# Information Times

## Souhrnné vydání klubového magazínu

## 2005 - 2009



WWW.SUBSPACE.CZ

SUBSPACE

**Scifi klub Subspace | UPKB Dominion 2009**

www.subspace.cz | upkb.subspace.cz
klub@subspace.cz | council@subspace.cz

STAR TREK a související značky jsou ochrannými známkami společnosti CBS Studios Inc. 2009
© CBS Studios Inc./Paramount Pictures Corp.

Obsah obsažených dokumentů je vlastnictvím scifi fanklubu Subspace a nemůže být bez jeho souhlasu užíván.

Toto je souhrnné vydání magazínu fanklubu UPKB Dominion a Subspace vydávaného v letech 2005 až 2009 zaměřeného na Star Trek a ostatní scifi a fantasy fenomény. Uvedená čísla jsou k dispozici jednotlivě na adrese upkb.subspace.cz a www.subspace.cz.

# Information Times

## Souhrnné vydání klubového magazínu

## 2005 - 2009

# UPKB Dominion

**upkb.subspace.cz**

**2005 - 2007**

Star Trek fanklub UPKB založený Johansonem začal vydávat Information Times už před rokem 2005 - tehdy se jednalo o jeden měsíčně vydávaný list informací ohledně dění okolo Star Treku v česku. Od roku 2005 získaly “Timesy” podobu několikastránkového (dvou)měsíčníku nabízejícího recenze knih, herních titulů, podrobné popisy seriálů a reportáže z proběhlých akcí, stejně jako další informace týkající se dění v českém fandomu i Star Trek universu.

Vzhledem k prohlubující se spolupráci s fanklubem Dominion se v průběhu roku 2006 UPKB s ostravským klubem spojil a odpovídajícím způsobem změnil své jméno - na UPKB Dominion. Ten pokračoval v tradici vydávání scifi magazínu až do ukočení své činnosti na začátku roku 2008.

Úřad pro Kosmickou Bezpečnost

# Information Times

#1

## Konec s Enterprise?

Rozhovor s Davidem Bursou

## Co je Star Trek?

Základní informace pro nevzělance

## Bridge Commander

očima Johansona a Koraxe



## Zvuky Ticha

povídka Petra Lohnického



**Vážení a milí čtenáři,**

Právě se vám do rukou dostal výtisk (či pdf verze) prvního čísla Trekistického časopisu UPKB Information Times. IT budou vycházet jednou za čtvrt roku, pokud to bude možné, budeme se snažit čísla vydávat 1. 4., 1.7, atp.. IT vydává sekce 1/11, ale to neznamená, že se do vydávání nemůžete zapojit i Vy. Rád bych za také podotkl, že se časopis bude v následujících číslech měnit, abychom dosáhli Vaší maximální spokojenosti, například pravděpodobně změníme design, atp. Jakoukoli pomoc, nebo návrhy uvítáme na adrese o.konvicka@seznam.cz, po domluvě Vám můžeme do časopisu otisknout inzerát. Takže to už nebudu protahovat, pojďme otočit stranu a pustit se do čtení. Také bych rád upozornil, že adm. Johanson připravuje průkazky pro členy UPKB, je tedy nutné poslat mu fotografii, pokud možno z občanského průkazu. **Fotografie musí poslat** tito lidé: Vesure, Georgie McKlein, Lexx, Inferno, James Parker a Saha. Bavte se dobře

*Velící šéfredaktor komandér Korax*

UPKB Information Times #1
Oficiální klubový magazín československého klubu UPKB
by Ondřej Konvička (Korax), Rostislav Bříza (adm. Jaremi Erik Johanson)
© by Úřad pro kosmickou bezpečnost 2005
Neprodejné, jakékoliv rozmnožování musí být nejdříve konzultováno s autory daného výtisku, nebo s šéfredaktorem.

Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Voyager and related properties are Registered Trademarks of Paramount Pictures registered in the United States Patent and Trademark Office. All rights reserved

## Obsah

Úvod
Obsah
Novinky
Co je Star Trek
Bridge Commander pohledy J. Johansona a Koraxe
Povídka – Zvuky ticha
Filmové okénko
Knihy
Rozhovor – David Bursa

## Novinky

### Star Trek na ČT nebude

Podle vyjádření na webové stránce České televize fanoušci Star Treku budou jistou dobu na suchu. Na otázku v sekci FAQ, jestli po skončení repríz Původní série nasadí ČT Deep Space 9, televize odpověděla:

"Po skončení nočních repríz Původní série opravdu budou příznivci tohoto žánru nějaký čas bez Star Treku. Mrzí nás to, ovšem na nákup již dříve avizovaných seriálů Deep Space Nine a Enterprise nemáme prostředky. Zvažujeme alespoň dokoupení repríz Voyageru nebo Nové generace, zatím ovšem nelze konkrétně říct, kdy by se některý z nich (oba určitě ne!!) mohl na obrazovce objevit."

*Informace je datována 4. 2. 2005.*

*Zdroj: Trekdnes*

### Enterprise na AXN

Po téměř dvou letech se na české obrazovky vrací premiérové vysílání Star Treku, tedy alespoň pro diváky kabelových televizí. Kabelová televize AXN, kterou lze nalézt v nabídce sítí UPC nebo Karneval připravuje do svého vysílání první sezónu seriálu Star Trek



## Co je Star Trek?

O co se tu pokoušíme? Psát časopis o Star Treku, to je jasné. Co ale není jasné je co je ten Star Trek zač.

Star Trek je sci-fi fenomén založený Gene Rodenberrym v roce 1966. V seriálech se setkáváme s posádkami lodí z 22. - 24. století, "odvážně se pouští tam, kam se dosud nikdo nevydal". Původní Série byla zrušena roku 1969, na její místo za tři roky nastoupila dvaadvaceti dílná Animovaná série. Ta se moc neujala a tak se zdálo, že Star Trek byl jeden ze seriálů "které selhaly".



Dva hlavní představitelé Klasické série – kapitán James T. Kirk a vědecký důstojník Spock

Až v roce 1978 se United Paramount Network rozhodla pro pokračování skoro deset let starého seriálu. Byl totiž neustále vysílán a prokazoval velmi vysokou sledovanost. Série měla probíhat v době, kdy původní posádka Enterprise plní svou druhou pětiletou misi.

Posádku by hráli stejní herci, kromě Leonarda Nimoye v roli pana Spocka. Ten roli odmítl, na jeho místo měl nastoupit mladý Vulkanec Xon. Samozřejmě by se objevilo i několik jiných postav jako velitel Decker, nebo poručík Illia. Seriál měl napsaných už šest epizod, ale nikdy nebyl dokončen. Na jeho místo nastoupil první Star Trek film, který využil jeden ze scénářů napsaných pro druhou fázi. Po něm následovala trilogie filmů. Khanův Hněv, Pátrání po Spockovi a Návrat domů. Sice nebyly sepsány současně, ale stejně na sebe perfektně navazovaly. V té době se začalo uvažovat o dalším seriálu a nakonec se v roce 1987 na TV obrazovkách objevil Star Trek - Nová Generace.

Příběh Nové Generace se odehrává ve 24. století, tedy sto let po Kirkově pětileté misi. Nová Enterprise - D je větší, výkonnější, nová posádka má ale stejný úkol, tedy hledat a kontaktovat neznámé formy života. Narozdíl od třísezónního "klasického Treku" měla nová Generace sedm sezón, tedy 178 epizod.

Posádka Nové Generace



Nová Generace byla minimálně stejně úspěšná (spíše mnohem víc) jako Klasická série, a když v roce 1994 skončila, nová série Hluboký Vesmír Devět už byla ve třetí sezóně. V ní se vše točí kolem základny Hluboký Vesmír 9, původně kardasijské těžební základny Terok Nor. Základna je poblíž stabilní červí díry vedoucí do Gamma kvadrantu. Od čtvrté sezóny se vše přímo, nebo nepřímo točí kolem nadcházející Dominionské Války. V roce 1995 se do toho všeho přidal ještě další seriál - Voyager. Voyager se ale až tak neujal, nebyl moc kvalitní (jeho díly se točily kolem efektů nebo poprsí Sedmé z Devíti). A nakonec je zde Enterprise – poslední ze seriálů o Star Treku, tentokrát z doby sto let „před Kirkem“. Jak to ale vypadá, skončí po čtvrté sezóně, což je škoda.

V současnosti je hotových deset filmů o Star Treku, proslýchá se, že nakonec bude natočen i film jedenáctý, pravděpodobně s Pikardem na můstku. Filmy o Star Treku sice nikdy nebyly trháky, ale důstojně udržely (a stále drží) jeden fenomén, bez kterého by byl život zas o něco chudší.

Na čtyřicet let bylo Star Treku docela dost a jeho autoři riskují jeho zánik, zvláště riskantní to bylo v dobách, kdy běžely dva Star Treky najednou. Podle producenta Star Treku Ricka Bermana by se mělo takovému "přecpání Star Trekem" předcházet, mohlo by se stát, že Star Trek kvůli tomu zanikne.

*Velící šéfredaktor komandér Korax*

## Bridge Commander pohledy J. Johansona a Koraxe

Jak se mohlo zdát z předchozího článku, tak na poli IT her Star Trek moc nezabodoval. Právě naopak. Jsou i hry, které hrají i „neTrekkies“, tj. lidé, kteří se o Star Trek vůbec nezajímají. Hry o Star Treku se vždycky dobře prodávaly a nic nenasvědčuje tomu, že by se to mělo někdy v budoucnu změnit.

Tento článek vás zasvětí do nejlepší Star Trek hry. Tou je Bridge Commander. Zde jsou tedy uvedeny dvě recenze členů UPKB. Dvě proto, abyste si nemysleli, že autor recenze hru přechvaluje. Věřte, jsme objektivní a nezaujatí.

### Recenze na Bridge Commandera od Koraxe

Jak už kdysi někdo napsal, neexistuje slovo, které by dokázalo uvést nejlepší hru o Star Treku, tudíž se vrhneme hned k věci. Píše se rok 2000 a Trekkies cekají novou hru s názvem Bridge Commander. Co ale nikdo netuší je to, jak se tvůrcům podařilo ztvárnit vesmír ST. Na průzkumné misi je kapitán zabit výbuchem slunce a vy jako nový kapitán máte zjistit, co tento výbuch způsobilo.



I dnes, kdy jsme zmlsaní grafikou her Elite Force 2 jsou lodě z Bridge Commandera považovány za špičku modelů lodí ze Star Treku

Při první misi vás provází kapitán Picard, který vás seznámí s lodí a posádkou a vaše podivuhodné pátrání začíná. Příběh BC je velice zajímavý a když se do hry vžijete, máte najednou opravdu pocit, že je to "opravdový" Star Trek. Při hraní jsem pochopil, jak byl v Prvním Kontaktu Worf šťastný, když přiletěla Enterprise - byl jsem skoro zničen, když se od taktické konzole ozvalo "Blíží se další loď.. . je to Enterprise!" - nepochopíte, dokud nezažijete.

Příběh není ani nijak umělý, jako u her typu Elite Force, nebo Armada 2. Proste bezchybný. Při plnění svých úkolů budete bojovat s Kardasiany, Klingony, Romulany a jejich D´Deridexy a se záhadnými Kessoky. BC má osm epizod, každá je rozdělena do několika misí.



Je dnes dobrý den na smrt?

Co se týče komunikace posádky s vámi, mohu vytknout jen pohyb rtů. V různých situacích lidé reagují různě - normálně nemají co dodat, v některých případech navrhnou řešení. A někdy začnou říkat věci typu (Saffi) "Bude... obtížné vysvětlit Flotile, že Enterprise byla zničena, zatímco my jsme přežili.", nebo (Brex) Vítejte na párty: populace - vy.", "Opravdu si užívám tohle klábosení.","Nemůžu stíhat všechny činnosti, pane","Kruci, Jime, jsem inženýr, ne společník.", a nakonec obvyklé "Nemám co dodat, kapitáne." Další povedená věc jsou vtipy a uvolněná atmosféra na můstku při klidových situacích. Například "Měli bychom Kessoky zatahat za ocasy." "Mají Kessokové ocasy?" Vše působí velmi realisticky.

Můžete si samozřejmě zahrát Quick Battle a Multiplayer, ke kterým si můžete z internetu stáhnout další lodě a stanice a spoustu jiných věcí. Pokud chcete, podívejte se na bcfiles.com.

Hratelnost BC je vcelku jednoduchá, zvláště z můstku, ale je zde rada dalších ovládacích prvků, které zajistí náročnějším uživatelům víc složitosti - tedy je to složité podle toho, co chcete dělat. Herní návrháři si také uvědomili fakt, ze Trekkies rádi uvidí, když budou moci dělat i věci typu převést energii do štítů, určit, kolik torpéd se vystřelí, nebo moci kontaktovat jinou loď, nebo základnu. Těchto možností je v Bridge Commanderovi mnoho, což jen dodává na kvalitě.

Grafika hry je velice dobrá, vezmeme-li v úvahu její stáří. I dnes, kdy jsme zmlsaní grafikou her Elite Force 2 jsou lodě z Bridge Commandera považovány za špičku modelů lodí ST. I můstky vypadají skutečně. Když už se nějaká chyba vyskytne, vypadá to spíš směšně: první důstojník většinou sedí a teď se zvedla. Dejte jí příkaz, aby zavolala na Velitelství HF a ona začne jakoby ťukat do panelů. Žádné panely tam ale nejsou. Jinak jsem si nevšiml výraznějších nedostatků.

Zvuková stránka je také na jedničku - všechno autenticky pípá a za hudbu by se podle mě nemuseli stydět ani v seriálu, či filmu. Navíc se dá BC ovládat hlasem! Není nad to, když zavelíte "Helm, course for Vesuvi system, warp, engage!"

Shrnu-li to, pokud se v budoucnu chystáte investovat do hry a tento skvost ještě nemáte, určitě si ho pořiďte, stojí to za to!

*Velící šéfredaktor komandér Korax*

## Recenze na Bridge Commandera od Jaremi E. Johansona

Drazí přátelé, líbila se vám Starfleet Academy a myslíte si, že hry které po ní od Star Treku vyšly už nebyly tak dobré? Asi máte pravdu! Ale taky je fakt, že pak vyšla jen Klingon Academy, co by Simulátor (Což byla velmi pěkná hra, ale chyběla jí dokonalá atmosféra Starfleet Acadamy) a pak už od Star Treku simulátorová hra nevyšla! Nejnovější hrou, kde vedete loď coby její kapitán udáváním povelů své osádce můstku je Bridge Commander! Musím, říct že mě mile překvapila grafika, tedy až na Stanici Federace, do které po každé misi zadokujete! Tam mě to spíš znechutilo, mohli si s tím zvětšeným pohledem na zadokování víc pohrát, nebo ho udělat jako video, a nebo z větší dálky, když už se nechtěli dělat s podrobnější grafikou!! Příběh hry začíná na místě prvního důstojníka! Vás kapitán je zabit a vy přebíráte velení, po návratu na základnu dostáváte hodnost kapitána. Prvního důstojníka ženu a na chvíli poradce Picarda. Váš první důstojník, je typická blondýnka. Otravná, nudná a bez špetky humoru! Při výstřelu na vlastní loď, i když jde o omyl vás napřed napomene a pokud to párkrát zopakujete nechá vás sesadit! Navíc většinou nechápe vaše záměry a protože jí se nelíbí, tak je buď nemůžete provést a nebo je provedete a ona vás nechá zavřít! Další otravnou figurou ve hře je sám kapitán Picard a Dat, kteří vám občas chtějí pomoci v misi! Jejich pomoc je mnohdy dost otravná až pedantská! Ale asi nejvíc vám na nervy poleze admirál Liu. Liu je naprostá k.... (píp) Po každé dobře splněné misi vás s odměřeným pohledem pošle na další bez jediného slova uznání a nebo díků, a to i přes to že jí několikrát zachráníte pr....(píp) A když se vám něco jen trochu nepovede (nikdy to nebude úplně perfektní) vynadá vám a bude na vás strašně naštvaná, asi proto nejdou videa odklikávat klasickým způsobem a mnohdy si musíte její obličej vychutnat až do konce dialogu! Přesto všechno je to naprosto dokonalá hra se skvělou grafikou, příběhem ai obtížností. Do poslední mise jsou vám přichystány několikeré konce, z nichž každý má své závěrečné vide, a všechny stojí za to! Ale jen jeden přežijete! Bridge Commandéru sice chybí ta dokonalá atmosféra, kterou mela Starfleet Academy, ale určitě si jí nenechte ujít!



Třída Akira v celé své kráse



V Bridge Commanderovi se nevyskytují jen lodě, ale i základny.

*Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson*

Tak už je asi jasné, co je Bridge Commander zač, pokud jste si neudělali vlastní názor, mohu Vám poskytnout hodnocení v procentech – v průměru má Bridge Commander na stránkách s tematikou Star Trek her hodnocení 95%, ty všeobecné weby, nebo časopisy si nechaly ujít tu úžasnou atmosféru Star Treku (alespoň z části) a proto jej hodnotí v průměru „jen“ na 85%.

Singleplayer se dohraje celkem rychle, proto se hráči sami snaží, abyste se nenudili ani po dohrání poslední mise v osmé epizodě. Takže znovu: na www.bcfiles.com si můžete stáhnout spoustu map, modů (např. nové mise), několik můstků, lidí, uniforem, úžasné množství lodí… prostě všechno. A samozřejmě si můžete stáhnout nástroje pro vývoj nových lodí, atp..

Pokud si chcete zahrát BC na internetu, doporučuji se podívat na startrekgames.cz, jestli se nepořádá nějaký turnaj. Jinak dále doporučuji adresu stgames.wz.cz, nebo upkb.wz.cz, pokud se chcete dozvědět něco víc i o ostatních Star Trek hrách.

To by bylo asi všechno, takže hurá do obchodů!

*Velící šéfredaktor komandér Korax*

## Povídka

V IT se bude v každém čísle vyskytovat povídka, pokud byste měli nějaké návrhy na to, co by to mělo být, pište na adresu o.konvicka@seznam.cz.

### Zvuky Ticha

Dal ruce k sobě, jako by chtěl něco sevřít a dýchl do nich. Alespoň trochu jej to zahřálo. Skoro si začal nadávat, že přistoupil na ten hloupý nápad dávat si rande na Oreiasu 3. Měl teď čtrnáct dní dovolené a chtěl si jí jaksepatří užít. Pozice prvního důstojníka *Enterprise* jej dosti zmáhala, a tak byl vděčný za trochu klidu. Už tu čekal o čtvrt hodiny déle než měl a jeho přítelkyně se stále neblížila. Byl dost nervózní. Vydechl obláček páry a pozoroval, jak se rozplývá ve studeném světle pouličního osvětlení přerušovaného dosti hustým sněžením. Vločky se leskly jako stříbrné perly, náhle se zjevující v onom kuželu světla. Za zády zaslechl povědomé vrzání bot na sněhu. To tempo kroků poznal. Otočil se a usmál. Konečně přišla. Neměl nejmenší zájem ji dávat nějak najevo, že by, zejména v takové zimě, občas mohla chodit i včas. Kathryn byla xenobioložka a sloužila na *USS Mendel.* Právě se vrátila z *Galaxie XI*, kde její posádka zkoumala zbytky nějaké civilizace. Její tmavé vlasy, které měla nakrátko ostříhané, jí zbělaly sněhem, takže vypadala, jako by právě strčila hlavu do péřového polštáře. ¨

"Ahoj Patriku," začala zvesela: "promiň, že jdu pozdě, ale v transportéru zamrzla antihmota, nebo co."

"Aha, jasně," odpověděl naoko vážně Patrik: "a já už myslel, že jsi zase .php3ala....nebo co."

Přišla až k němu a lehce jej políbila.

"Ty... jak máš dlouho dovolenou?"

"Vždyť jsem ti to už říkal, dva týdny."

"Já tři."

"Jak tři. Říkalas dva."

"No, když víš jak na kapitána." řekla s tajuplným úsměvem na rtech.

Patrik se na okamžik lekl, zamyslel se a po chvíli uvolnil tělo, které se napjalo jako luk. Věděl, že by mu to Kathryn neudělala a že si z něj jen tak střílí. Tedy - doufal v to.

"Miláčku," stočil řeč na jiné téma, "mám pro tebe překvapení!"

"Nepovídej?"

"Povídám! Počítači, transport dvou."

Jejich těla se odhmotnila, aby se v zápětí objevila v malé mítnosti, osvětlené jenom krbem. Kathryn byla velice příjemně překvapena, to musela uznat. Sundala si rukavice a svlékla svrchník zimní uniformy. Dlaně nastavila směrem ke krbu, zavřela oči a nasála jeho vůni. Byl to pravý krb, ne holografická imitace. Ocenila, že Patrik riskoval i porušení zákonů, jen aby ji potěšil. Kdyby tak věděl, co má pro něj připravena ona.

"Kate, omluv mě prosím tě na chvíli, musím se jít osprchovat." řekl poněkud omluvným tónem, "To víš, když na tebe čekám půl hodiny v minus dvaceti."

"Jen běž," odpověděla, alespoň budu mít více času se připravit, dodala si pro sebe v duchu.

Z koupelny se ozval sykot padající vody, a táhlé vydechnutí úlevou. Kate se začala pomalu vysvlékat. Koupila si pro Patrika nové prádlo. Ten Ferengi byl hrozný vyděrač, ale nakonec jej dostala za poloviční cenu, když mu řekla, že má andorianskou horečku a že mu ji vyléčí. Ten hlupák neměl ani ponětí o tom, že Ferengové jsou vůči ní imunní. Bylo to pravé hedvábí, surovina, která je vzácnější než dilithium. Podívala se na sebe v zrcadle, jeden bok, druhý, všechno OK. Lehkým krokem přešla k posteli, odhrnula přikrývku a posadila se. Nohy natáhla před sebe a jak byla štěstím bez sebe, uvolnila břišní svaly aby si lehla na záda. Bohužel to udělala až moc rychle, za což byla potrestána ranou do týla o čelo postele. Otočila se s mírným zamračením v obličeji a symbolicky praštila do dubového dřeva. Pak jen padla obličejem na polštář a pár vteřin zůstala nehybně ležet. Rozhodla se otočit zpět na záda. Uprostřed jejího hadího pohybu ale někdo zaklepal na dveře. Doufala, že se přeslechla a tak se ani nenamáhala zvednout. Za pár vteřin se ale pár bouchnutí ozvalo znovu. To už z koupelny vyšel i Patrik. Zvedla se a podívala se průhledem. Za dveřmi stála nějaká žena v uniformě flotily. Byla to Vulkánka. Vlasy měla na svůj druh neobvykle dlouhé - sahaly jí až na ramena. Kate uznala, že byla velice půvabná. Měla uhrančivý pohled, hnědé oči a tenké, souměrné rty. Kate otevřela.

"Dobrý den," pozdravila neznámá, "je tohle pokoj velitele Patrika Trumana?"

"A..ano, je"

"Kdo to je?" ozval se i Patrik.

"Nějaká Vulkánka."

Doufal, že to není ta, kterou myslel. T´Rel, hlavní pilotka Enterprise. Chladná jako zmrzlá ocel, přísně logická a přesto docela pěkná. Bohužel se nemýlil.

"Vidím, že ruším." zdvořilostně dodala.

"No, docela ano. Co tady děláte?" zeptal se.

"Nejenže ruším váš klid, ale i dovolenou." oznámila suše: "Máte se okamžitě hlásit na lodi."

"Enterprise je tady?"

"Ne. Nebylo by to logické."

"Takže poslali vás. Předpokládám, že jste přiletěla nějakým *Dragonflyerem?"*

"Ano. Mám vás okamžitě dopravit na loď. Sbalte si prosím co nejrychleji své věci, abychom mohli do nejdříve odletět."

"Tady Kate poletí s námi."

"Rozkaz. Vy jste nadřízený. Stejně nechápu ty vaše rozmnožovací rituály, když z toho stejně žádné potomstvo nevzejde. Nelogické."

"Tak už běžte." pobaveně přikázal Patrik a stylem nejraději_bych_ji_zabil se podíval na Kate, která jen mírně pokrčila rameny.

*Dragonflyer* měl již nažhavené motory, když k němu přišli. Byl to v podstatě runabout s přední částí shodnou s jinými, ale od poloviny trupu začínalo jakési vykrojení zespodu, podobně jako u pohonných sekcí některých tříd lodí. Z této části vzcházely poměrně široce roztažené pylony, osazené dvojicí pulzních fázerů, zakončené posledním typem warp-motorů. Teď však byly pylony složené - kvůli úspoře místa v hangárech. Uvnitř byla čtyři křesla, která se mohla proměnit v lůžka. Nepohodlná sice, ale proti klingonským lodím to byl stále vrchol komfortu. Patrik s Kate si sedli na zadní dvojici sedadel a nechali T´Rel, ať se stará.

Člun se pomalu zvedal ze země. Při stoupání se zároveň otáčel o stoosmdesát stupňů a roztahoval křídla - podobně jako vážka. Po dosažení letového modu prudce zrychlil a na oběžné dráze přešel na warp. Oba cestující trochu zarazilo, že letí maximální rychlostí. Patrik se proto zeptal T´Rel, co se vlastně děje.

"Letíme na Bajor. Přesně před šestadvaceti hodinami s ním byl přerušen veškerý kontakt. Enterprise je na místě a zjišťuje podrobnosti. Spojení s ní není možné v důsledku nějakého rušení neznámého původu."

Zpomalili na impuls. Blížili se k červí bráně. Vulkánka nastavil souřadnice a loď byla připravena k přesunu. Po pár vteřinách se dostali k východu. Byla to jedna ze čtyř známých přírodních (i když byla defacto vytvořena myslícími bytostmi) červích děr. Málem to by jejich poslední průlet červím prostorem. Hned po průletu do normálního prostoru se museli vyhnout obrovitému meteoru. Ten neváhal a vrhnul se do červí díry, která okamžitě implodovala. T´Rel horečně zkoumala senzorové údaje. Teď se k ní přidal už i Patrik a Kate jim nakukovala přes ramena.

"Dilithium." řekla pilotka: "ten meteorit obsahoval značnou koncentraci dilithia, a celý ten meteorický roj okolo taktéž. Proto nebylo možné navázat spojení s Enterprise."

Teď teprve si všichni všimli, že je kolem nich ohromná spousta meteorů značných rozměrů.

"To musí být...ano určitě." nedokončil větu.

"Co?" tázala se rozrušeně Kate.

Než stačil něco říci, odpověděla za něj T´Rel: "Zbytky čtvrtého bajoranského měsíce. Nikde jinde se tady nemohlo objevit takové množství horniny s dilithiem."

"Má pravdu." dodal Patrik: "T´Rel, co způsobilo rozpad měsíce?"

K chystané odpovědi se vůbec nedostala. Tok jejích myšlenek přerušil mohutný náraz. Rozblikalo se poplašné osvětlení. Štíty se aktivovaly. Na levoboku se odmaskoval klingonský *dravec* a pálil po nich. Byli to piráti. Tak se jim říkalo. Klingoni, kteří nesnesli spojenectví s federací a osamostatnili se. Jejich společnost se však posléze zhroutila a existovali jen jednotlivci, či malé skupiny, kteří se věnovali přepadávání lodí. Další rána.

T´Rel začal se sekvencí úhybných manévrů. *Dravec* jim ani v nejmenším nestačil. Nebyl ale sám. Odmaskovali se další dva. Štíty *dragonflyeru* dostávali pořádně zabrat. Zásah. Další.

"Nastavte kurs k Bajoru." přikázal Patrik: "Musíme se tam dostat, než nás zničí."

Začali kličkovat meteorovým rojem. Dost je to brzdilo, ale byla to jediná šance jak neohrabaným dravcům uniknout. Po chvíli zběsilého letu, kdy už se jim dostatečně vzdálili, nařídil Patrik let opatrný, aby nezanechávali zbytečně jasnou stopu. Pomalu oblétávali jeden meteor za druhým. Pole se zdálo nekonečné. Najednou se ozvala Kate.

"Tam. Vidíte to? Ta deformace."

"Ano." přidala se T´Rel: "Má pravdu. Vypadá to jako čtvrtý, zamaskovaný dravec. Možná že dilithiové záření ruší jejich plášťovací systém."

"Vypalte tam tři fotonová torpéda."

Nad jejich hlavami se třikrát zablesklo a zářící koule již putovaly k oné deformaci. Byl to dravec. Explodoval v mohutné erupci plamenů. Teď na sebe ale upozornili. Další zásah. Našli je. *Dragonflyer* se obrátil a vypálil plnou salvu z fázerů tak, že se mu podařilo jedné z klingoských lodí zničit pohonný systém. Další dvě ale pokračovaly v palbě. Štíty klesly pod patnáct procent a poškozen byl i jeden z motorů. Nebyli s to tak dobře manévrovat, a tak je dravci bez větších problémů doháněli. Obrat vlevo. Meteor. Zásah. Znovu obrat vlevo a oblet obrovského kusu skály. Podlet dalšího. Oblétávají kameny ze všech stran. Dravci si vždy rozdělí úlohy a poslušně každý letí z jedné strany toho kterého meteoru. Na obrazovce *Dragonflyeru* se již pomalu začíná objevovat hvězdné pole. Za chvíli budou venku. Další zásah. Štíty jsou vyřazeny z provozu. Konec roje. Na obrazovce se objevuje přední část talíře Enterprise. Patrně zaznamenali znaky boje a vydali se k roji. *Dragonflyer* elegantním letem po pravoboku oblétává poslední z meteorů a míří k mateřské lodi. Na jejím talíři se již k sobě blíží dva bílé záblesky. Neklamná známka palby. Z torpédometů vylétají kvantová torpéda, použití QS by bylo zbytečné. Teď se objevují i oba zbylí dravci. První je zničen torpédy. Exploduje v mohutné záři. Druhý se pokouší uniknout a daří se mu vyhnout fázerovému výboji. Dělá obrat vpravo, zpět do roje. Není dostatečně rychlý a tak jej dohání další výboj, který po chvilce laškování proniká štíty, posléze i částí trupu a křídla a vyráží druhou stranou. Loď se stává neovladatelnou, v plné rychlosti naráží do jednoho z meteorů a exploduje.

Všichni tři si pořádně oddechli. Dokonce i T´Rel, i když to vehementně popírala měla zrychlený tep a na čele se jí objevily krůpěje potu. Mírné cuknutí znamenalo, že je Enterprise vzala do vlečného paprsku a teď s nimi směřuje do hangáru. T´Rel ještě sklopila křídla a vypnula všechny systémy. Podívala se na blížící se gondolu Enterprise a řekla: „Asi dnes nebyl dobrý den na smrt

Teprve teď si Patrik všiml, že Kate se schoulila na jednom ze zadních křesel a tiše pláče. Posunul se k ní a beze slova ji objal. Nebyla na takové situace zvyklá. Dost ji to vyděsilo. Nevěděl ještě, že proti tomu, co jej čeká za pár hodin, byla tohle jen oddechová činnost.

V hangáru na ně čekal sám kapitán, což bylo poněkud nezvyklé. Ačkoliv byla Enterprise v provozu teprve dva měsíce, vydobyl si značnou autoritu. Měl ji sice zajištěnou ještě před svým příchodem na loď svými dosavadními výkony, ale zde se jen utvrdila.

"Veliteli," začal bez zbytečných okolků, "omlouvám se za to přerušení dovolené, ale vaše přítomnost zde je nezbytná. Kolem Bajoru je mrak ionizovaného plynu, není možné se s planetou spojit. Vyslali jsme tam sondu, která zjistí, zda je možné se tam přepravit člunem."

"Víte, co je příčinou tady toho všeho?"

"Bohužel ne. Mohu se zeptat, kdo je tady ta podporučice?"

"Zeptat se můžete." odpověděl s úsměvem na rtech Patrik, "I když to teď nevypadá, je to jedna velice krásná osoba z *USS Mendel,* která je mi duševně spřízněna."

"Vsadím se, že ne jenom duševně." odpověděl se šibalským úsměvem na rtech kapitán a odešel. Bylo to na dlouhou dobu naposled, co se zasmál.

Patrik doprovodil Kate do své kajuty. Uplynula půlhodina, kdy ani jeden z nich v podstatě nic neřekl. Vyměnili si jen pár frází. Ozval se kapitánův hlas, který Patrikovi přikazoval dostavit se okamžitě na můstek.

"Musím jít." zopakoval kapitánova slova, "Nejlepší bude, když si na chvíli zdřímneš. Zaženeš tím ty stvůry, co se ti míhají hlavou."

"Asi máš pravdu." odpověděla mu, zkoumajíc přitom křivky replikátorového panelu.

Odešel. Kate odvrátila hlavu od panelu a přešla do koupelny k umyvadlu. Pustila vodu a chvíli pozorovala svůj obličej v zrcadle. Oči měla stále ještě trochu opuchlé. Ještě před třemi dny byla na své lodi, kde v klidu zkoumala nějaké zkamenělé bakterie, a teď stála tváří v tvář smrti. Nechala vodu pomalu natéct do dlaní. Ani si nevšimla, že jsou už plné a voda z nich přetéká. Po chvíli se konečně sklonila a opláchla si dvakrát obličej. Ano, připravovali ji na tyhle věci v akademii, měla na to výcvik. Těžko na cvičišti, lehko na bojišti. Ráda by věděla, kdo tohle mohl vymyslet. Všimla si, že v koupelně je i sprchový kout. Tohle na *Mendelu* neměli, tam se musela spokojit s hygienickým zářičem. Ani příliš nepřemýšlela. Svlékla se. Všimla si, jak je její spodní kombinéza prosáklá potem. V návalu emocí to předtím ani nezaregistrovala. Zaklonila hlavu a pustila proud vody přímo na obličej. Vydržela tak stát minutu. Začala znovu myslet na ten střet s piráty. Posadila se, přitiskla stehna k prsům, rukama objala nohy, položila levou tvář na kolena a znovu jí začaly téct slzy. Nebránila se tomu, nikdo ji neviděl ani neslyšel. Byla sama. Po chvíli se trochu uklidnila. Polohu nezměnila. Nemyslela teď vůbec na nic, jen poslouchala, jak se proudy vody šumivě tříští o dno sprchového koutu. Vydržela sedět bez hnutí téměř hodinu. Pak přerušila proud horké tekutiny, lehce si osušila mokré tělo a jak byla, tak si lehla do postele. Tělo bylo dosti rozehřáté, a tak se do poloviny hrudníku přikryla. Netrvalo dlouho a usnula.

Na můstku bylo plno. U každé pracovní stanice někdo seděl. Všichni horečně rozebírali údaje senzorů ze sondy. Z nějakého neznámého důvodu se nedochovaly obrazové informace. Ostatní zprávy naznačovaly zamoření planety nějakým virem. Sonda rovněž nezaznamenala jakékoliv známky civilizace. Údaje tak přinesly ještě více otazníků, než bylo na začátku. Kapitán se rozhodl vyslat na planetu výsadkový tým. Velením akce byl pověřen Patrik. První člen týmu byl nasnadě. Vybral si T´Rel. Potřeboval dobrého pilota a co víc - uměla chladně uvažovat. Nechtělo se mu příliš kombinovat a tak dalším členem týmu byl bezpečnostní důstojník. Byl to jediný člověk na palubě lodi s plnovousem. Pocházel odněkud ze střední části Evropské aliance. Jeho jméno připadalo Patrikovi poněkud legrační - Jan Foukal. Věděl, že Jan je anglicky John, ale stejně tomuto více než dvoumetrovému hromotlukovi nikdo neřekl jinak než Jane - jako protiklad k jeho zevnějšku. Jan si nestěžoval, bral to s humorem. Posledním členem týmu byl vědecký důstojník, mladý černoch s vlasy spletenými do malinkých copánků.

Na cestu si vzali *Dragonflyer.* Měli štěstí, že *Enterprise* má v hangáru ještě tři. Vstoupili do ionizované atmosféry. Jejich stopa v ní připomínala hořící provaz, což bylo zapříčiněno vznícením plynů. Téměř nic jim nekladlo odpor. T´Rel musela pouze navigovat podle přístrojů, protože viditelnost byla nulová. Konečně přistáli. Všichni si nasadili přilby a čekali, až se usadí prach, který člun po dosednutí zvířil. Průhledy nebylo nic vidět, neboť jim se dosedající částečky hornin také nevyhnuli. Podle údajů měli přistát na pahorku poblíž hlavního města. Patrik nařídil otevřít dveře. Pozadu se vysoukal ze stroje, otočil se, udělal pár kroků a zarazil se.

To, co uviděl jej umlčelo. Nebyl schopen slova. Pohled na město srovnané se zemí s tu a tam vykřikujícími kusy budov, z nichž některé byly v plamenech. Do mysli se mu začala vkrádat melodie, kterou slyšel kdysi na nějakém koncertě. Prostá, jednoduchá, hraná pouze na housle. Smutná. Díval se přímo před sebe. Viděl jen vzlykající trosky. Pozvedl zrak a rozhlédl se. Melodie přešla v naléhavý symfonický sbor tisíců smyčců. Nad městem se vznášel dunivý kouř, protínaný místy krutým smíchem plamenů. Dříve nádherná vodní kaskáda ve středu města, viditelná odkudkoliv nyní zmateně vyzpěvovala nesmyslné tóny. Pláč města doléhal ze všech stran a nebylo možné se mu vyhnout.

"Můj bože!" bylo jediné, na co se zmohl. Vrátil se zpět ke člunu, aby se mohl opřít. Chvíli po něm se objevili i zbylí členové výsadku. Zůstali nehybně stát a zírali jako před chvílí Patrik. Jane zavřel oči, mladý černoch se otočil. Jen T´Rel zůstala, jak byla. Byla také první, kdo promluvil.

"Měli bychom jít blíž. Průzkum to vyžaduje."

"Já vím," odpověděl Patrik, mohutně vydechl, až se mu orosilo sklo na přilbě, "já vím. Jane, vezměte z Dragonflyeru potřebné vybavení."

"Ano, pane."

Patrik se ještě jednou podíval tím směrem. Křik města byl však neúprosný.

Lesem šli už dobrou půlhodinu. Jery - vědecký důstojník - se věnoval sběru dat. Patrik pohlédl na T´Relin trikodér. Zbývalo nějakých pět set metrů. Za normálních okolností by dávno cítili kouř a možná slyšeli i praskot plamenů. Přilby je však od okolního světa separovaly. Byl docela rád, že tomu tak je. Už teď mu nebylo dobře a netoužil po násobení pocitů dalšími smysly. Vpředu kráčel rázným krokem Jane, svírajíc v rukou obouruční fázer. Začaly se objevovat první obrysy budov. Hučící prázdnota toho místa na ně doléhala čím dál silněji. Došli k prvním domkům. Jeden z nich si vybrali a vešli tím, co snad kdysi bývalo verandou.

Objevili se v jídelně. Keramické nádobí, ze kterého někdo ještě těsně před katastrofou jedl, se vlivem strašného žáru speklo s hmotou stolu. Čtyři židle. Všechny byly převráceny na záda. Černá, popelem pokrytá podlaha. Doutnající obložení stěn. Jeden roh místnosti úplně pryč. Patrik si vzpomněl, kde už podobné scény viděl. Domy, zničené tímto způsobem, spatřil v nějakém dokumentárním holografickém programu. Byl o historii dvacátého století, druhá světová válka. Nenapadlo jej, že podobné scény ještě někdy uvidí. Nikdo z nich ani nepromluvil. Všichni se věnovali své práci. Patrik mírným nakloněním hlavy naznačil T´Rel, že už chce odejít. Gesto zaregistroval i Jane. Jeryho upozornil jemným dloubnutím. Vyšli na ulici. Podle údajů to byla jedna z magistrál směřujících na centrální náměstí. Obraz byl však stále stejný. Trosky budov vůkol. Fragmenty zdiva všude po chodnících i vozovkách. Havarované dopravní prostředky.

Šli po té ulici už hodinu. Právě míjeli antigravitační autobus, zapíchnutý v desátém patře nemocniční budovy. Mlčení týmu narušil Jery: "Zdá se mi to, nebo jsme ještě neviděli žádného Bajorana?"

"Máte pravdu." odpověděla mu T´Rel: "Co o tom soudíte, veliteli?"

"Třeba všichni někam utekli. Ale to je jenom spekulace. Musíme se dostat k centrálnímu výpočetnímu středisku a doufat, že se zachovala nějaká klíčová data."

"Rozdělíme se na dva týmy." navrhla T´Rel: "Já půjdu s Jerym do výpočetního střediska."

"Dobře, souhlasím. Já s poručíkem Foukalem půjdeme na centrální náměstí Proroků."

"Rozkaz!" zaznělo sborově.

Patrik se ještě chvíli díval za odcházející dvojicí, která po chvíli chůze začala klusat. Pravděpodobně vulkáncin návrh. Otočil se a spolu s Janem se vydali určeným směrem.

"Veliteli," započal rozhovor poručík, "co myslíte, že se tady stalo?"

"Nemám nejmenší tušení. Mohlo to být cokoliv. Od přírodní katastrofy neznámého původu po útok cizí rasy."

"Napadlo mne, jestli třeba nemohou být bajorané nějakým způsobem třeba fázově posunutí."

"To si nemyslím. Ale jejich zmizení mi vrtá hlavou stejně jako vám."

"Veliteli!"

"Co?"

"Podívejte se na údaje trikodéru! Zaznamenává ohromné množství organické hmoty před námi. Umístění by odpovídalo náměstí."

"Ta hmota. Je to živá masa?"

"Negativní."

"Co to sakra..." nedokončil už Patrik větu. Ústa nechal otevřená. Celé zničené město bylo proti tomuto jen dětské pískání na píšťalku proti zvuku symfonického orchestru, hrajícího tu nejtragičtější melodii. Celá plocha náměstí, čtyři kilometry čtvereční, byla pokryta masou těl. Všechna bez výjimky byla nějakým způsobem znetvořena, zohavena. Všichni zemřeli strašnou, bolestivou smrtí. Hromada čítala všechny obyvatele hlavního města a dosahovala výšky stopadesáti metrů. Patrik nemohl pochopit, proč by toto někdo dělal, jaký k tomu mohl mít důvod. Posadil se na bobek vedle Jane, který měl na krajíčku. Ta hromada řvala jako matka, které právě vraždí dítě.

Jery zaklepal T´Rel na rameno a gestem jí naznačil, že už nemůže. Naštěstí to nevadilo, protože byli u cíle. V budově výpočetního střediska byla tma. Oba zapnuli světlomety na přilbách a dali se do průzkumu. Na první pohled bylo zřejmé, že většina počítačů je neopravitelná, natož pak použitelná. Po podlaze se válely různé věci. Chvíli to sice trvalo, ale podařilo se jim najít jeden funkční uzel. Měli však jiný problém. Nebyl zásoben energií.

"Jery, vy tu zůstaňte, já se vydám do suterénu a zapojím přívod energie." přikázala T´Rel.

"Jak myslíte, vy jste tady šéf, čéče." nepopřel svůj jamajský původ Jery.

T´Rel lehce seběhla schody, ale průchod ke transformátorům byl zasypán. Optimalizovala fázer a průchod si prostě vyrobila. Po chvíli konzultování trikodéru a úporného hledání se jí podařilo najít ten správný přípoj. Musela do něj zapojit svůj fázer, neboť jiný funkční zdroj energie nebyl v okolí dosažitelný. Chvíli to trvalo. Neuvědomila si, že tam strávila skoro deset minut. Na cestě zpátky se chtěla spojit s Jerym, aby mu řekla, že může začít, ale on ji předběhl:

"Ježiši, co to je? Pomoc! T´Rel potřebuju pomoc. Fuj, ty seš hnusnej. Tady máš pár do kožichu!"

Neváhala a rozběhla se za ním. Na půl cestě se zastavila. Neměla zbraň. Logika jí nepomohla. Buď se mohla vrátit a tím by zvýšila šance na úspěch, nebo pokračovat a na místě zjistit, zda zbraň vůbec potřebuje. Rozhodla se běžet za kolegou. Cestou se s ním pokoušela několikrát spojit, ale neozýval se. Přiběhla až k místu, kde spolu byli naposledy. Jery tu nebyl. Rozhlédla se okolo. V tom nepořádku nebylo nic vidět. Na podlaze objevila stopy. Vydala se po nich. Co chvíli si musela klestit cestu. Tu převrácený stůl, onde ze stropu visící husí krky kabelů. Ač stále sledovala stopy, pozorně se každou chvíli koukala kolem sebe, zda nezahlédne něco podezřelého. Zanedlouho uviděla na zemi ležet fázer. Předklonila se a dřepnula si. Vzala jej do pravé ruky. Byl nastavený na maximum, což bylo přinejmenším podivné. Ukazatel stavu energie indikoval tříčtvrteční stav, což naznačovalo téměř nepřerušenou palbu po celou dobu. Něco zaslechla. Zase. Dutý zvuk, jako by jí někdo klepal na temeno helmy. Prudce se otočila. Nic. Znovu. Teď už věděla, co to bylo. Kapka krve se jí rozstříkla na průhledu. Setřela ji rukávem a zanalyzovala. Byla lidská, s největší pravděpodobností tedy Jerryho.

Ve stropě nad ní zela pořádná díra. Vyskočila a jen tak tak, že se zachytila konečky prstů. Vytáhla se nahoru. Byla v klimatizační šachtě. Krvavá šmouha se táhla vlevo. Sledovala ji, jak rychle to jen šlo. Nemohla ani pořádně lézt po všech čtyřech, jak byla šachta nízká, a ani se plížit, jak byla úzká. Dostala se až k nějakému ústí. Byla to křižovatka s vertikální šachtou, vedoucí na střechu. Šmouha pokračovala nahoru. T´Rel se pozastavila nad tím, jak by tudy mohl člověk vylézt. Jediným logickým vysvětlením bylo, že mu někdo pomohl. A ten někdo musel mít pořádnou sílu. Ona sama by nedokázala nahoru vylézt, natož pak s nějakým břemenem navíc. Musela se vrátit. Lezla pozadu, ale bylo to jednodušší, neboť teď se šachta mírně svažovala. Seskočila zpět do místnosti a běžela ke schodům.

"T´Rel, jste tam?" ozvalo se v její přilbě.

"Ano veliteli. Ráda vás slyším. Jery se mi ztratil. Vypadá to, jako by ho někdo, nebo něco uneslo. Našla jsem po něm jen krvavou stopu, patrně je tedy zraněný."

"Bože..." připojil se Jane.

"Prosím?" nechápavě se zeptala, "Nerozumím vám."

"T´Rel, kde teď je asi Jery?" zeptal se znovu Patrik.

"Pravděpodobně na střeše budovy."

"Kde jste vy?"

"Na schodišti. Mířím za ním."

"Počkejte, jsme na cestě, za dvě tři minuty jsme u vás."

"Mám zbraň, je nelogické, abych čekala. Může být pozdě."

"Pozdě pro vás. Nemám čas na vysvětlování, kdybyste však viděla to, co my, pochopila byste. Je to rozkaz!"

"Ano, pane."

Přiběhli dokonce za minutu a půl. Celý udýchaní vběhli do budovy, kde na ně T´Rel čekala. Vybíhali schody, přičemž se vzájemně kryli. Jedno podlaží za druhým. Předposlední. Poslední. Teď jen dveře na střechu. Automatika v nich nefungovala. Patrik s Jane uchopili každý jednu jejich polovinu a táhli směrem od sebe. K ničemu to nevedlo. Patrik si stoupnul k Jane, aby mohl na svoji polovinu tlačit. Začaly se otevírat. T´Rel ještě chtěla navrhnout něco v tom smyslu, že je mnohem silnější než oni a že by mohla ona tlačit místo Patrika. Než stačila cokoliv říct, Patrik zařval:

"K zemi!!!" a sám tam sebou praštil. Jane se přitiskl ke zdi tak, aby byl mimo případnou tlakovou vlnu, která by vylétla ze dveří. T´Rel to nestihla. Dveře vylétly jako kusy papíru směrem do schodiště a ji vzali s sebou. Dopadla o pět metrů dál a dva metry níž. Patrik se po schodech sesunul za ní. Žila, byla jen lehce zraněna a otřesena. Otočil se a vstal. Jane střílel ze svého obouručního fázeru plnou silou. Přiběhl k němu a také pálil. Bylo to jenom naslepo, díky prachu, zvířeném po výbuchu. Na chvíli ustali. Oblak si sednul.

Před nimi něco stálo. Bytost, kterou ještě nikdo z nich neviděl, a která se nepodobala ničemu, co bylo kdy popsáno. Jakási kovově tmavě modrá stvůra. Ve výši jednoho metru to mělo jakési tělo, ne nepodobné pozemským krabům, jen mnohonásobně větší. Na každé straně z něj vyrůstaly dvě nohy. Tvarem připomínaly pavoučí. Dole byly zakončeny třemi prsty, svírajícími úhel sto dvaceti stupňů. V předu vyrůstalo něco jako krk. Byl složen z jednotlivých článků a vypadal jako ocas štíra. Také z něj vyrůstaly dva páry končetin, sloužících patrně jako ruce. Každá z nich měla šest dlouhých tenkých prstů. Hlava byla podlouhlá. Úplně nahoře byly dvě tmavé polokoule, patrně zrakové smysly. Jinak byla dokonale hladká. Celková výška dosahovala dobrého půltřetího metru.

Stvoření si je také prohlíželo. Pod jeho nohama leželo znetvořené Jeryho tělo. Tvor udělal několik kroků zpět obratným, skoro hmyzím pohybem. Zničehonic narovnal krk a začal jej nahýbat směrem dozadu. Jeden z článků se bíle rozzářil. Oběma došlo, že znovu útočí. Z místa, které by snad bylo možno nazvat hrudí, kdyby nebylo na krku, vyšel záblesk. Uskočili a kousek rohu budovy za nimi, která byl o něco vyšší spadl do ulice. Zacílili opět svoje fázery. Vypálili. Před bytostí se vytvořilo ochranné silové pole, kterým fázery nepronikaly, ani jej nijak nepoškozovaly. Bytost palbu neopětovala.

"Nemůže! Ona teď nemůže střílet!" křičel Jane, "Veliteli, vezměte T´Rel a běžte ze schodů, já ji zdržím."

"Dobrá," řekl Patrik po chvíli přemýšlení, když si všiml, že se mu přehřívá zbraň.

Jediným skokem se ocitl u T´Rel. Vzal ji přes rameno. Byla docela lehká, až se podivil. Jane začal také pomalu ustupovat. Už byl u prvního schodu. Rychle se otočil a skočil také dolů. Za letu ještě sestřelil stěnu, aby na chvíli tvora zdržel. Teď běžel jako o život. Podlaží míjelo podlaží. Noha míjela nohu. Zanedlouho dostihl velitele s T´Rel. Vzal ji od něj a podal mu svoji zbraň. Patrik se otočil a znovu za nimi zatarasil cestu. Běželi dál.

Konečně byli venku. Odběhli a schovali se za nejbližší budovu. Ještě jednou zatarasili cestu, tentokrát východ. Od výpočetního střediska teď byli asi dvacet metrů. Tiše je pozorovali. Minutu se nic nedělo. Najednou vyletěl kus stěny ve třetím patře a ze vzniknuvšího otvoru vyskočil ten tvor. Bez problémů dopadl na zem. Jeho tělo pokleslo téměř až k zemi, ale hned se rychle vzneslo do své původní polohy. Začal otáčet krkem a potažmo i hlavou. Rozhlížel se, kde je jeho kořist. Pohyby byly velice ladné. Všiml si jich.

"Musíme pryč!" shrnul myšlenky všech Patrik.

"Enterprise volá výsadek. Ozvěte se. Podařilo se nám překonat interferenci, takže s vámi můžeme komunikovat." ozvalo se jim v přilbách.

"Máme problém," odpověděl jako první Jane, "veliký problém."

"Ano." přidal se k němu Patrik, "Enterprise, můžete nás transportovat?"

"Transport není možný."

"Sakra. Dobře tedy. Můžete nás zaměřit?"

"Ano."

"Výborně. Vypalte z fázeru patnáct metrů přímo přede mne." řekl a poodběhl naproti bytosti.

"Proč?"

"Prostě to udělejte a hlavně rychle."

Oba konce fázerového prstence na spodní části talíře lodi se bíle rozzářily a za okamžik z něj vyšel fázový výboj.

Bytost se připravovala k dalšímu útoku. Krk už začal zářit. Bylo to na poslední chvíli. Z nebe se snesl sloup pulzující energie. Tvor se okamžitě vypařil, a před výsadkem se začala tvořit jáma. Patrikovi vždy připadaly fázery Enterprise jako tenounké nitky, teď měl však před sebou lano energie o průměru deseti metrů. Uvědomil si, co za strašnou sílu to je. Po pěti vteřinách palba ustala.

Popošel až k okraji propasti. Fázer vypálil díru širokou cca. 11 metrů a nedohlédnutelné hloubky. Okraje horniny byly hladké jako sklo, což bylo způsobeno obrovským žárem.

T´Rel odnesli do Dragonflyeru, se kterým se vrátili nad město, aby mohli transportovat mrtvé Jeryho tělo. Patrik pilotoval. Nikdo celou cestu nepromluvil. Zpátky na lodi se všichni rozešli do svých kajut. Kapitán jim dovolil podat hlášení později.

Vešel do kajuty. Kate se právě oblékala. Řekla mu, že skoro celý jeho výsadek prospala. Chtěla se jej zeptat na jeho průběh, ale gestem jí naznačil, že nemá náladu. Jen se svlékl a šel smýt všechnu tu špínu. Snažil se zapomenout na ta křičící mrtvá těla, vzlykající trosky. Kate mu pomohla. Vešla za ním pod horký proud vody, dlouze se mu zadívala do očí a objala jej.

Enterprise zůstala na místě ještě dva týdny. Vyšetřování neurčilo důvod násilné smrti všech obyvatelů Bajoru, ani se nepodařilo zjistit, co za tajemnou rasu napadlo výsadek. Kate odletěla zpět na USS Mendel, zkoumat pohyblivou kvantovou singularitu a Enterprise poté, co označila Bajoranský prostor za karanténní, se vydala za další misí.

Týden poté přišel k Patrikovi do kajuty kapitán a mlčky mu podal elektronickou tabulku. Bylo na ní poslední Bajoranské proroctví:

*Přijde den, co nebude tak jasný*
*nikdo nespatří již světla více.*
*Skoná i ten poslední šťastný,*
*rukou draka zhasne svíce.*
*Drak přijde, vezme všechny útokem,*
*budou první - možná však,*
*nespojí-li síly s vlkem,*
*Budou poslední, je to tak.*

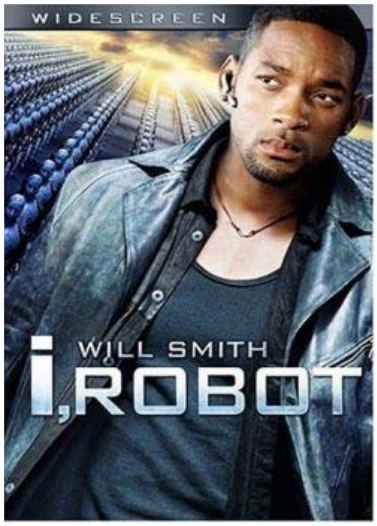
*Petr „El_Svetr“ Lohnický*



## Filmové okénko

Zde bychom Vás rádi informovali o novém netrekovém filmu, který podle nás stojí za shlédnutí.

### Já, Robot




Will Smith hraje roli detektiva Del Spoonera v high-tech thrilleru. Já, Robot, inspirovaném knihou povídek visionářského autora Isaaca Asimova. V roce 2035, patří roboti ke spolehlivé nedílné součásti každodenního života. Ve filmu je důvěra v roboty otřesena a pouze jediný člověk, sám proti celému systému, tuší co se stane.

Představte si svět, kde motocykly jezdí samy, roboti dirigují symfonické orchestry a zvířecí myšlenkové pochody pohybují robotem. Ne, to nejsou vidiny vzdálené budoucnosti.. jsou to titulky dnešních novin. Odehrává se za třicet let. Technologické vymoženosti ve filmu JÁ, ROBOT , "Automatičtí domácí asistenti,"architektura, oblečení a dopravní prostředky jsou fantastické i když pro diváky nepřijatelné.

Vzhledem k tomuto pokroku, není sebemenší pochyby o tom, že roboti budou v blízké budoucnosti nedílnou součástí našeho každodenního života. Každá rodina bude mít nejméně jednoho. Budou nám uklízet, doručovat balíčky, venčit pejsky - dokonce budou dohlížet na naše děti. Ale co když bude jejich spolehlivost otřesena? Tato otázka je jádrem filmu Já, Robot.

První z nové generace robotů je vyroben z ultra silné slitiny. NS-5 má vykonávat všechno - od hlídání dětí přes vaření večeře po udržování rovnováhy na vaší šekové knížce.

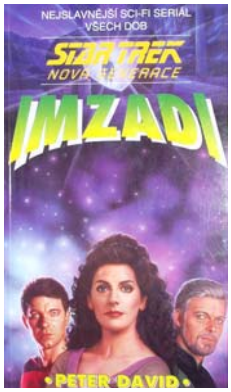
Svět 2035 věří , že pro roboty existují "3 bezpečné zákony." Robot neublíží člověku, ani nedovolí, aby někdo ublížil člověku: robot musí respektovat lidské pokyny, pokud nekolidují s prvním zákonem. Robot musí chránit svou vlastní existenci, pokud to nekoliduje s prvním nebo s druhým zákonem. Asimov první vytvořil "3 zákony robotů" ve svém sci-fi psaní, ale jeho myšlenky pronikly do skutečného světa.

Patrick Tatopoulos se nejvíc soustředil na vzhled robotů, včetně Sonnyho, jednoho z hlavních filmových postav. Tatopoulos, který byl produkčním výtvarníkem a výtvarníkem postav na filmu Twentieth Century Fox "Den Nezávislosti," má stejný úkol ve filmu JÁ, ROBOT. návrh na NS-5s, se včetně Sonnyho redukoval na tři určující charakteristické rysy: průhlednost, lidská podoba s obdivuhodnou svalovou strukturou a dokonale symetrický obličej. Tyto rysy vedly k několika nádherným návrhům. Vozidla se díky kulovitým kolům pohybují do strany. Boční pohyb umožňuje obrovské , automobilové honičky, s důmyslnou choreografií, o rychlosti 250 km /hod vpřed a do strany.

Pro Proyase, je nejzajímavější otázka, jak si poradíme s roboty? Myslím, že přijdou, o tom není pochyb. Vždycky je zajímavé jak lidi nakonec upraví svou technologii. Nakonec uvěříme tomu, že technologie, v dobrém i ve zlém, nám zlepší život a my to přijmeme. Je to dobře nebo špatně? Myslím, že lidi se tak budou chovat i v budoucnosti. í život a my to přijmeme. Je to dobře nebo špatně? Myslím, že lidi se tak budou chovat i v budoucnosti.

## Knihy

V této sekci bychom Vás rádi informovali o vydávání různých Star Trek knih. Je jasné, že Star Trek knihy nevycházejí každý měsíc, tak abychom zaplnili místo, přidáme i recenzi nějaké již vyšlé knihy.




### Imzadi

Imzadi byla vydaná nakladatelstvím X-press v roce 1994, tudíž to doopravdy není nejnovější titul k dostání, ale rozhodně stojí za zmínku.

Jak již název napovídá, Imzadi se zabývá vztahem Willa Rikera a Deanny Troi. Dozvídáme se, jak se vlastně Deanna a Riker setkali a jak se dali dohromady. Sledujeme to z pohledu starého Williama Rikera, který vzpomíná na své mládí a na dobu, kdy byla Deanna živá. Vydává se do minulosti, aby zabránil Sindaríňanům Deannu zavraždit, ale vydává se za ním i Dat z „jeho“ času, aby ho zastavil před změnami časové linie…

Imzadi mohu jen doporučit, přečetl jsem ji jedním dechem. Dá se sehnat jak v klasických obchodech, tak na conech (např. se prodávala na Pragoconu).

## Rozhovor – David Bursa

Dobré ráno na rádiu BCC s DB: Ukončení seriálu Enterprise nezůstalo bez povšimnutí ani u nás a tak ti, kteří poslouchají rádio BBC mohli 23. února v pořadu "Dobré ráno s BBC" slyšet rozhovor s Davidem Bursou. David Bursa je od roku 1999 odborným poradcem u dabingu a dohlíží, aby žádný Star Trek od té doby nebyl dabován bez revize terminologie. Do dnešního dne to bylo 184 seriálových dílů a 9 filmových dabingů. Kromě korektur i další práce na dabingu jako je úprava dialogů sady závěrečných dílu Voyageru, úprava dialogů pilotu Enterprise, překlad a úprava dialogů Prvního kontaktu (2003, ČT) patří mezi jeho další aktivity online slovník terminologie WARP.cz nebo zprostředkování prodeje seriálových DVD v ČR. Pro ty z vás, kteří pořad neslyšeli, přinášíme jeho přepis:

**Moderátor**: Enterprise a Voyager, klingonština nebo vulkánština, kapitán Jean-Luc Picard... Říká vám to něco? To je Star Trek, kultovní seriál, fenomén - a pro mnohé životní styl. Na zapřísáhlé vyznavače seriálu zapůsobila přímo tragicky zpráva, že americká televizní společnost UPN už nehodlá natáčet další díly a Star Trek skončí ve Spojených státech v květnu - až se dovysílá čtvrtá řada jeho páté série. Fanoušci Star Treku hodlají dokonce v pátek demonstrovat v Los Angeles. Ve studiu je teď český "startrekolog", můžeme-li to tak říci, David Bursa, který působí jako odborný poradce při tvorbě českého dabingu seriálu. Dobrý den.
**DB**: Dobré ráno.
**Moderátor**: Jste smutný, že končí Star Trek?
**DB**: Neřekl bych. (smích)
**Moderátor**: Měl jste s ním hodně práce? (smích)
**DB**: O to nejde, ale nějaký smutek není na místě.
**Moderátor**: Seriál skončí, ale duch Star Treku bude žít dál?
**DB**: Určitě, a stále bude na co se dívat.
**Moderátor**: Američtí fanoušci chtějí dokonce shromáždit finance na to, aby mohlo natáčení pokračovat. Myslíte, že mají nějaké šance?
**DB**: Silně pochybuji. Když v roce 1968 oznámila americká televizní společnost NBC, že příští rok skončí s natáčením původního seriálu Star Trek, dostala od fanoušků jeden milión dopisů, a přesto ji to neodradilo od záměru natáčení ukončit. Musíme si také uvědomit, že natočení jedné sezóny seriálu stojí kolem 35 miliónů dolarů. A přestože se fanoušci rozhodli vytvořit sbírku, aby mohli natočit ještě alespoň jednu řadu, vybrali zatím jenom hruba 30 tisíc dolarů.
**Moderátor**: Vy říkáte jenom, ale když někdo dá takové peníze, tak asi už patří do takového tvrdého jádra příznivců. Jak se projevuje příslušnost k této komunitě?
**DB**: Primárně se tento typ lidí setkává na internetových diskusních fórech, kde se sdružuje a plánuje různé akce. Zároveň se setkává osobně na speciálních akcích, kterým se říká cony od anglického slova "convention", kde se navzájem baví přednáškami a kde nezřídka hostují i herci ze seriálu.
**Moderátor**: A v České republice je jak velká skupina věrných?
**DB**: V České republice skupina věrných čítá zhruba desítky až stovky lidí, a stejně jako v zahraničí není neobvyklé, že přijdou v maskách, ať už v uniformách, v jakých chodí v seriálu lidé, nebo rovnou, dokonale vybaveni maskérskými doplňky, za nejrůznější druhy ve Star Treku.
**Moderátor**: Vy jste dnes přišel v civilu, chodíte taky na takováto setkání? (smích)
**DB**: (smích) Já se občas objevím na takovém setkání ale jinak jsem naprosto normální člověk žijící normálním životem.
**Moderátor**: Sledovanost poslední sezóny ve Spojených státech je sice téměř 3 milióny diváků na epizodu, ale i tak jde o čísla poloviční oproti první sezóně. Nemyslíte, že je to téma přece jen už poněkud vyčpělé?
**DB**: Otázka je, jestli nevyčpěli spíše scénáristi. Zároveň se jako možný důvod jeví poměrně velká změna v preferencích vyhledávání zábavy ve Spojených státech, kde přece jenom sledovanosti spíše vládnou reality show a zábavný seriál se na trhu hůře prosazuje. Ale možná že po osmnácti letech nepřetržitého vysílání Star Treku prostě nadešel čas dát si na nějakou tu chvíli pauzu.
**Moderátor**: Vy jste pracoval na stovkách dílů Star Treku, v čem vy osobně vidíte rozdíl mezi jednotlivými sériemi, řekněme mezi těmi úplně nejstaršími a tou zřejmě poslední?
**DB**: Když to vezmu čistě z pohledu děje, což je možná nejlepší měřítko pro diváckou poutavost, byly všechny předchozí série o chronologickém směru dopředu. Mapovaly vývoj lidstva ve vesmíru Star Treku, kdežto poslední série s názvem Enterprise se pokusila přijít s něčím úplně novým, a to s pohledem, jaké to bylo před všemi známými Star Treky. Možná ale sledovala vývoj až příliš pozvolna a k těm důležitým a zajímavým historickým událostem se nakonec ani nedostala.
**Moderátor**: Já vám děkuji za rozhovor a za návštěvu ve studiu. To byl Star Trek a David Bursa.
**DB**: I já děkuji a naslyšenou.

*Zdroj: Trekdnes*

## Číslo 2 vyjde 10. 4. 2005

V příštím čísle IT začneme sekci o TNG. V ní Vás budeme seznamovat s ději zajímavých epizod (v příštím čísle si navíc budete moci přečíst úvod do celého seriálu. Dále se můžete těšit na textovou podobu Johansonovy přednášky o Animované sérii, křížovku, samozřejmě rozhovor a spoustu zajímavých věcí.

*Velící šéfredaktor komandér Korax*

# UPKB Star Trek Journal #1

10. 3. 2005

V příštím čísle bychom se rádi věnovali Nové Generaci – můžete se těšit na podrobné zasvěcení do děje seriálu, popisy důležitých epizod, atp.. Dále si budete moci přečíst článek o proběhlém Pragoconu ´05 a podívat se na fotky. Budete si moci přečíst informace o TAS od Johansona, Dále Vás budeme informovat o nejdůležitějších událostech a conech.

*Žijte dlouho a blaze*
*Redakce*



**Speciální poděkování:**
Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson, T
Velící šéfredaktor komandér Korax, T
Praporčík Jonathan Alexander Moore
Petr Lohnický
Trekdnes.cz
Voyager.cz

UPKB Information Times #1
Oficiální klubový magazín československého klubu UPKB
by Ondřej Konvička (Korax), Rostislav Bříza (adm. Jaremi Erik Johanson)
© by Úřad pro kosmickou bezpečnost 2005
Neprodejné, jakékoliv rozmnožování musí být nejdříve konzultováno s autory daného výtisku, nebo s šéfredaktorem.

Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Voyager and related properties are Registered Trademarks of Paramount Pictures registered in the United States Patent and Trademark Office. All rights reserved

Agency for Space Security

#2

# Information Times

## První díl seriálu o TNG
## The Next Generation




## USS Alligator
## Firefist



## Pragocon 05
## koraxova reportáž z conu



# Vážení a milí čtenáři,

máme tady druhé číslo Information Times, jak jsem slíbil, je poněkud jiné, než číslo první. Myslím, že i dnes si s chutí počtete, například doporučuji pročíst si reportáž z Pragoconu ´05. Dnes také začíná seriál o Nové Generaci. V následujících číslech budete nacházet popisy zajímavých epizod a zajímavosti k nim se vztahující, dnes si mimo to budete moci přečíst jak TNG vznikala a proč vypadá, tak jak vypadá.

Dále bych rád upozornil, že uvítáme jakoukoliv pomoc s IT a nabízíme možnost zdarma si otiskout do IT inzerát se Star Trek tématikou (reklama na web, noc, atp.). Ale dost povídání, obraťme list, je co číst!

*Velící šéfredaktor komandér Korax*




UPKB Information Times #2
by Agency for Space Security 2005
Oficiální klubový magazín československého Star Trek klubu UPKB
by Ondřej Konvička (Korax), Rostislav Bouda (Johanson)
Neprodejné, jakékoliv rozmnožování musí být konzultováno s autory daného čísla, nebo se šéfredaktorem
Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Voyager and related properties are Registered Trademarks of Paramount Pictures registered in the United States Patent and Trademark Office. All rights reserved

# Obsah


| | |
|---|---|
| The Next Generation | 5 |
| Pragocon ´05 | 8 |
| Elite Force | 10 |
| Rozhovor s Phloxem | 11 |
| USS Alligator I. | 14 |


# Novinky

Za poslední měsíc se toho zrovna moc nestalo, hlavní událostí je rozbíhající se update webu Albatani.cz, zvláště díky Firefistovi. Další za zmínku stojící událostí je uveřejnění povídky USS Alligator na pokračování, také od Firefista. Alligatora si budete moci přečíst v tomto čísle, v dalších budeme uveřejňovat pokračování.

Další zajímavostí je update TrekDnesu. Samozřejmě, samo o sobě to není nijak překvapivé, konec konců, TrekDnes je možná nejčastěji updatovaný česky ST web. Tentokrát jde ale o funkční přídavek. Jak vidíte na obrázku níže, na Trekdnesu je od dvetenáctého března přístupná databáze popisů epizod, filmů a databáze vtipů také není špatný nápad. Takže klobouk dolů před TrekDnesem.







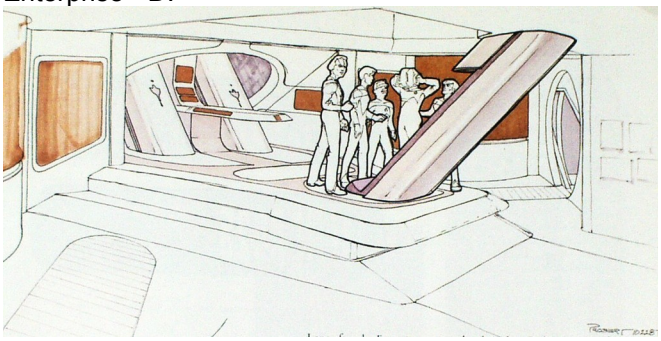
Tak toliko k novinkám za tento měsíc, snad toho bude příště víc...



*Enterprise, NCC-170-D*

# The Next Generation

Když v roce 1969 skončilo vysílání Star Treku, začalo se o něm uvažovat jako o seriálu, "který selhal". Za několik let se ale přesto objevilo dvaadvacetidílné pokračování dobrodružství lodi Enterprise. Šlo o kreslený seriál, který si ale u fanoušků nezískal mnoho příznivců, protože nebyl hraný a protože každá epizoda měla jen něco málo přes dvacet minut. Za několik let poté se Paramount začal zabývat projektem Star Trek - Phase II. Děj tohoto seriálu by se odehrával v ještě vzdálenější budoucnosti na nové Enterprise. Posádka by zůstala stejná, až na pana Spocka, který by nehrál a byl by nahrazen jiným Vulkáncem. Bohužel, Phase II nikdy nedosáhla vysílání, dokonce ani konce natáčení. V roce 1979, deset let po ukončení Původního Star Treku (TOS), byl natočen první Star Trek film. Byl umístěn na Enterprise vytvořenou pro Phase II, přes své námitky se dokonce ve filmu angažoval Leonard Nimoy v roli Spocka. Film následovaly dva další a v roce 1987 se konečně začalo pracovat na novém seriálu. Měl by se odehrávat asi sto let po TOS na nové Enterprise - D.



*Návrh ošetřovny Enterprise D*

Nový seriál provázelo mnoho problémů, nakonec ale bylo jasné, že může začít výroba tohoto zatím nepojmenovaného seriálu. Jako příklad návrhů názvů uvedu alespoň toto:

Star Trek - The Mission Continues
Star Trek - Future Trek
Star Trek - Enterprise VII
Star Trek - The Enterprise Continues
Star Trek - The New Generation
Star Trek - The Second Generation
Star Trek - A New Adventure

Nakonec byl uznán zde neuvedený název Star Trek - The Next Generation. Byli vybráni herci, já se ale pouze omezím na to, že zprvu měla Denise Crosby ztvárňovat Deannu Troi a Marina Sirtis Tašu Yarovou. Lodi opět velí charismatická osobnost, tentokráte postarší Jean-Luck Picard, první důstojník Riker, šéflékařka Crusherová místo Spocka android Dat, poručík LaForge a Worf. Během prvních dvou sezón se také objevuje postava syna doktorky Crushrové, tj. Wesley Crusher, který později odchází na Akedemii HF. Od druhé sezóny se také objevuje lodní bar a barmanka Guinan, osoba s vtěleným zvláštním moudrem, kterou ztvárnila Whoopi Goldberg.

Dále se v TNG objevuje spousta menších rolí, nejdůležitější je asi postava praporčice Ro.



*Posádka Nové Generace*

První cesta nové Enterprise D slouží mimo jiné jako úvod do série. V epizodě se seznamujeme z kapitánem Picardem, velitelem Rikerem a androidem Datem. Ty doplňují další postavy, jako například empatička Troi. Na cestě ke stanici Farpoint, která je postavena nečekaně rychle a dokonale je Enterprise uvězněna v cizím poli a na loď zavítá mocná bytost, sama sebe nazývající "Q", která nařizuje, aby se Enterprise vrátila na Zemi a nezamořovala galaxii. Q obratně naráží na různé špatné aspekty lidstva, jako na zdrogované vojáky, ap.. Přitom se mění v různé lidi, o kterých mluví. Nakonec se Picard cizinci postaví a nařídí maximální zvýšení rychlosti. Doufá, že se mu podaří uniknout cizinci alespoň na tak krátko, aby se loď mohla rozdělit na dvě části, aby mohla disková sekce s rodinami odletět do bezpečí. To se podaří, sám se s několika důstojníky přesune na bitevní můstek a čeká, až ho cizinec dostihne. Ten na sebe nedá dlouho čekat a Picard se ocitá před soudem. Q mu sděluje, že z obvinění se může dostat tím, že splní misi na stanici Farpoint.

Inženýrská sekce dorazí ke stanici Farpoint a vyzvedne několik členů posádky, mezi nimi i prvního důstojníka. Wiliam Riker spojí loď dohromady a vydá se za vedoucím stavby Farpointu, Zornem. Nabídne mu ovoce, ale Riker požádá o jablko. To tam není. A najednou se na stole objeví mísa plná jablek. Takových zvláštností je na základně více.

Posádka objeví podzemní chodby z neznámého materiálu. V těchto chodbách najdou také Gropplera Zorna, který je mučen neznámou formou života. Nad planetu přiletí obrovská neznámá loď, prozkoumá Enterprise a začne pálit na vesnice okolo Farpointu. Přitom si ale dává dobrý pozor, aby stanici netrefila. Nakonec se ukáže, že stanice je vlastně forma života, kterou našli Bantové zraněnou. Uvěznili ji pod povrchem. Enterprise ji osvobodí a neznámá loď se přemění ve stejnou formu života jako ta, co byla stanicí. Obě bytosti spolu odletí vesmírem. Q připustí, že Enterprise splnila úkol a zmizí. Předtím ale slíbí, že se ještě někdy vrátí...



*Stanice Farpoint*

## The Naked Now

*Enterprise* je na cestě k setkání s *USS Silcovsky*, která monitorovala kolaps supernovy do bílého trpaslíka. Zvláštní zpráva, ve které zve kapitánka posádku *Enterprise* na mejdan dá důvod obavám o zdraví posádky *Silcovskiho*. Tyto obavy se potvrdí po zvuku exploze, který Dat identifikuje jako proražení nouzového východu. Silcovski nejeví žádné známky života, což potvrdí i výsadek. Geordi dokonce najde zmrzlou ženu. Při prohlídce pak nikdo nejeví jakékoliv neobvyklé známky nemoci, která pravděpodobně způsobila podivné chování nyní mrtvé posádky. Nikdo, až na Geordiho. Stěžuje si na horko a vyjede na doktorku Crusherovou.



*Taša zjišťuje, zda je Dat plně funkční...*

Wesley Crusher si hraje s malým vlečným paprskem a ukazuje Geordimu i malé zařízení, které vydává rozkazy kapitána Picarda. Wesley se nakazil od Geordiho, stejně jako Tasha. Objektem její touhy se stal Dat, který je poslán, aby ji odvedl na ošetřovnu. Tam ji ale nedovede a místo toho jí předvede, že je funkční v opravdu všech směrech.

Nakažený Wesley mezitím obsadí strojovnu a uzamkne se malým generátorem silového pole. Jeho přítel Shimota zatím klidně staví skládačku z kontrolních čipů. Kapitán Picard ho naléhavě žádá, aby uvolnil ovládání lodi, Wesley však dále blokuje systémy. Picard tedy vyšle inženýrku MacDougalovou a Rikera aby zrušili dodávku energie do silového pole nového kapitána. Jako by toho nebylo dost, supernova exploduje a vyvrhne spoustu hmoty. Jeden ne nevelký balvan se řítí přímo na obě lodi.

MacDougalové se podaří silové pole vypnout a Dat se pokusí poskládat čipy, které použil Shimota zpět do počítače. Aby na to bylo dost času, postrčí Wesley *Silcovskiho* na balvan, čímž ho zpomalí. Dat dokončí opravu včas a *Enterprise* unikne. Mezitím infikovaná doktorka najde lék na nemoc a spolu s "nažhaveným" kapitánem začne léky rozdávat.

## Code of Honor

*Enterprise* se nachází na orbitě planety Ligon II, zdroje vakcíny pro Siris IV. Na loď zavítá delegace z planety vedená místním vládcem Luthanem. Toho očividně zaujme Taša Jarová. Nejdříve mu ukáže bojový program v simulátoru a pak ji Luthan unese. Jeho lidé to považují za statečný čin, a aby Picard Tašu získal zpět, musí o ni Luthana poprosit. Luthan ho pozve na planetu a slíbí, že mu Tašu večer vrátí. Večer Picard Luthana tedy přede všemi poprosí o Tašu a vakcínu, ale Luthan ji neočekávaně požádá, aby se stala jeho První ženou. Jeho současná první žena s tím samozřejmě nesouhlasí a tak vyzve Tašu na souboj.



*Delegace z planety Ligon II*

Aby získala vakcínu, pustí se Taša do boje. Obě ženy jsou vybaveny ostnatými rukavicemi napuštěnými jedem. Taša nakonec souboj vyhraje, tj. zabije První ženu. Na *Enterprise* ji zase oživí a tak se První žena může "vzít" s mužem, který o ni při souboji projevil zájem. Protože ženy na Ligonu II vlastní půdu, je z Luthana žebrák. Nakonec se ale stane

Druhým mužem své bývalé První ženy. Vakcína je dopravena na loď. A Taša také.

## The Last Outpost



*"Pověsti o ošklivosti lidí nebyly přehnané!"*

*Enterprise* má za úkol zjistit, co se stalo se zmizelo Federační základnou. Na jejím místě naleznou Ferengijskou loď, která je ochromí. Na lodi dochází rychle energie, navíc ji z lodi čerpá jakési pole vcyzařující z planety. Z *Enterprise* si někdo začíná stahovat celou databázi počítače. Picard prosí Ferengijskou loď, aby s tím přestala, nakonec se ale ukáže, že obě plavidla se potýkají se stejným problémem.

Dat zjistí, že planeta, na jejíž orbitě se nachází je základna dávno zaniklého Iconianského Impéria. Picard pošle dolů na planetu výsadek skládající se z Rikera, Data, Geordiho a Tashy. Na planetě najdou i Ferengijský výsadek. Konfliktu mezi výsadky zabrání objevení Portálu - strážce základny, který chce obě lodi zničit. Riker ho nakonec přesvědčí, aby ušetřil nejen *Enterprise*, ale i Ferengy. Portál vrátí energii na obě lodě a tím zabrání umrznutí posádky *Enterprise*. Portál se rozloučí s Rikerem a odchází spát...

## Hide and Q

*Enterprise* letí do soustavy Sigma III, kde došlo k podzemní nehodě a kde je potřeba lékařská pomoc. Najednou je ale loď zastavena stejným polem, které se objevilo, když se na *Enterprise* poprvé dostal Q. A je tady zase. Ale tentokrát na loď nezavítal aby soudil lidstvo, je zde kvůli Rikerovi. Jeho, Tašu, Data a Worfa přenese na jakousi planetu, na které se objeví oblečený jako maršál z dob Napoleonských válek.

Mezitím Picard na osamnělém můstku zjišťuje, že nic nefunguje (včetně dveří) a najednou se na můstek vrátí Taša. Říká, že byla za své chvání posazena na "trestnou lavici". Picard si s ní trochu promluví, na můstku se objeví Q a oznámí ¨Taše, že její trest vypršel. Obeznámí Picarda se svým záměrem obdařit jeho prvního důstojníka mocí bytostí Q.

Mezitím je výsadek na planetě napaden btostmi, které



*„V budoucnosti, kterou si neumíte představit předstihnete i nás. "*

jsou také oblečeny do uniforem z Napoleonských válek, z jejich pušek jsou ale vystřelovány energeticé výboje jako z blasteru. To se Rikerovi nelíbí, a tak celý výsadek přenese zpět na loď. K tomu použije svou novou moc Q. Sám ale zůstane na planetě - chce si promluvit s Q. Ten mu řekne, že moc má natrvalo, a že Q kontinuum na lidstvo pohlíží se zájmem, že v nedohledné budoucnosti lidé předčí i je. Picard ale Rikera požádá, aby mu slíbil, že svou moc nebude užívat. To mu Riker slíbí, čehož vzápětí lituje, protože kvůli slibu nemůže oživit mrtvou mallou dívku v dolu. Domluví se tedy s Picardem, že pomůže vým přátelům dosáhnout toho, co chcou, tím se nic nezkazí. Wesley se samozřejmě stane dospělým, Gerdi prohlédne, Worfovi se na můstku objeví Klingonka, a Dat se odmítne stát člověkem. Nakonec se svých darů všichni zřeknou a Q neuspěje se svým záměrem, Rikerovi je moc Q odebrána. A Q? Toho si "odvede" kontinuum a jak se dozvíme v "jeho" další epizodě, nakonec ho z kontinua vyhodí.

## 110010011

*Enterprise* čekají opravy, které budou provádět příslušníci rasy Binarů. Tato rasa se tak dokonale sžila s binárním systémem svých počítačů, že myslí tak binárně, jak je to možné. Riker je pozván Binary do nově upraveného simulátoru. Tam si Riker poručí bar, kapelu a společnici. Ta se mu líbí, a to nejen proto, že je atraktivní, i proto, že Binarové upravili simulátor tak, že postavy jsou mnohem přirozenější. Připojí se kapitán Picard, kterého také zaujme přirozenost Rikerovy společnice. Dokonce na něj začně sama od sebe začne mluvit francouzsky.

Dat s Geordim maluje ve své kajutě obraz (celkem zajímavé). Najednou jsou zavoláni do strojovny - udržovací pole warpjádra se hroutí a není čas na opravu. Posádka se evakuuje na stanici, ve které stojí a Dat nastaví autopilota, který odveze loď pryč.



*Binarové "dali hlavy dohromady", aby ušetřili energii*

Picard a Riker mezitím stále koketují s hologramem. Když chcou odejít, odmítá je pustit. Zjistí, co se stalo a že ona slečna byla návnada, která měla odvést pozornost. Udržovací pole se mezitím stabilizovalo. Oba důstojníci nastaví pětiminutovou autodestrukci a pokusí se získat kontrolu můstku. Najdou tam umírající Binary. Prozradí jim, že loď ukradli proto, aby zachránili svou umírající rasu. Riker přijde na to, jak odheslovat počítač plný Binarských informací a s Picardem pomůže cizincům se záchranou jejich rasy.

Jak asi víte, Česká Televize odvysílala celý seriál, v současnosti zvažuje zakoupení jeho repríz . Pro ty, co si potrpí na kvalitu a anglický zvuk doporučuji adresu www.hce.cz, kde si můžete koupit všechny sezóny v hezkých balení (balení na sezónu). Jediným mínusem je cena – za sezńu, tj. 7 DVD dáte skoro čtyři tisíce. Samozřejmě se u nás i před DVD TNG objevila – kdysi byly k sehnání VHS se Střetnutím na Farpointu (neboli Setkání na Stanici Farpoint) a Nejlepší z obou světů. Dnes už je takřka nemožné tyto VHS sehnat, pokud je ale někdo máte, nebo máte možnost je sehnat, pište mi, nebo Johansonovi na adresu johansonupkb@atlas.cz!

*Velící šéfredaktor komandér Korax*



*Skupinové foto - Lana Estari, Drussus, Panda a Korax*

# Pragocon ´05

Ve dnech 18. až 20. února se konala akce příznivců sci-fi, fantazy a anime zvaná Pragocon 2005. Pokud jste na něm nebyli, můžete si alespoň přečíst, o co jste přišli. Tedy spíše výcuc toho, co jsem tam dělal já.

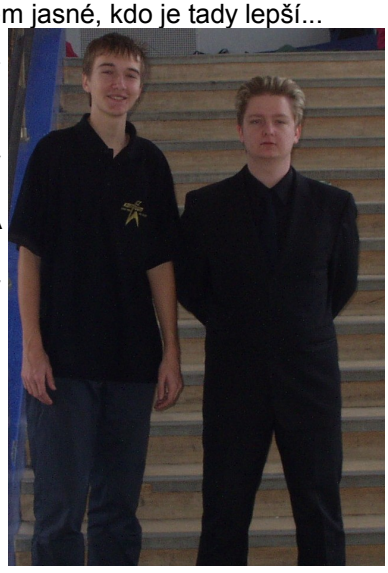


*Pššt! Johanson uvažuje!*

Než se do toho pustíme, řeknu něco obecně. Jako každý pořádný noc, i Pragocon byl rozdělen do několika místností podle toho, co se v nich dělo. Za zmínku stojí místnost Star Wars (i když program nebyl zrovna pro Trekkies, v místnosti Stargate se přednášely věci o... však vy víte, a to nejzajímavější – sci-fi místnost. V ní sempřednášelo od všeho trochu, ale hlavně o Star Treku. Teď už ale jak jsem noc prožil.

Poté, co jsem přijel do Prahy, spojil jsem se s Draxem (organizátor conu), on už mi přibližně řekl, kde se noc coná. Nějak jsem to našel, zaregistroval jsem se (mně jako organizátora vstupné nestálo nic, ale sestru, tedy Lanu Estari to přišlo na 300 Kč) a vydal jsem se hledat formy života, které už znám.

Netrvalo to dlouho a potkal jsem Johansona, překvapivě přede dvěřmi Star Wars místnosti. Nelekejte se, nedal se na tuto pohádku pro odrostlé děti, čekal na svou diskusi Star Trek vs. Star Wars. Sotva jsme si řekli Qapla´ a už tu byla přednáška. A bylo to vskutku zajímavé. Ale i když to Star Warsáci nepřiznali, bylo asi všem jasné, kdo je tady lepší...



*Večerní focení - Johanson a Aldy*

Protože tím skončil Startrekový páteční program, vydal jsem se do přízemí, ve kterém se prodávaly knihy, kartičky, no prostě všechno. A dalo se tu sehnat i něco o Star Treku – obvyklé knížky od X-Egemu a Alberta a dokonce i Star Trek Roleplaying Game 1. V dalším stánku jsem našel Star Trek sběratelské karty, které jsem okamžitě vykoupil. Dokonce se daly najít i Star Trek Card Gamy od Decipheru. Prodavač ale popíral, že by se o Star Trek nějak zajímal, abych ho citoval „Jediné co mně na Star Treku zajímá je Sedmá z Devíti.“. A už se ozvalo mé biologické tělo, jinak řečeno, dostal jsem hlad. Naštěstí se v přízemí prodávala chilli pizza.

V sobotu časně ráno jsem se napasoval k PC ve Sci-fi místnosti, abych si připravil přednášku o TNG. A

měl jsem štěstí, prtože kdybych přišel pět minut před přednášku, asi by z ní nic nebylo. Nefungoval totiž zvuk, což byla u mé přednášky dosti závažná chyba. Takže to nebudu protahoval, místo abychom začali v 8:00, začali jsme v 8:20. Takže jsem se stačil dohrabat asi do třetí sezóny, a už se sbíhali supi na PC. Takže jsem to urychlil (hodně) a doříkal jsem to během pěti minut přesčasu a nakonec jsem pustil kousek z The Naked Now, tekže všichni odcházeli rozesmátí. Ale, ale neodcházejme ještě! Vždyť následuje Marghova a Hypospraying přednáška o Decipherovských Star Trek kartičkách. Po přednášce, která byla brána do nejmenších detailů jsem se vrhl na oběd a potom na Johansonovu přednášku o Animované Sérii (kterou mimochodem najdete v tomto čísle). Johanson začal úvodem do seriálu, zanadával na Paramount, který TAS nepovažuje za oficiální Trek a odkázal se na adresu startrekanimated.com. Potom promítnul TAS epizodu Practical Joker, k mému údivu dokonce s českým dabingem. Bylo to docela vtipné, zvláště v momentě, kdy se začne *Enterprise* (dabovaná jako Číslo 5) smát a nikdo nemůže přijít na to, kdo se směje.

A Johanson nedá pokoj! Hned po TAS pokračoval přednáškou Star Trek v ČR. No, ve zkratce, seznámil nás s tím, co se dá v ČR sehnat a hlavně s tím, přednáška by se také dla brát jako jeho katalog ST materiálů.



*Leian v uápalu přednášení*



*Hraju karty*

Po přednášce jsem se odebral na chodbu, kde jsem našel Hypospray a Margha. Hned jsem uplatnil znalosti získané na jejich ranní přednášce a zahrál si kartičky. Nebudu si tady vymýšlet, prohrál jsem, ale bylo to natěsno, přeborník ve hře z SR říkal, že je překvapen mými výsledky. A zas byl čas na chilli pizzu. Potom jsem se tak nějak do čtyř poflakoval a šel jsem na Leianinu přednášku Kam se vydala *Enterprise*?, která byla o něco kratší kvůli protažení předchozího výstupu. A tak už jsem tam zůstal, protože následovala Johansonova přednáška o Equilibriu (něco jako Matrix, mnohem lepší, ale film měl smůlu, že byl uveden v den premiéry Matrixu Reloaded). A už se zase hlásilo mé biologické tělo, resp. Mí rodiče, šel jsem spát.

V neděli jsem začal promítáním úvodního dvojdílu Enterprise - Broken Bow. Potom mně Vorta Vor a Slepicz přemluvili a já jsem pustil Andorian Incident, na který se přišel podívat i Johanson. Chtěli jsme ještě nakonec pustit nějakou TOSku, ale odešla nám technika. Tedy, technika odešla v rukou Draxe, který balil. Trakže jsme se odebrali do opuštěných končin školy a zahráli jsme si kartičky...

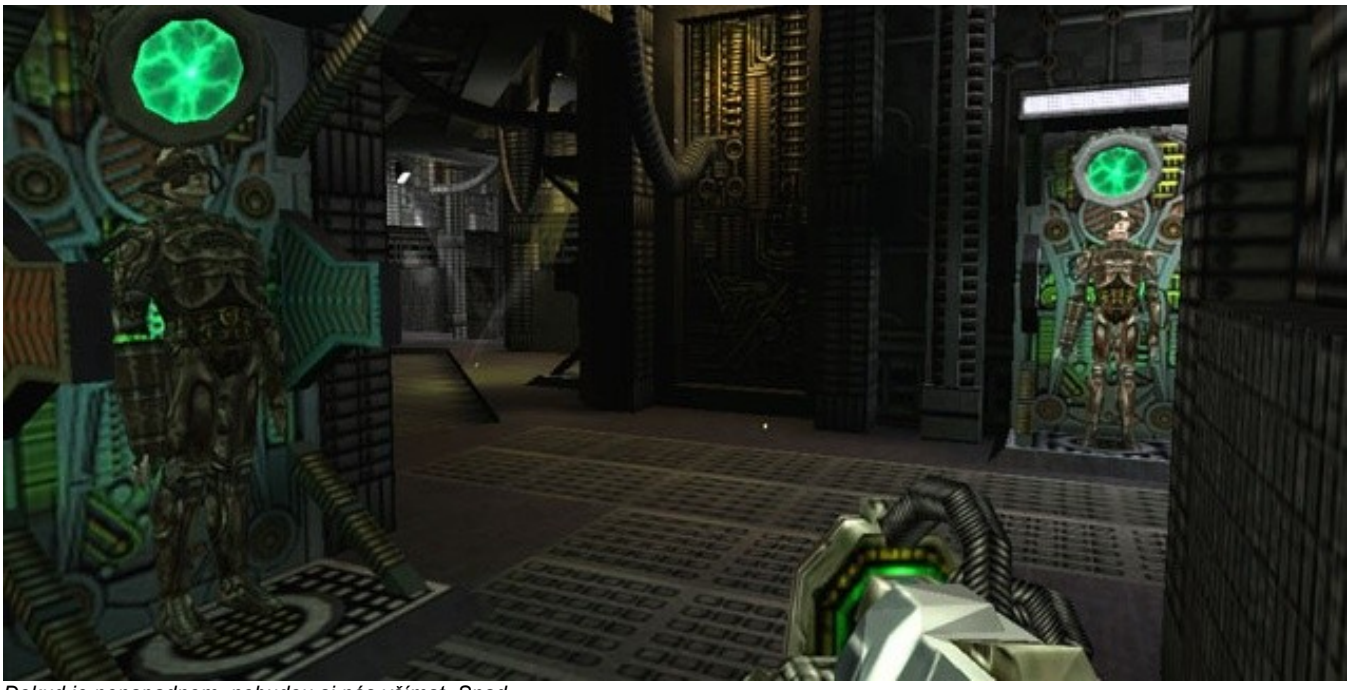
A to už se všichni balili. Qapla, Žij dlouho a blaze, nebo potřesení rukou a lidé se začali trousit domů. Tak jsem taky šel. Koneckonců, chilli pizza už došla.



*Jde se domů*

Tak a je to! Pragocon 2005 je zcela jistě zážitek, na který se hned nezapomene (já tedy nezapomenu, možná i protože stále v bundě nosím program) a každému ho doporučuji navštívit příští rok. Možná bude i pizza...

*Velící šéfredaktor komandér Korax*



*Dokud je nenapadnem, nebudou si nás všímat. Snad...*

# Elite Force

**S** rozmachem hry Quake, resp. Quake III - Arena vzniklo mnoho předělávek, které někdy za nic nestály, ale někdy, jak tomu bylo u EF si získaly obdiv, podobně, jako výše zmíněný Quake.

**C**elá hra začíná, celkem logicky seznámením se situací USS Voyager, pozměněnou o to, že Tuvok sestavil tým pro nebezpečné úkoly a pojmenoval jej Hazard Team. Praporčík/čiče Alexandr/a Munro je druhým ve velení týmu. A není to funkce typu nos šéfovi kafe. Již první úkol je získat I-MOD (zbraň proti Borgům, kterou vyvinula Sedmá, pracuje na principu neustálého měnění frekvence,takže se Borgové nemůžou přizpůsobit) zachránit zajatý Hazard Team. Nakonec sde ukáže, že se jednalo o jakousi formu Kobiashi-Maru v simulátoru. Potom jste zavolán na můstek, kde se dozvíte, že Voyager obdržel volání o pomoc a byl napaden, jakmile se přiblížil na dostřel. To si samozřejmě Katka nenechala líbit a Tuvok vystřelil torpédo. Ano, útočník byl zničen, ale exploze dostala Voyager na jakési vrakoviště plné... no, vraků. Víc už o ději nebudu prozrazovat, snad jen to, že prostředí jsou různorodá, stejně tak i nepřátelé, děj je docela zajímavý a naskýtá se i nějaké to překvapení. Ačkoliv se to z minulých řádklů nezdá, má příběh dosti závážnou chybu, a tou je délka. Čekal jsem prostě něco víc, než pár hodin.



*Tady mají asi poslední dobou rušno*

**C**o se týče hardware náročnosti, dnešní počítače načítají EF jenom několik vteřin a, což je velmi důležité, za poslední čtyř roky, co EF mám, mi ani jednou nespadla.

**T**o, jak hra vypadá mě ale dostalo. Mám pocit, že tvůrci grafického kabátku to brali spíš, jako oddechovku, vypadá to totiž, jakoby byl grafik silně náchylný k lochým a hranatým věcem. U videí už je to něco jiného, BIK soubory jsou celkem hezké, pokud prolétá Voyager, je to, jako v televizi (nepočítám kvalitu nahrávky), ovšem, pokud se obraz přesune do místností s lidmi, nebo kamkoliv, kde jsou, vidíme ten samý herní engine.

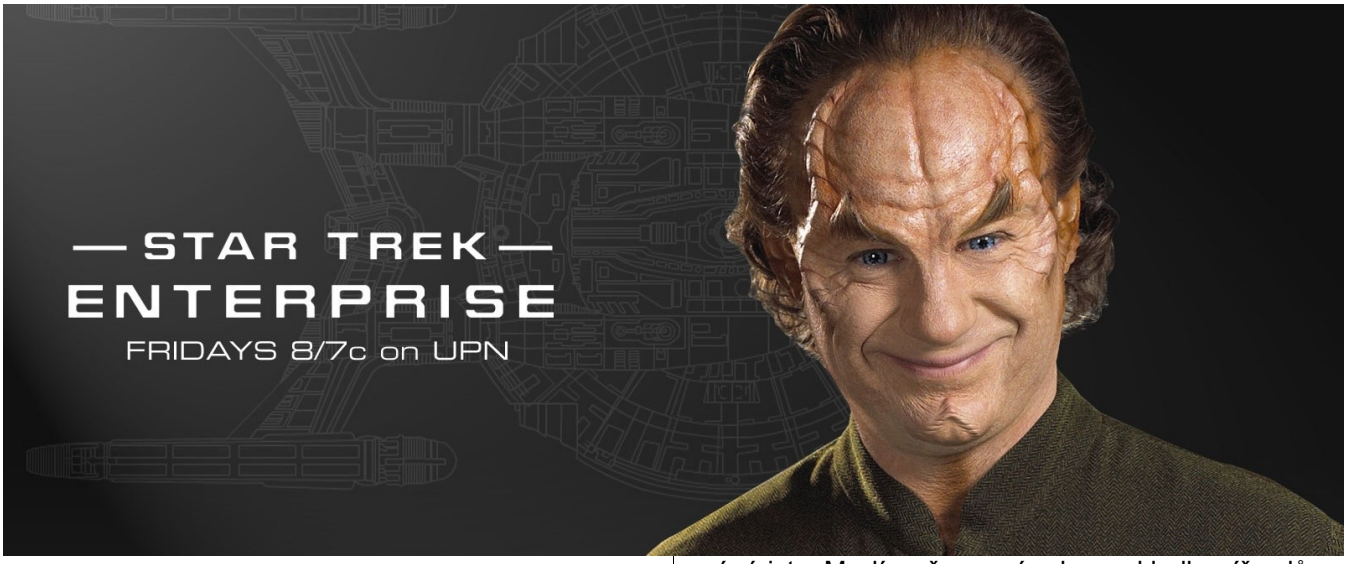
Zvuk se skládá z tichých hudeb, není tedy moc co hodnotit, ale úvodní znělka zní opravdu dobře a čistě, stejně, jako ostatní zvuky. Jenom, škoda, že Sedmou nenamluvila Jeri Ryan, která se objevuje až v Exansion Packu

**C**elkově tedy EF patří mezi ty lepší hry, svého času měla pověst nejlepší ST hry, ale nevím, jestli by dnes nebylo lepší sáhnout po druhém dílu. Pokud jste ho už hráli, nevím, proč byste neměli zkusit i tento, vcelku povedený díl.



*Hrrr na ně!*

*Velící šéfredaktor komandér Korax*




# Rozhovor s Phloxem

**Otázka**: Jaký máte pocit z vývoje čtvrté sezóny ohledně vaší postavy a zbytku posádky NX-01?
**John Billingsley**: Ohledně mé postavy musím se vší upřímností říct, že poslední dva roky kladou větší důraz na akčně orientované příběhy, a vývoj všech čtyř vedlejších postav byl trochu opomenut. Neměl jsem toho tolik na práci, což je na jednu stranu dobře. Uvědomuji si, že se úspěšnost seriálu moc neslučuje s tím, když dáte vedlejším postavám více prostoru. Myslím, že epizody jsou teď většinou napínavější a


*Phlox v Expanse*

dějovější, což bylo právě to, co jsem v prvnich letech postráral. Tu složitost dějové linie. Nechci tím kritizovat scénáristy. Myslím, že první roky se kladl spíše důraz na vývoj postav, možná na úkor zajímavých příběhů. Ale během posledního roku zjistili, že zajímavější příběh a kontinuální děj bude mnohem poutavější. Takže ohledně Phloxe nemohu říct, že došlo k nějakému vývoji. Myslím, že Brentova trojepizoda přitáhne fanoušky Původní série. Také tři vulkánské epizody jsou velmi dobré. Příliš mě ale nenadchli první dvě epizody. Bylo to spíš o tom, že někdo nahoře řekl "Teď ukončíte časovou studenou válku", a scénáristi se museli snažit. Byli přinuceni tomu dát nějaký konec a osobně tu epizodu neřadím k nejlepším. Ale od té doby má každá epizoda něco do sebe a velmi se mi líbí.

**O**: Spousta fanoušků by se ráda o Phloxovi dozvěděla víc. Je spousta věcí, které o něm stále nevíme.
**JB**: Toho si cením! A určitě by bylo zábavné se dozvědět něco o mé kultuře a jak má postava zapadá do denobulské společnosti. Já mohu jen říct, že se autoři zřejmě nechávají inspirovat původní sérií a chtějí mít jen tři hlavní postavy. Stejně jako byl Kirk, Spock a McCoy, tento seriál by měl být hlavně o Archerovi, T'Pol a Tripovi. Někteří herci by se možná snažili si stěžovat, že nejsou tolik v popředí, ale to není můj styl. Já byl najat na jistou práci, a tu budu dělat, jak nejlépe umím. Ale samozřejmě bych se velmi rád dostal více do popředí. Když nedělám na Enterprise, beru i jiné role. Nedávno jsem hrál odporného sériového vraha v "Cold Case".

**O**: Díval jste se na Star Trek i dříve? Pokud ano, jaký je váš oblíbený seriál?
**JB**: Nikdy jsem nebyl zažraným fanouškem. Líbila se mi Nová generace a když si mám vzpomenout na oblíbenou epizodu tak tu, kde Patrick Stewart hraje na flétnu. (TNG: Inner Light)

**O**: Co nám můžete říct o čtvrté sezóně? Slečna Blalocková se vyjádřila, že scénáře nejsou konsistentní, jak to vidíte vy? Co doufáte, že v této sezoně uvidíte?
**JB**: Jolene zřejmě měla na mysli to, (nejsem ona, takže jen hádám), že společnost ji požádala, aby udělala věci, které podle ní k její postavě nepatří. Stát se drogově závislou, začít sexuální vztah s Tripem. Nikdy nevíte, jestli se takové věci dějí protože někdo nahoře řekl:

"Potřebujeme víc sexu, víc násilí a dramatického napětí." Ale hádám, že je na autory vyvíjen jistý tlak, aby to trochu okořenili. Myslím, že jak Jolene tak Connorovi se tento vývoj příliš nezamlouval. Možná proto, že se jako postavy znali příliš krátce. Ohledně nekonsistence si myslím, že se autorům daří držet vše v přijatelných hranicích známých skutečností a při tom vyprávět složité příběhy. Myslím, že právě scénáře se staly silnou stránkou seriálu. Mou jedinou výtkou by asi bylo to, že nedochází k vývoji všech postav. Stále je tu klasický problém, že vedlejší postavy jsou jen jendorozměrné. Producentům se to možná jako problém nejeví. Možná producenti došli k rozhodnutí, že seriál táhnou tři hlavní postavy a my ostatní sloužíme stejně jako Sulu, Chekov, Uhura a Scotty v Původní sérii. Jsme tam potřeba, ale nejsme třídimenzionální.

**O**: Myslite si, že se Manny Cotovi podaří zvednout sledovanost?
**JB**: V žádném případě nechci naznačit, že by Manny seriál zachránil, protože bych tím poškodil ostatní scénáristy zvláště Ricka a Brannona. Ať se říká cokoliv, jim se podařilo udržet Star Trek naživu po dlouhou dobu. Lidé se dívají na seriál právě díky práci Ricka a Brannona. Myslím, že každý nový hlas s novým nadhledem je cenný. Myslím, že je důležité mít někoho, kdo zpochybní stáré názory na to, co lze a co nelze. To znamená každý rok měnit scénáristy, vždy mít někoho nového. Myslím, že to seriálu jen pomůže, stejně jako mu to pomohlo minulý rok. Není to jen Manny, máme několik nových scénáristů. Manny byl nový loni ale už ve druhé sezóně tam byl John Shiban, jehož práce byla úžasná a myslím že je politováníhodné, že s námi nepokračoval i třetí rok. Jedny z nejlepších epizod byly právě ve druhé sezóně, která je ale podle fanoušků nejhorší. Nicméně podle mě zvláště ty Johnovy epizody byly vynikající. Na začátku sezóny to byla romulanská epizoda a poté následující, kdy se loď opravuje. Obě byly od něj a obě úžasné, nápadité a plné napětí. Takže každý rok přibyla nová krev a posunula seriál dál. Manny je posledním přírůstkem ale myslím, že pokud bude seriál pokračovat, přibude další nová krev a tak to má být.

**O**: Na začátku seriálu byl Phlox vnímám jako takový Neelix na Enterprise, jako komická postava. Ale po třech sezónách je jasné, že je téměř jeho pravým opakem. Vadilo vám, když fanoušci zařadili vaši postavu někam kam nepatří, dřív než ji vůbec viděli?
**JB**: Ne, vůbec ne. Sám jsem měl podobné obavy, ale rozhodně jsem o tom nepřemýšlel jako "Sakra, budu Neelixem tohohle seriálu." Za prvé jsem neviděl příliš mnoho epizod Voyageru. Teď znám Johnyho Phillipse, který je podle mě skvělým hercem a jako Neelix odvedl dobrou práci. O tom jak se postava vyvine rozhodují autoři. Herec pracuje jen s napsanými slovy. O tom, jestli se z vážné postavy stane komická rozhoduje producent. Když seriál začínal měl jsem obavy, že bude doktor působit moc povrchně, trochu hloupě, příliš rozjařeně a lidi ho nebudou brát jako doktora. Musí působit jako doktor, to je nejdůležitější. Musí to být někdo, na koho můžete myslet jako na zachránce. Takže aniž bych o těchto svých obavách mluvil přímo s producenty, snažil jsem se ho v prvních epizodách při každé příležitosti udělat vážnějším a serióznějším. Zjevně má smysl pro humor, ale pro mě je jeho smysl pro humor spíš o důvtipu než o potrhlosti. Myslím, že je to něco, co autoři museli teprve objevit. V prvních dvou epizodách si mysleli, že by bylo zábavné mít cizince, který je vždy otpimistický a nadšený ze spolupráce s lidmi. Ale po jisté době už s tím nemáte kam jít. Začali si uvědomovat, že pokud má být postava uvěřitelná, musí jí dát větší hloubku. Naštěstí si to uvědomili dostatečně brzo, aby nebyl Phlox hned od začátku zaškatulkován.

**O**: Kdybyste mohl hrát nějakou jinou postavu na Enterprise, kdo by to byl? Neumím si vás představit jako někoho jiného, dodáváte tomu humornou stránku.
**JB**: Upřímně bych rád takové věci viděl v seriálu častěji. Je velmi těžké se trefit do smyslu pro humor ostatních, a když si nedáte pozor stáváte se trapným. Nemyslím, že je důležité říkat vtipné poznámky a nebo nechat dělat postavy směšné věci. Jako herec jsem vždy cítil, že jedna z nejdůležitější věcí je udělat vaši postavu co možná nejinteligentnější. Každý se snaží být v něčem ten nejchytřejší, dokonce i lidé, kteří rozumu příliš nepobrali se snaží být chytří, snaží se dělat inteligentní rozhodnutí. V seriálu spíše potřebujeme pokračovat v úsilí dávat postavám větší smysl pro vtipnost, ironii a hravost. Jen tak budou mít diváci pocit, že se dívají na skutečné postavy. A skutečně nevím, jakou jinou postavu bych rád hrál. Nejde o to, že bych se chtěl převtělit do někoho jiného ale spíše se dostat hlouběji pod kůži Phloxovi. Rád bych se více dozvěděl o


*Phlox a Archer*

Denobule a její kultuře. Je to skoro jako společenský svět, ve kterém chybí hranice, které jsme jako lidé kolem sebe vystavěli a které nás oddělují. Denobulané neznají pojem soukromí, které my potřebujeme. V první sezóně byla zmínka, že se Denobulané neradi navzájem dotýkají, což podle mě odráží skutečnost, že žijí v tak těsné blízkosti. Jsou tak fyzicky svázáni s druhými, sdílí tak mnoho, že jediné co mají sami pro sebe jsou jejich fyzická těla.

**O**: Nedávno jste se od Enterprise utrhl, abyste hrál ve filmu „Out Of Time“ s Denzelem Washingtonem. Jak to pro vás bylo obtížné?
**JB**: Měl jsem velké štěstí. A asi je to poněkud zvláštní protiklad, protože na jedné straně říkám, že bych chtěl,

aby se doktorova postava více rozvinula, nicméně na druhé straně, protože se má postava tolik nerozvinula, mám více volného času a producentni mi dávají velkou volnost, abych mohl pracovat i na jiných projektech. Sice nikdy předem nevím, kolik toho času budu mít, ale svým agentům jsem jasně řekl, že jestli se naskytne dobrá příležitost, měli by po ní skočit. Někdy mi producenti řeknou, že tentokrát mě neuvolní, protože mě potřebují, ale někdy se ten čas skutečně najde. Párkrát se dokonce stalo, že se producenti snažili přizpůsobit mě.

**O**: Kdyby Enterprise tento rok skončila, jaké jsou vaše plány?
**JB**: V tom případě skončím na ulici a budu roznášet noviny? No, hádáte stejně jako já. Kontaktoval bych vedoucí castingu, kteří mě znají. Kdyby byl seriál ukončen, dají nám to snad vědět s dostatečným předstihem někdy v březnu, což je období kdy se točí pilotní díly. To by mi dalo čas dostat se do nějakého nového seriálu. Ale tady není nic jistého, člověk musí doufat. Má žena je také herečka a vždycky čekáme co přijde. Doufáme, že to bude pokračovat, ale tyhle čtyři roky nám pomohly trochu vylepšit naše vyhlídky. Mám rád svou práci. A mě by té práce čekalo velmi mnoho, kdybych se měl zase vrátit zpět. Lidé, kteří nesledovali mou kariéru mi po čtyřech letech u Enterprise budou muset být znovu představeni.

**O**: Vím, že hrajete už od základní školy. Kdybyste se mohl vrátit a něco změnit, udělal byste to?
**JB**: Rozhodně ne. Ničeho nelituji. Jiný by chtěl možná něco změnit, ale já ne, je to ztráta času. Pro většinu lidí není práce jejich koníčkem a i tak dostávají zaplaceno. Mohl jsem třeba těch 15 let dělat jen divadlo. Mohl jsem si vybrat regionální divadlo. Nebo odejít do Chicaga místo do Seattlu. Ale já mám rád Seattle, prožil jsem tam mnoho dobrého. Založil jsem tam divadelní společnost. Naučil se v tom chodit. Naučil se jak naložit se svou hereckou kariérou.

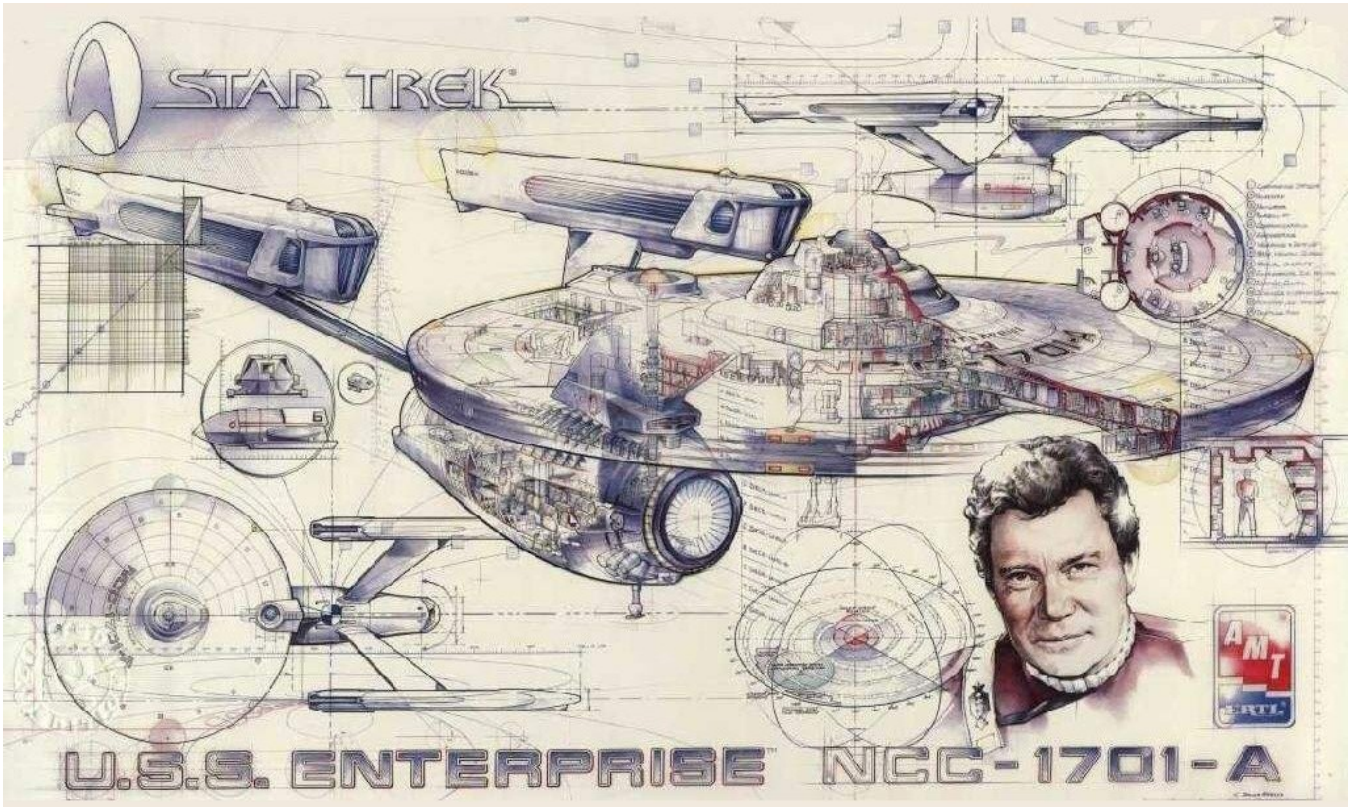
**O**: Co nám můžete říct o následujících epizodách. Alespoň nějaký náznak pro fanoušky.
**JB**: Opět uvidíme orionské otrokyně, a dozvíme se o nich jednu velmi zajímavou skutečnost.

**O**: Poslední otázka, nebo spíš takový komentář. Z toho jak jsme spolu mluvili po telefonu a na conech, lidem říkám, že jste dokonalý herec pro fanoušky, a svou postavu máte rád. Vždy jste optimistický a přátelský. Je to jako mluvit s přítelem. Zasloužíte si všechnu slávu a štěstí, které přichází vaším směrem.
**JB**: To je od vás velice milé. Cením si toho. Skutečně mám rád lidi. Mám rád svou práci. Zajímaví lidé mě vždy dokázali rozesmát, protože vždy jde o to, co má člověk v sobě.

*Zdroj: Trekdnes*

---

▼ *zde si můžete nechat otisknout inzerát*





*USS Alligator, NCC-72737*

# USS Alligator

Poslední dobou moc Star Trek knížek nevychází? Proč si tedy nepsat vlastní příběhy? To asi napadlo mnoho z vás, proto, si například na Albatani.cz můžeme přečíst mnohdy velmi zdařilé povídky různých lidí, nebo si přečíst něco od Macka. Nyní se ale na Al-batani objevil zajímavý příběh posádky lodi třídy Carrier USS Alligator. Je napínavý, pln překvapení a tak vám v příštím čísle nabídneme pokračování. A teď už se ponořme do čtení...

*Dveře turbovýtahu se otevřely a já nastoupil. „Paluba 8, hangár.“ Dveře výtahu se se zasyčením zavřely a výtah se rozjel. Cestou jsem měl smíšené pocity. Uplynuly dva roky od doby, kdy jsem naposledy velel hvězdné lodi. Před šesti lety, hned po akademii jsem byl přidělen na USS Dallas jako druhý důstojník. Během své služby jsem byl povýšen na prvního důstojníka poté, co náš první důstojník odešel na odpočinek. Celé tři roky jsem pak pracoval na svých schopnostech, a snil o tom, že budu velet vlastní hvězdné lodi. Jednou jsme byli vysláni na misi, při které jsme narazili na Breenský válečný křižník. V bitvě byl kapitán zabit a mě připadlo velení lodi. Přišli jsme o pohon, nemohli jsme pryč a blížilo se k nám několik dalších Breenských lodí. Došlo k dalším bojům, ve kterých se nám podařilo uniknout pronásledovatelům a vrátit se do Federačního prostoru. Po této události vzaly věci rychlý obrat. Byl jsem vyznamenán a převelen na USS Enterprise, kde jsem nahradil prvního důstojníka Willama T. Rikera poté, co získal velení vlastní hvězdné lodi Titan. Kapitán Pickard byl s mou službou spokojen, po skončení mé služební doby na palubě vlajkové lodi mě doporučil na post kapitána na nové lodi Flotily USS Alligator, která se stavěla v loděnicích Utopia Planitia na orbitě Marsu a tak jsem se dostal až sem, do tohoto výtahu. Byl jsem velmi nervózní a zároveň nedočkavý, konečně se mi splnil můj sen, velet vlastní hvězdné lodi.*

Ani ne za minutu se dveře výtahu opět otevřely. Přede mnou se otevíral pohled na hangár pro malá plavidla, převážně shuttly a runabouty. Na stojánkách byly zaparkovány nejrůznější typy plavidel, v zadní části hangáru probíhaly opravy jednoho stíhače třídy Peregrine. Všude vládl čilý ruch, mechanici v uniformách ze žlutým límcem pobíhali okolo a dělali něco na plasmovém vedení. Horečně jsem začal přemýšlet, ke které stojánce jsem se měl dostavit, když v tu chvíli do mně narazil nějaký praporčík, zahloubaný v elektronickém hlášení. „Promiňte“ hlesl, aniž se podíval před sebe. Už jsem se chystal onoho mladíka sjet za to, že nekouká kudy chodí, když se z komunikátoru ozvalo: „Kapitán Rafaj je očekáván u stojánky 9.“ „Praporčíku, kde je stojánka 9?“ Zeptal jsem se místo nadávání. „Pojďte za mnou, pane, zavedu Vás k ní“ odpověděl mladík a vyrazil směrem do vzdálenější části hangáru. Následoval jsem ho až k runaboutu se jménem Colorado, stojícím u stojánky 9. „Tak jsme tady, pane“ zazubil se na mě praporčík.„Děkuji, můžete jít.“ odpověděl jsem a chvíli pozoroval mladého muže, jak odchází opět pohroužen do elektronického hlášení.

„Kapitán Rafaj?“ Ozvalo se z levé strany. „Ano“ odpověděl jsem a podíval se, kdo na mě mluví. „Dovolte, abych se představil, jsem komandér Adam Watson, Váš první důstojník. Nemohl jsem si nechat ujít příležitost Vás osobně dopravit na palubu Vaší nové lodi.“ Adam byl vysoký mladý muž kolem pětadvaceti, hnědovlasý s velmi zvláštním, téměř hypnotickým pohledem a pevnou, svalnatou postavou. „Tak se vydáme na cestu, ne?“ usmál jsem se na něj a společně jsme nastoupili na palubu runaboutu. Ten vyletěl z hangáru do prostoru a zamířil k suchým dokům na vyšší orbitě. Nemohl jsem se dočkat, až budu na palubě. „Kapitáne,“ přerušil mé myšlenky komandér, „pohleďte na druhou hodinu.“ Podíval jsem se a naskytl se mi kolosální pohled na mou novou loď, ukotvenou v doku. Byla krásná. Rudá barva Bussardových kolektorů matně zářila a dávala trupu lodi tajemný nádech a velké gondoly warp pohonu umocňovaly pocit velikosti a mocnosti tohoto plavidla. „Líbí se Vám, pane? Třída Nebula-X, NCC 72737 USS Alligator. 12 vrhačů kvantových torpéd, 11 fázerů typu X, primární a sekundární multifázové štíty,

talířová sekce je převzata z třídy Galaxy-X, včetně ventrálního phaserového kanonu, který je více než desetkrát účinnější než phasery typu X, na Vaše přání jsme nechali rozšířit hangáry v přídavném modulu pro uskladnění 36 stíhačů, dále máme v hangárech 2 runabouty třídy Danube, 4 runabouty třídy Blackhawk, 12 shuttlů různých typů a přibližně 20 menších servisních plavidel, v hangáru talířové sekce je připravena Vaše jachta, dle Vašeho rozkazu třída Aerowing a jeden shuttle třídy Argo," rozpovídal se komandér. „Dále tu má…" „Děkuji Vám za výklad komandére, ale na technické detaily budeme mít ještě dost času. Teď nás zavezte na palubu, chci se seznámit s posádkou" skočil jsem komandérovi do řeči. „Ano, pane" trochu zklamaně odvětil Adam. „USS Alligator, tady runabout USS Colorado, žádám o povolení k přistání v hangáru 1." „Přistání povoleno, vítejte opět doma, komandére" ozval se hlas operačního důstojníka. Runabout vklouzl skrze silové pole do hangáru talířové sekce, kde přistál na stojánce. „Vítejte na palubě své lodi," usmál se na mě Adam. „Doprovodím Vás na můstek." Došli jsme k turbovýtahu, nastoupili a rozjeli se k můstku.

Můstek vypadal standardně jako na třídě Galaxy, v přední části dvě místa pro pilota a komunikačního důstojníka, za nimi místo kapitána, po jeho pravici prvního důstojníka a po levici místo pro poradce. Nad těmito místy byla velká konzole taktického důstojníka. Zády k němu byly konzole vědecké a technické. Rozdílem od můstku třídy Galaxy byla dvě taktická stanoviště řízení letového provozu po pravé a levé straně můstku. „Kapitán na můstku!" zahřměl komandér poté, co vystoupil z turbovýtahu. Vstoupil jsem a rozhlédl se po svém novém působišti. Posádka stála v pozoru a všichni byli otočeni čelem ke mně. „Pohov" uklidnil jsem je a za přispění komandérova se seznamoval s posádkou. „Druhý důstojník, šéf taktických operací a vědecký důstojník nadporučík Selok z planety Vulkán, komunikační důstojník praporčík Trevor Colby a pilot praporčík Tom Davis, šéf technické sekce nadporučík Chell z planety Bolarus, vedoucí lékař komandér Michael Dawson, velící důstojník vojenského kontingentu na palubě a velitel ostrahy kapitán Igor Dolvich z Federační Námořní Pěchoty." Začal jsem s frázovitým „ Velmi mě těší a doufám, že spolu budeme…." Najednou se rozsvítila světla rudého poplachu a ozval se naléhavý hlas Toma Davise: „Pane, zachytáváme naléhavé volání o pomoc na federální frekvenci!" „Na obraz a všichni na místa!" zavelel jsem a usadil se do svého křesla. Na obrazovce se objevil rušený obraz muže ve federální uniformě, v pozadí byly slyšet zvuky střelby. „…….dy kap…án John Freeman z lodi USS Endeavour, jsme napadeni neznámými útočníky, žádáme ..kamži… pomoc, prosím pom……te ....." Obraz se ztratil. Ještě chvíli bylo slyšet přerušované šumění na audio-kanálu, ale nakonec ustalo také. „Konec přenosu, signál byl přerušen hlásil Davis. „Můžeme to volání lokalizovat?" Zeptal jsem se a měl srdce až v krku z toho, co se mohlo stát. „Ano, systém Gamma Arturis, na hranici Federačního prostoru." „Kolik lodí je v dosahu jejich volání?" zeptal jsem se. „Pouze my a USS Trasher, těm však cesta potrvá o jeden celý den déle" informoval mě Colby „Jaké jsou jejich šance, pane Seloku?" „USS Endeavour je loď třídy Oberth, výzkumné plavidlo s minimální možností obrany a jen slabými zbraněmi" oznámil bezbarvě nadporučík Selok. „Dobrá tedy, pane Davisi. informujte velení Flotily a USS Trasher, že míříme na místo střetu" rozhodl jsem se. „Zadejte souřadnice do systému Gamma Arturis, Plný warp, teď!" Loď se protáhla při přechodu do warpu a vklouzla za záblesku do nadsvětelné rychlosti.

„Čas příletu do bojové zóny?" ptal jsem se ihned, jakmile jsme se dostali do warpu. „Za stávající rychlosti asi 27 minut, pane" informoval mě pilot Davis. „Dobře. Kapitáne Dolvichi, uveďte svou jednotku na plnou bojovou pohotovost. Letky Alfa, Beta a Gama se připraví na opuštění hangáru, jakmile vystoupíme z warpu!" chvíli bylo ticho, pak se kapitán ozval a svým „Da" mi odpověděl. Zvláštní chlapík tenhle Igor. Velmi schopný velitel, prošel mnoha boji, ale jeho schopnosti v oblasti konverzace se omezují na jeho zážitky z boje, jinak toho moc nenamluví. „Blížíme se k bojové oblasti, pane, senzory zaznamenávají jednu loď, podle všeho je to USS Endeavour, ale jiné lodě na senzorech nejsou" klidně konstatoval Selok. „Vstupujeme do systému, kapitáne" zaregistroval jsem hlášení praporčíka Davise. „Na obraz" zavelel jsem a na obrazovce se ukázala scenérie bojiště. Či spíše bývalého bojiště, vidět byla pouze USS Endeavour, těžce poškozená, s několika trhlinami v trupu a stopami po zásazích. Vypadala opravdu žalostně. „Známky života?" Zeptal jsem se. „Máme slabé indikace asi 5-ti lidí na můstku Endeavouru, pane, ozval se Selok. „Transportujte je rovnou na ošetřovnu. Komandére Dawsone, připravte se na transport raněných z lodi Endeavour!" oznámil jsem doktorovi. „Jsme připraveni, kapitáne," zněla odpověď z ošetřovny. „Letky Alfa, Beta a Gama odstartovaly, pane" hlásil po interkomu kapitán Dolvich." „Ať hlídkují v okolí střetu, a ať se připraví letky Delta a Epsilon." Chtěl jsem mít jistotu, že nebudeme překvapeni, kdyby se útočníci vrátili. „Rozkaz" zaznělo v interkomu. „Zároveň vyšlete průzkumný oddíl na palubu Endeavouru a zjistěte rozsah škod " rozkázal jsem interkomem. „Charašo, kapitáne" ozval se ještě jednou Dolvich.

Lodní deník, hvězdné datum 104582.4, sledovali jsme nouzové volání lodi USS Endeavour, která hlásila útok neznámých lodí v systému Gamma Arturis. Po příletu na místo střetu jsme našli pouze vrak lodi a část posádky. Zbylí členové posádky jsou buď mrtví nebo beze stopy zmizeli. Po útočnících jsme nenašli žádné stopy. Nyní čekáme na zlepšení stavu přeživších, mezi kterými je i kapitán Freeman, aby nám pomohli zjistit více o útočnících a celé situaci.

„Kapitáne, mám pro Vás zprávu od kapitána Dolviche z paluby lodi Endeavour" ozval se hlas pilota Colbyho. „Přepojte mi ji do mé pracovny" odpověděl jsem a dodal: „Komandére, pane Seloku, pojďte se mnou" a vyrazil jsem ke dveřím své pracovny, následován oběma muži.

Usadil jsem se do čela stolu ve své pracovně a klepl na komunikátor: „Kapitáne Dolvichi, chtěl jste se mnou mluvit?“ „Da.“ Zněla odpověď. „Nu a o čem?“ zeptal jsem se a pomalu se mě jímalo podezření, že jde pouze o žert. „Kapitáne,“ ozval se hlas kapitána Dolviche „Na palubě Endeavouru jsme nalezli 28 mrtvých členů posádky a 14 těl útočníků, všichni zamřeli udušením. Útočníci využívají velmi vyspělou technologii, našli jsme několik artefaktů, o nichž si mí lidé myslí, že se jedná o výzbroj a výstroj útočníků. Posíláme zabavené artefakty na Alligator, zároveň také těla všech útočníků. Myslím, že budete překvapen, až je uvidíte.“ Chvíli jsem zíral neschopen slova. Výmluvnost kapitána Dolviche mi doslova vyrazila dech. Za chvíli jsem se ale přeci jen vzpamatoval: „Děkuji za informace, kapitáne, proveďte. Jaký je stav Endeavouru? Jak dlouho potrvá, než bude schopná letu do bezpečí?“ „Kapitáne, tady praporčík Harris z výsadkového týmu, loď utrpěla vážná poškození trupu, impulzního a warp pohonu, podařilo se nám prozatím zprovoznit podporu života a silovými poli uzavřít díry v trupu, zastavili jsme únik plazmy z vedení, ale budeme potřebovat ještě minimálně 36 hodin na zprovoznění alespoň impulzního pohonu.“ Ozval se z interkomu hlas mladého technika. „Dobrá, pokračujte a podávejte průběžně hlášení.“ „Seloku, hlaste se v laboratoři, chci, abyste se osobně ujal výzkumu zabavených artefaktů z Endeavouru. Komandére, vy se vydejte s panem Chellem a týmem techniků na Endeavour a pomozte kapitánu Dolvichovi ve zprovoznění lodi. To je vše.“ Sám jsem se vydal na ošetřovnu. Byl jsem zvědav, co myslel Igor tím, že budu překvapen, až uvidím těla útočníků.

„Kapitáne, jsem rád, že jste si udělal čas“ vítal mě doktor Dawson na ošetřovně, „pojďte se podívat, tito „útočníci“ opravdu stojí za podívanou“ hlaholil vzrušeně. „Jsou to humanoidé, stavbou těla velmi připomínající člověka, jsou zde však rozdíly. Při prohlídce jsem zjistil, že jejich tělo obsahuje velký počet nanitů, strojů, které podporují činnost všech orgánů a pomáhají regeneraci organismu. Našli jsme četné kybernetické implantáty v nohou, rukách, mozku a v jiných částech organismu. Navíc jsem objevil duplikaci životně důležitých orgánů, myslím, že jsou tito vojáci geneticky vypěstovaní pro boj i ve velmi nehostinných podmínkách. Jsou jedineční a svými fyzickými atributy vysoce převyšují člověka! Jejich mozek funguje ve spojení s mozkovými implantáty, ale přesto jsou schopni samostatně uvažovat, implantáty fungují spíše jako přídavná paměť. Celkově bych je přirovnal ke kyborgům.“ „Jak vypadá stav kapitána Freemana a ostatních z Endeavouru?“ zeptal jsem se. „Stabilizovali jsme je, ještě však chvílí potrvá, než nabudou vědomí, museli jsme jim aplikovat silná anestetika. Budu Vás informovat, jakmile se proberou.“ „ A jak si vysvětlujete, že byli všichni udušeni, doktore?“ zajímal jsem se doufajíc, že se dozvím něco, co objasní úmrtí tolika lidí. „Mám svou teorii, pane. Na tělech mrtvých členů posádky Endeavouru jsem nenalezl žádné stopy násilí, ale v jejich organismech jsem nalezl zbytkové množství plynů, které se vyskytují v plasmě a plasmových vedeních, jedná se tedy pravděpodobně o udušení zapříčiněné únikem plasmy z poškozených vedení během útoku.“ „Děkuji, Michaele, pokud zjistíte něco nového, budu v laboratoři.“ Odvětil jsem doktorovi a vyrazil na cestu za Selokem.

Cestou se mi hlavou honily otázky, na které jsem si nebyl schopen odpovědět. Kdo jsou tito tajemní útočníci? Proč se bojovalo na Endeavouru? O co tady jde?

„Něco nového, Seloku?“ vyhrkl jsem plný zvědavosti místo pozdravu, jakmile jsem vešel do laboratoře. „Ano, pane“ s ledovým, vulkánským klidem odpověděl Selok. „Máme tu celkem 7 druhů artefaktů, každý ve čtrnácti exemplářích. Z nich jsou dva typy jednoznačně palné zbraně, nejspíše primární a sekundární výzbroj vojáků. Obleky vojáků jsou propojeny s vnější vrstvou pokožky a snímají životní funkce, vytvářejí vlastní elektromagnetické pole, které ohýbá světlo a činí tyto vojáky prakticky neviditelnými. Dalším artefaktem jsou přilby, vybavené senzorickými, komunikačními a zaměřovacími systémy. Účel dalších artefaktů se mi zatím nepodařilo objasnit.“ ukončil svůj výklad Selok.

„Kapitáne, přijďte na ošetřovnu, kapitán Freeman je již při vědomí“ ozval se doktor z ošetřovny. „Hned jsem tam, doktore!“ zvolal jsem a vyrazil poklusem směrem k ošetřovně. Konečně to vypadalo, že se dozvím něco víc ke všem událostem.

„Kde to jsem?“ řekl unaveným hlasem kapitán Freeman, když se probral z bezvědomí posilněn dávkou povzbuzujících léků. „Jste na palubě lodi USS Alligator, zachytili jsme Vaše tísňové volání, kapitáne“ odpověděl mu doktor Dawson. „Co je s mou posádkou?“ zněla další otázka kapitána. „Vás a dalších pět členů Vaší posádky jsme zachránili, dalším osmnácti jsme již pomoci nedokázali. Co je s ostatními nevíme, zmizeli beze stopy“ smutně poznamenal doktor. „Oni je unesli, unášeli je přímo z chodeb mé lodi!“ začal hovořit kapitán Freeman a v jeho hlasu bylo zřetelné rozrušení. „Unášeli je přímo z můstku, byli všude! Nebylo se kde schovat, byli maskovaní, ti útočníci byli maskovaní, nebyli vidět...já....oni...ne....nee....NEEE!!!!“ rozrušeně vykřikoval kapitán a jeho tělo se zmítalo v křečích. Doktor Dawson mu pohotově hyposprejem aplikoval dávku tišících prostředků, načež se kapitán uklidnil a začal mluvit srozumitelně: „přiletěli jsme systém prozkoumat z hlediska možností kolonizace systému, našli jsme známky ložisek dilithia, dvě planety jsou typu M, ostatní různých typů, velmi zvláštní však bylo, že všechny planety byly terraformovány, přitom v tomto systému ještě žádná naše kolonizační loď nebyla. Začali jsme tedy pátrat po známkách života, ale kromě fauny a flóry na planetách jsme žádné nenašli, až do včerejška...“ zhluboka se nadechl kapitán. „Až do včerejška. Z warpu vystoupila loď neznámé konstrukce a zamířila k nám. Snažili jsme se s nimi navázat kontakt, ale oni neodpovídali, zkoušeli jsme to několikrát na všech frekvencích, ale žádná odpověď nepřišla. Po chvíli začali nabíjet zbraně a vystřelili na nás dvě salvy, ale naštěstí minuli. Opětovali

jsme palbu a snažili se stáhnout, ale dalšími salvami nám vyřadili štíty a pohonné systémy. Pak k nám přesunuli útočné týmy. Museli používat nějaký druh maskování, nebyli vidět a byli všude! Snažili jsme se bránit, ale byl to masakr.“ Ukončil své vyprávění kapitán Freeman.

Kapitánův osobní deník: Vyslechli jsme kapitána Freemana. Z jeho výpovědi vyplývá, že cizinci na USS Endeavour zahájili palbu bez předešlé provokace ze strany kapitána Freemana. Nejsem si jist, zda kapitán nepochybil ve svých úsudcích. Ony dvě salvy mohly být pozdravem, ne útokem, nevěřím tomu, že by tak vyspělá civilizace nedokázala precizně zaměřit své zbraně.

Dlouho mi nedávala pokoj jedna myšlenka. Co když kapitán Freeman udělal chybu? Na druhou stranu, proč by cizinci ostřelovali naši loď, když se jednalo o první kontakt mezi našimi civilizacemi? Potřeboval jsem znát odpovědi na tyto otázky. Po chvíli přemýšlení projel neurony v mém mozku impuls náhlé myšlenky...

„Pane Seloku, napojte se na hlavní počítač Endeavouru a vyfiltrujte všechny záznamy, týkající se nedávného incidentu. Zvláště mě zajímá, co řekne počítač na verzi kapitána Freemana.“ „Kapitáne,“ ozval se Selok, „znamená Váš dotaz, že nevěříte verzi kapitána Freemana ohledně událostí, které Vám popisoval?“ zeptal se Selok. „Ne, jen chci přesně vědět co se stalo“ trochu jsem zalhal. Ve skutečnosti jsem Freemanovi moc nevěřil.

Šel jsem do své kajuty a sledoval z okna vrak Endeavouru a křižující stíhače. Nevím, jak dlouho jsem je pozoroval. Snad minuty, snad hodiny. Ztratil jsem pojem o čase. Z letargie mě vytrhl až hlas Seloka v komunikátoru. „Kapitáne, myslím, že jsem našel to, po čem jste pátral. Přijďte za mnou do laboratoře.“ „Dobře, už jdu, nadporučíku“ odpověděl jsem mu a vydal se jeho směrem. Hned, jakmile jsem vstoupil do laboratoře, se ke mně Selok otočil a začal vysvětlovat: „Pane, mám zajímavé novinky k celému případu. Z databáze Endeavouru a z osobních záznamů jednotlivých členů jeho posádky jsem zjistil, že kapitán Freeman se choval velmi zvláštně v posledních 72 hodinách. Po příletu do systému dal nejprve rozkaz zvednout štíty a nabít zbraně, posléze svůj rozkaz zrušil, byl zapomětlivý, roztržitý, impulzivní. Z osobních dat jeho prvního důstojníka, který je nezvěstný, jsem získal informaci o tom, že se kapitán choval jako diktátor, často uděloval výjimečné tresty členům posádky i za drobné chyby nebo přestupky“ Selokův hlas zněl klidně a vyrovnaně jako vždy. „To ale ještě nic nedokazuje, Seloku“ odpověděl jsem. „Ne, pane, to nedokazuje. Je tu však ještě nesrovnalost se střelbou na Endeavour. Proto jsem z technických dat jejich počítače vytáhl informace o nárůstech a poklesech energie v lodních systémech a přišel na zajímavou věc: po vstupu do systému a poklesech a nárůstech energie, které souvisí se zvedáním a sklápěním štítů jsem zaznamenal takový nárůst energie ve zbraňových systémech, že se mohlo jednat pouze o výstřel. Rozporuplné však je, že tento výstřel přišel ještě před tím, než z warpu vystoupila cizí loď. Logicky z toho plyne, že poté, co Endeavour vstoupil do systému, nalezl tu loď neznámé konstrukce. Vzhledem k jeho předchozímu chování se domnívám, že kapitán Freeman chtěl tuto loď zajmout nebo zničit a zahájil na ní palbu. Po incidentu smazal všechna data, která ho usvědčovala. Když do systému vstoupila druhá cizí loď, nejspíš jako posila lodi napadené, začal kapitán Freeman panikařit a snažil se ustoupit do bezpečí Federačního prostoru, ale už bylo pozdě. Druhá loď vyřadila Endeavouru štíty a pohonné systémy, přesunula na palubu výsadek, který měl podle mých teorií za cíl zajmout kapitána Freemana nebo celou posádku lodi a ukončit tak boj.“ „Dobrá, Seloku, ale co bylo s těmi výstřely?“ zapochyboval jsem o jeho úvaze. „Žádné výstřely nebyly, pane. Myslím si, že si je kapitán Freeman vymyslel, aby dodal své historce na věrohodnosti. Mohu s kapitánem vstoupit do spojení myslí, abych svou teorii potvrdil.“ „Dobrá, Seloku, pojďme to zkusit“ řekl jsem a následoval Seloka na ošetřovnu. „Kapitáne Freemane,“ řekl Selok, když jsme přišli na ošetřovnu. „Chci, abyste se podrobil spojení myslí, myslíme si, že něco skrýváte.“ Kapitán se snažil něco namítnout, ale Selok byl rychlejší. Přiložil mu ruce na obličej po vzoru starých vulkánských rituálů a začal zvolna pronášet „Má mysl je tvou myslí, mé myšlenky tvými myšlenkami….“ Spojení trvalo dlouho, kapitánovo tělo se třáslo, zdálo se, jako by chtěl Selokovi bránit v průniku do své mysli, ale neubránil se. Po chvíli se uklidnil. Selok ukončil spojení a kapitán se usedavě rozplakal.

„Kapitáne,“ pronesl poněkud zadýchaně Selok, na kterém bylo znát vyčerpání z boje s Freemanovou myslí. „Mé teorie se potvrdily, kapitán Freeman pochybil. Po příletu do systému byl navázán vizuální kontakt s malou lodí neznámé stavby. Kapitán Freeman nařídil palbu na tuto loď a ta byla zničena. Po nějaké době vystoupila z warpu další loď, silně vyzbrojená a mnohokrát větší, než ta předchozí. Kapitán si uvědomil, že udělal chybu a snažil se s lodí utéct, ale bylo pozdě. Když se dozvěděl, že na palubě Endeavouru jsou vetřelci neváhal a dal do ventilačního systému vypustit výpary z plasmových vedení, čímž usmrtil 28 členů své posádky i 14 cizích vojáků. Myslím si, že zbytek posádky nezmizel, ale byl onou druhou lodí přenesen do zajetí,“ zakončil svůj monolog.

Byl jsem v šoku. Kapitán Freeman nejen, že zaútočil bezdůvodně na loď cizí kultury, on dokonce neváhal zabít 28 členů své posádky! Bylo mi z něho na nic, takový člověk a kapitánem Hvězdné Flotily? To tedy ne!

Klepl jsem na svůj komunikátor. „Ostraha! Na ošetřovnu.“ Zároveň jsem přistoupil k lůžku, na kterém ležel Freeman a nenávistně si jej prohlížel. Stále plakal, ale nebylo mi ho vůbec líto. „Kapitáne Freemane“ řekl jsem a snažil se zakrýt svůj hněv, který mě při pohledu na tohoto člověka spaloval. „Zbavuji Vás s okamžitou platností velení lodi USS Endeavour za vyprovokování boje a způsobení smrti osmnácti členů Vaší posádky. Budete uvězněn a v cele zůstanete do doby našeho příletu na nejbližší vesmírnou stanici, kde budete vydán

spravedlnosti!“ Dva členové ostrahy, kteří přišli během mé řeči se chopili Freemana a odvedli jej z ošetřovny. Ulevilo se mi.

Konečně jsme vyřešili záhadu podivného útoku. Měl jsem však obavy, co se stalo se zbytkem Freemanovy posádky, která byla přenesena na druhé cizí plavidlo. Úkol byl jasný, musíme je najít.

Přemýšlel jsem, kde začít. Zvažoval jsem různé možnosti, od vyslání průzkumu do přilehlých hvězdných systémů po skenování celého systému a hledání odchylek ve zbytkových warp dráhách, když tu se najednou ozval hlas praporčíka Davise: „kapitáne, naše senzory zachytily neznámou loď, blížící se vysokou warp rychlostí k naší pozici!“ „Jdu na můstek!“ odpověděl jsem a rychle se vydal k nejbližšímu turbovýtahu. „Komandére, jaký je stav systémů Endeavouru?“ ptal jsem se cestou turbovýtahem k můstku. „Podařilo se nám zprovoznit štíty a můžeme letět čtvrtinou impulzu, pane“ zněla komandérova odpověď. „Dobře, snažte se skrýt s Endeavourem za naši loď. Letky Alfa a Beta vás budou chránit.“ „Rozumím, kapitáne. Endeavour konec.“ Ozval se ještě jednou komandér Watson. „Kapitáne Dolvichi, letky Epsilon a Delta se spojí s letkou Gama a budou podporovat nás v případném boji, letku Omega uveďte na plnou bojovou pohotovost!“ rozkázal jsem po interkomu. „Da“ ozvala se odpověď kapitána Dolviche.

„Čas do příletu cizí lodi?“ ptal jsem se po příchodu na můstek. „Jedna minuta, dvanáct vteřin, pane“ odpověděl Selok z místa taktických operací. „Dobře, vypočítejte místo jejího vstupu do systému a přesuňte nás tam. Stíhači ať se připraví do bojových pozic.“ „Ano, pane“ odpověděl Selok. „Loď vstupuje do systému, kapitáne“ nervózně mě informoval Davis. „Na obraz“ řekl jsem. Na obrazovce se objevila loď, vzdáleně připomínající Romulanský Warbird, byla však trochu menší, mohutnější stavby a místo klasického romulanského zbarvení měla kamufláž do modra, místy do fialova. „Pane, scan ukazuje na přítomnost 27-mi lidí, myslím, že se jedná o posádku Endeavouru“ klidně pronesl Selok. „Zavolejte je, pane Colby“ přikázal jsem. „Kanál otevřen“ oznámil Colby. „Tady kapitán Martin Rafaj na hvězdné lodi USS Alligator ze Spojené Federace Planet, nepřišli jsme bojovat, chceme jednat o příměří“ zkusil jsem diplomaticky. Po chvíli se na obrazovce objevil obličej cizího kapitána. „Zde kapitán Repris z Arallanské válečné lodě Oromë, nemáme moc důvodů Vám věřit, ale mluvte“ jeho hlas zněl velmi odměřeně a nedůvěřivě. Věděl jsem, že musím jednat opatrně, nechci-li riskovat ozbrojený konflikt. „Kapitáne,“ začal jsem „velmi lituji incidentu, který se zde odehrál nedávno a doufám, že za daných okolností se dokážeme oprostit od nepřátelských nálad a dokážeme společně vyřešit tuto tragickou záležitost. Jsme průzkumníci a naší hlavní prioritou je navazovat kontakty s novými rasami a světy.“ „Vaše řeč byla působivá, kapitáne. Jsme ochotni navázat kontakt s Vaší civilizací za podmínky, že nám vydáte viníka tohoto incidentu,“ odvětil Repris. „Pokud nám viníka vydáte, jsme ochotni jej vyměnit za zajatce.“ „To bohužel nemohu dovolit,“ opáčil jsem „jelikož se tento viník provinil proti zákonům Federace. Je vězněn a bude předán spravedlnosti.“ Výraz ve tváři Arallanského kapitána se změnil ve výhružný. „Vydejte nám ho nebo na Vás zahájíme palbu! Na rozhodnutí máte 4 minuty!“ Spojení se přerušilo. Plavidla změnilo polohu a zastavilo se čelem k Alligatoru.
„Pane Seloku, taktická analýza protivníka?“ zeptal jsem se. „13 disruptorů, 10 šachet na odpalování střel neznámého typu a účinnosti, na přídi zaznamenávám strukturu podobnou Federačním phaserovým prstencům neznámého účelu, ale kruhového tvaru a mnoho dalších neznámých systémů, které mohou sloužit jako zbraňové“ pronesl jako obvykle klidně Selok. „Spojte mě na zabezpečeném kanálu s Endeavourem, pane Colby“ přikázal jsem. „Kanál otevřen, pane, můžete mluvit.“ Odvětil Colby. „Komandére Watsone, v jakém stavu jsou transportéry Endeavouru?“ zajímal jsem se. „Transportéry fungují, ale warpový pohon je stále mimo provoz, pane.“ Informoval mě Adam. „Nevadí. Potřebuji, abyste na můj pokyn sklopili štíty a transportovali všechny zajatce z paluby Arallanské lodě“ nastínil jsem mu svůj plán. „Žádný problém, čekáme na Váš pokyn, pane“ pousmál se lišácky Adam. „Kapitáne, volají nás“ pronesl praporčík Colby. „Na obraz“ odpověděl jsem. „Kapitáne, Váš čas vypršel, vydejte nám vězně nebo si ho vezmeme silou!“ zněla slova Arallanského kapitána. „Kapitáne, přece nebudete riskovat ozbrojený konflikt kvůli jednomu muži“ chtěl jsem získat čas. „Vybral jste si sám, kapitáne!“ řekl opovržlivě Repris. Spojení se přerušilo a já slyšel hlášení Seloka: „Arallanská loď zvedla štíty a nabíjí zbraně, kapitáne.“

„Rudý poplach, zvednout štíty!“ Zvolal jsem. „Pane Davisi, proveďte úhybný manévr delta 6, pane Seloku, zaměřte phasery na jejich generátory štítů, čekejte na rozkaz k palbě a nabijte torpédomety“ rozdal jsem rozkazy. „Střílejí, pane“ řekl klidně Selok. Loď se otřásla pod náporem energetického výboje, vyslaného Arallanskou lodí. „Štíty na 95%” oznámil Selok. „Opětujte palbu, Seloku.“ Zněl můj příkaz. „Letky Gama Delta chraňte Endeavour, ostatní letky, zaútočte na zbraňové systémy nepřítele!“ Loď se opět otřásla pod dopadem dalších střel. „Štíty na 86% kapitáne, přímý zásah do větší lodi, žádné viditelné poškození. „Pane Davisi, útočný manévr Alfa 1!“ rozkázal jsem. Alligator proplul pod nepřátelskou lodí a cestou ji ostřeloval phasery. Na konci manévru se objevil na druhé straně Arallanské lodě, čímž se vyhnul většině její salvy. „Seloku, salvu torpéd, cíl stejný, palte!“ zvolal jsem a sledoval, jak se čtyři světelné body za charakteristického zvuku velkou rychlostí vzdálily od Alligatoru směrem k nepříteli. „Kapitáne, nepřítel vystřelil tři střely, míří přímo na nás, náraz za 4 vteřiny“ oznámil Selok. „Davisi, úhybný manévr Gama 8!“ skoro jsem křičel. „Náraz za tři, dvě, jedna….“ klidně oznamoval Selok. Náraz byl velmi silný. Loď sebou škubla, jako by narazila na kámen, síla nárazu mě málem vyhodila z křesla. „Škody?“ptal jsem se rychle. „Tři přímé zásahy, přední štíty na 46%, pane“ řekl Selok. „Jak je na tom nepřítel?“ ptal jsem se. „Jejich štíty drží, pane“ odvětil Selok. „Palte dle libosti, Seloku, plná rotace, palte na ně spodními phasery!“ Ze spodního phaserového prstence vyšlehlo několik výbojů rychle za sebou, následovaných třemi torpédy. „Zásahy do střední

části lodi, štíty poškozeny, zásah do zadní části lodi, kde předpokládám pohonnou sekci, pane“ oznámil Selok. Míří na nás další dvě střely nepřítele. Zásah za tři, dvě, jedna….“ Opět jsem ucítil velmi silný náraz. Tentokrát byl tak silný, že některé systémy na můstku zkratovaly a vybuchly do ohňostroje jisker. „Přímý zásah dvěma střelami, štíty na 22%, pane“ oznámil Selok s lehce neklidným tónem v hlase. „Palte, zničte jim zbraně!“ volal jsem, abych překřičel výbuchy a jiskření na můstku. „Oromě pálí,“ oznámil Selok a Alligator se opět zachvěl pod další salvou energetických výbojů z Arallanské lodě. „Štíty na 13%, generátory se začínají přetěžovat, kapitáne“ oznamoval mi Selok za hluku dalšího deště jisker…
Výbuch. To bylo poslední, co jsem postřehl. Pak se obraz zamlžil a zpomalil, viděl jsem můstek Alligatoru, konzole taktického důstojníka zkratovala a velký výbuch odhodil Seloka až ke dveřím turbovýtahu, taktické stanoviště řízení letového provozu vybuchlo také. Teprve teď jsem si všiml, že neslyším, nevnímám bolest. Rozhlédl jsem se po můstku. Otřásal se pod dopady zásahů a zkraty konzolí. Posádka se snažila držet se svých židlí, komandér něco křičel. Ale není mu rozumět, co to říká? Komu? Co se to děje, jsem snad mrtvý? „Kapitáne“…slyším Adamův hlas…..„kapitáne“…snad tedy ještě nejsem mrtvý…… „kapitáne, jste v pořádku?“…...hlas se blíží…… .„KAPITÁNE!!!“ Procitl jsem…
„Jsem v pořádku, komandére“ řekl jsem a vstal ze země, kam mě srazil výbuch. „Status?“ „Přišli jsme o štíty na palubě 22, počítač hlásí bezpečnostní poplach!“ hlásil vzrušeným hlasem Adam. „Ostraha na palubu 22, zablokovat silovými poli všechny vstupy a výstupy z paluby 22!“ Zahřměl jsem do interkomu. „Kapitáne, má jednotka je už na místě, hlásí těžké boje v koridorech na 21 a 22 palubě,“ ozval se Igor v interkomu. „Seloku, spravte štíty, převeďte do nich veškerou přebytečnou energii, klidně omezte i podporu života, ale ti vetřelci musí z mé lodi pryč!!“ zavelel jsem „To nepůjde pane“ ozval se klidně Selok „generátory štítů jsou přetíženy, nemohu převést energii bez rizika kompletní ztráty štítů“ „Sakra!“ uteklo mi „Převeďte veškerou dostupnou energii do ventrálního kanónu a zamiřte na zbraňové systémy protivníka!“ „Rozkaz kapitáne, máme ale pouze 65% výkon“ řekl Selok „Stačí, Pal!“ zvolal jsem a dal rozkaz k palbě. U ústí hlavně ventrálního phaseru se objevil malý vír, jak se nabíjel energií a nasával tak antičástice, které se u ústí hlavně žhavily a světélkovaly. Vír přešel ve velmi intenzivní paprsek, který prořízl prostor mezi Alligatorem a Arallanskou lodí. Zasáhl střední část lodí, prošel skrze štíty a zavrtal se hluboko do trupu, následován mohutnými výbuchy v oblasti, přilehlé zásahu.

„Kapitáne“ ozval se v interkomu hlas kapitána Dolviche. „Stíhači hlásí tvrdý odpor se stíhači protivníka, zatím se nedaří dostat do blízkosti plavidla“ zahlásil Ivan do interkomu „Máte nějaké dobré zprávy, kapitáne?“ Uklouzla mi sarkastická a trochu i zoufalá poznámka, ale kupodivu se ozvalo „Ano, kapitáne, podařilo se nám vetřelce izolovat na palubě 21 mezi silová pole.“ Zazněl hlas Ivana Dolviche.
„Výborně! Hlídejte je, kapitáne.“ „Charašo, pane“ ozvalo se z interkomu. „Pane Seloku, jak vypadají systémy nepřítele?“ Ptal jsem se, dychtící po konci boje. „Funkční kapitáne“ pronesl Selok. „Útočí!“ „Úhybné manévry, komandére!!“zařval jsem doufaje, že to něčemu pomůže. Nepomohlo. Další zásah otřásl lodí a vyvolal opět déšť jisker na můstku.

Narovnal jsem se ve svém křesle a podíval se hlavním oknem na bojiště. Arallanská loď byla viditelně poškozena zásahem ventrálního kanónu, byla potemnělá a pomalu se pohybovala na pravoboku, v pozadí bylo vidět bojiště stíhačů, které se snažily ochránit Endeavour před protivníkovými stíhači. „Jak jsme na tom, pane Seloku?“chtěl jsem vědět, ale žádná odpověď nepřišla. Otočil jsme se k místu, kde obvykle stojí, ale neviděl jsem ho tam. Pln obav jsem se zvedl a podíval se ke dveřím turbovýtahu. Tam ležel Selok v nepřirozené poloze, popálený v obličeji a jeho protrhanou uniformou stékaly potůčky vulkánské krve. „Zdravotnický tým na můstek“ řekl jsem téměř mechanicky. Nebyl jsem schopen vstřebat informaci, že tento vulkánec, který s ledovým klidem obsluhuje taktickou konzoly i při těžké palbě a nikdy neudělá jedinou chybu, najednou nebude stát za mými zády. Naplňovalo mě to nejistotou a strachem o jeho život. Najednou sebou Selok trhl, jak přicházel k vědomí. Jeho obličej byl zkroucený bolestí, ale i přes taková muka téměř klidným hlasem pronesl: „Kapitáne….. zdá se, že nebudu schopen ……nadále vyko…..vykonávat svou ……funkci taktického důstojníka. Omlouvám se.“ „Nemluvte, příteli, zdravotníci jsou už na cestě, zase bude všechno v pořádku. A hlavně se neomlouvejte, vedl jste si exemplárně“ opáčil jsem a měl slzy na krajíčku. V tu chvíli dorazil zdravotnický tým a jeho členové hned začali se stabilizováním Selokova zdravotního stavu.

„Kapitáne“ ozval se hlas pilota Davise „zaznamenávám vysoký nárůst energie v systémech protivníka! Na jeho levoboku se otevírá nějaká prostorová anomálie!“ Zněl velmi nervózně. „Na obraz“ zavelel jsem. Byla to pravda. Na levoboku Arallanského plavidla se otevírala anomálie obrovských rozměrů, na okamžik mě zamrazilo. „Komandére, chci analýzu té anomálie!“ zvolal jsem. „Rozkaz, kapitáne“ zazněl hlas Adama zpoza mých zad a mě došlo, že stojí na Selokově místě. „Pane, je to téměř neuvěřitelné, ale podle toho, jak se anomálie rozšiřuje a prohlubuje je na místě domnívat se, že se jedná o červí díru!!!“zvolal Adam z místa taktických operací. „Cože?“ hekl jsem „Federace se snaží již několik let udržet umělou červí díru, ale zatím neudrželi stabilitu déle, než na několik desítek vteřin!“ opřel jsem se udiveně do křesla a zíral na tu podívanou. Arallanská loď byla nasměrována k červí díře, která již byla kompletně otevřena. Byla podobné té Bajorské, jen místo modrého nádechu měla nádech rudý. „Rozsah škod?“ zeptal jsem se. „Generátory štítů mimo provoz, zbraně mimo provoz, warp pohon mimo provoz, máme jen impulsní pohon. Požáry na palubách 8 a 25, jsme ochromeni. Ošetřovna hlásí 42 těžce raněných, kapitáne“ oznámil mi Adam od taktické konzole. „Dobrá, hlavní jsou štíty, komandére, běžte do

strojovny za Chellem a ….“ Větu jsem už nedokončil. Obklopilo mě zelené světlo a cítil jsem, jak se mé buňky rozkládají na molekulární úrovni, aby se na jiném místě zase složily…



*Firefist*

## Live somehow and prosper...

Tak a jsme u konce! V příštím čísle si budete moci přečíst zase něco o TNG, druhý díl Alligatora a mnoho dalších věcí. Třetí číslo vyjde desátého května, znovu podotýkám, že kdokoli se chce připojit k tvorbě Information Times, může, stačí mne kontaktovat na o.konvicka@seznam.cz. Teď už ale skutečně Qapla´!

*Redakce*

Agency for Space Security

# Information Times

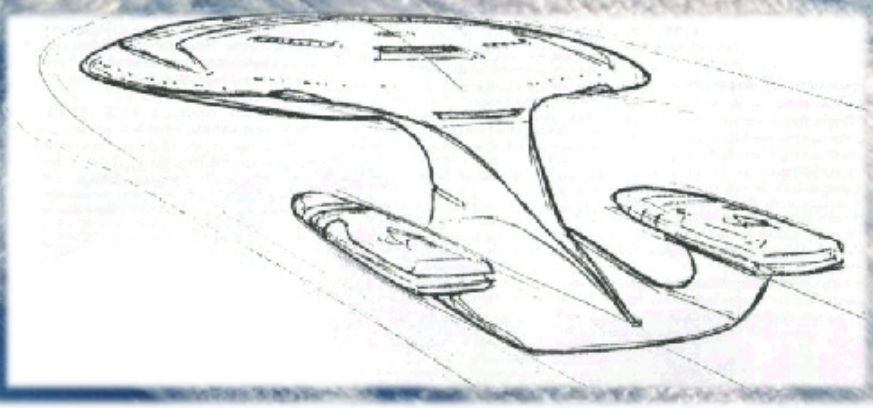
#3

## The Animated Series

Johansonova přednáška o zapomenutém seriálu

## Enterprise D

Probertovy návrhy



## TNG

Další díl seriálu



# Vážení a milí čtenáři,

V první řadě bych se chtěl omluvit za to, že v předchozí čísle jsme slibovali Johansonovu přednášku o TAS a nakonec jsme ji tam nedali, snad to napraví fakt, že jsme ji umístili do tohoto čísla. Dále samozřejmě pokračujeme v seriálu o TNG, jak jsme slíbili, najdete zde i druhý díl povídky USS Alligator, tentokráte s podtitulem Zkouška Ohněm. Bavte se dobře!

Velící šéfredaktor komodor Korax




*UPKB Information Times #3*
*by Agency for Space Security 2005*

*Oficiální klubový magazín československého Star Trek klubu UPKB*
*by Ondřej Konvička (Korax), Rostislav Bouda (Johanson)*
*Neprodejné, jakékoliv rozmnožování musí být konzultováno s autory daného čísla, nebo se šéfredaktorem*

*Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine,*
*Star Trek: Voyager and related properties are Registered Trademarks of Paramount Pictures registered in the United States Patent and Trademark Office. All rights reserved*

# Obsah

.net Trek..... 4
The Next Generation..... 5
USS Alligator – Zkouška Ohněm..... 7
Animovaná série..... 11
Rozhovor se Shranem..... 12
Klingon Academy..... 14
UPKB Novinky + test 16
Enterprise D..... 17

# Novinky

I když se na internetu objevovalo mnoho nepotvrzených zpráv, že se Braga a Berman chystají na již 11. celovečerní film, který ale bude s úplně neznámou posádkou a zasazen mezi série 'Enterprise' a TOS, asi jen málokdo měl tušení, že existoval i hotový koncept na film se samotnou posádkou 'Star Trek: Enterprise.'

Plán na celovečerní film s posádkou ze série "Star Trek: Enterprise" byl připraven už minulý rok, kdy organizační změny v Paramount Pictures a změny v přístupu ke Star Treku s novým vedením způsobily úpadek sledovanosti a zájmu fanoušků a diváků, prozradil v rozhovoru **Scott Bakula** (kapitán Archer).

"Pokud chcete pracovat na takovém projektu, musí to studio zajímat a právě v této chvíli tomu tak není," řekl Bakula v rozhovoru pro Sci Fi Wire. "Pravdou je, že Paramount měl vnitřní nutkání tento projekt provést, ale v současnosti není v jeho středu žádný z lidí, kteří by jej dokázaly prosadit."

Změny v Paramountu i v UPN, které se sebou přineslo vedení v podobě nového prezidenta společnosti a obměněné exekutivy znamenaly ukončení mnoha snů o dobré budoucnosti a pokračování tohoto seriálu, které mohlo vyústit až v samostatný celovečerní film. "Je to něco na čem bych velmi rád pracoval," řekl o konceptu celovečerního filmu, ale dodal, že si není jistý, zda tento projekt kdy spatří světlo světa. "Pro studio by to bylo zajímavé, pokud by Star Trek jako doposud přinášel velké zisky," poznamenal Scott Bakula. "Ale nejsem si jist, zda je tento skvělý návrh filmu bude zajímat ještě v době, kdy se na něj pomalu bude usazovat prach."

*Zdroj: Trekdnes*

Enterprise se nám pomalu blíží ke konci, za ten měsíc se objevila spousta rozhovorů, Brent Spiner dokonce prozradil, že se v seriálu ještě jednou objeví, a to v epizodě „These Are The Voyages... “. Na Al-Batani je už zase od sedmnáctého klid, co se her týče, byla vypuštěna modifikace hry The Fallen s přízviskem Convergence.

Na závěr už jen takovou perličku – producent Treku Many Coto prozradil, že v hlavě nosí námět na novou Star Trek sérii, jejíž námět však zatím neobjasnil.






# .net Trek

Dnes mám za úkol vás seznámit se Star Trekem na internetu. Nebudu se zde zabývat p2p sítěmi, ani podobnými sdílecími prostředky. Mám na mysli obyčejné www stránky. Dá se na nich totiž sehnat jak mnoho základních informací, tak i věcí, o kterých byts si nemysleli, že existují...

Začneme u těch základů. Takže, pokud si chcete najít například popisy filmů, nebo seriálů, charakteristiky postav, nebo si přečíst, co je Star Trek, tak to najdete skoro všude. Jako celkem rozumné by se mi jevilo shánět takové informace na adrese http://www.voyager.cz/, albatani.cz, *nebo* kontinuum.cz.

Pokud si chcete vytapetovat desktop, najdete na internetu spoustu obrázků, kupříkladu na adrese www.hvezdnaflotila.cz. Tam si v sekci Databáze můžete najít, jaká třída lodí se vám líbí a prohlédnout si celkem dost obrázků k ní. Pokud ale chcete, aby obrázky vypadaly *opravdu* hezky, doporučuji podívat se na web upkb, nebo zadat do googlu v hledání obrázků Star Trek a v možnostech zvolit velmi velké rozlišení. Abyste s tím neměli práci, našel jsem galerii zajímavých obrázků, stačí kliknout zde.

Pomalu se dostáváme k tomu zajímavějšímu. Takže hudba. Absolutní špičkou toho, co se hudby a zvuků ve Star Treku týče byl web Star Trek in Sound and Vision, dnes se na něj už bohužel nedostanete. Potom nezbývá jiná možnost, než si soundtracky jednoduše poslechnout jako stream a případně si je nahrát přez záznam zvuku, nebo něco podobného. Streamy si můžete poslechnout například na adrese trekconnection.com.

Zase začnu tím, co už není - 8472 Archive.com. Tam se nacházelo skutečně velké množství videí o Star Treku, bohužel web neznámo proč asi před třemi lety zanikl. Takže nyní doporučuji videa (respektive trailery a dokumenty) stahovat třeba z Mr. Video (www.vidiot.com), nebo z výše zmíněného TrekConnection. Jinak jsem nedávno narazil na velmi zajímavý web – Star Trek Norge. Je sice posaný nějakým jazykem, kterému nerozumím, ale i tak se v něm dá celkem snadno orientovat. Dále je zde VideoDisc, stránka, na které lze stáhnout obaly ke všem epizodám, filmům a spoustě mixů.


*Základna Antares - sf.cz*

V poslední době jako by se se Star Trek weby roztrhl pytel - jedním z nových kvalitních webů je například Antares. Takže - Star Trek weby mají rozhodně budoucnost, takže piště, piště.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

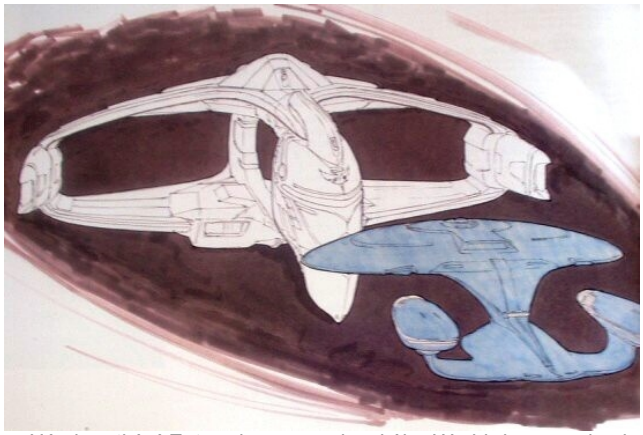


*USS Enterprise D*

# The Next Generation

**Vesmír, nejzazší hranice. Toto jsou cesty vesmírné lodi Enterprise, které si můžete opět přečíst ve zkráceném vydání Information Times.**

V minulém díle jsme skončili u epizody 110010011, takže to nebudu moc protahovat. Idem na vec!



*Návrh setkání Enterprise a romulanského Warbirdu pro epizodu Neutral Zone.*

## The Battle

Zatímco se *Enterprise* blíží k domluvenému místu setkání s lodí Ferengů, postihnou Picarda silné bolesti hlavy. Bolesti hlavy se stále stupňují a když se Ferengové transportují na lo´d, jsou již téměř nesnesitelné. Picard ne ně ale rázem zapomene – Ferengové mu totiž věnují jeho starou ztracenou loď *Stargazer*. Zadarmo. Když se na loď Picard podívá, najde všechno skoro tak, jak má být. Když se na lodi vyspí, zažije halucinace, ve kterých prožívá starou bitvu na *Stargazeru* s neznámou lodí.



*USS Stargazer*



*Zabils mi syna, Picarde! Byla to jeho první mise...*

Ráno se dozví, že Riker s Datem našli na palubě *Stargazeru* palubní deník jím pořízený, ve kterém se kapitán Picard doznává, že považoval vystrčenou anténu za zbraň a cizí loď zničil.

Picard se vrátí na Stargazer, si ho najdee Bok a vyjasní mu, že to on způsobil jeho bolesti hlavy generátorem myšlenek, způsobil tak i jeho halucinace. To proto, že Picard zničil ferengskou loď, které velel jeho syn. Chce se mu tedy pomstít, transportuje se pryč a Picard znovu zažívá „Bitvu u Maxia“. Je přesvědčen, že *Enterprise* je útočící loď a chce provést strategii, pomocí které kdysi zničil neznámou ferengskou loď, strategii, které se později říkalo Picardův Manévr.



*Picardův manévr*

Tu ho ale z neznámé lodi někdo komtaktuje. Někdo, koho by měl znát. Tvrdí o sobě, že se jmenuje William Riker, že je jeho první důstojník. Radí mu, aby zničil červenou kouli v křesle před ním. Picard se mu rozhodne věřit a kouli zničí. Poté je už zase plně při smyslech a tak se vrátí na

*Enterprise*. Rozhodne se nechat *Stargazer* tam, kde je, on už svoje pro krále a vlast udělal.

## Where No One Has Gone Before

Na *Enterprise* zavítá pan Cosinski. Jde o všeobecně uznávaného inženýra v oblasti warp technologie, který v předešlých dnech instaloval nový pohonný systém na loď *Fearless* a dopadl na výbornou. Jinak je ale pan Cosinski úplný magor. Je přesvědčen o své vlastní genialitě a nikomu nedovoluje ho kritizovat. Cosinski plánuje nainstalovat na *Enterprise* stejný pohon, jako na *Feaarless*, nikomu ale nedokáže vysvětlit, v čem spočívá princip jeho nového pohonného systému. Jeho pomocník je příjemnější, ale moc toho neřekne.



*... a dostane se skoro tři miliony světelných let daleko*

Když se tedy pan Cosinski pokusí použít nově nainstalovaný pohon *Enterprise*, neuspěje. Wesley si ale všimne, že při pokusu se Cestovatel (tj. pomocník Cosinského) zfázuje – část ho zmizí a pak se zase objeví. Nikdo mu ale nevěří. Ale když přijde na řadu druhý pokus, to už je něco jiného – loď nabere nepředstavitelnou rychlost a vystřelí napříč prostorem. A dostane se skoro tři miliony světelných let daleko.

Cosinski si z toho moc starostí nedělá, prohlásí, že *Enterprise* dostane zpět stejně tak, jak ji poslal do neznámé galaxie. Je na něm ale trochu poznat, že je poněkud zaskočený. Pokusí se tedy dostat *Enterprise* zpět, ale místo toho ji pošle někam k „okraji vesmíru“ (pokud něco takového existuje).

Na lodi se zanedlouho začnou dít velmi podivné věci – Taša vidí na můstku svou kočku, Worf targa, atd. Kapitán Picard se z turbovýtahu skoro zřítí do volného prostoru a potká na chodbě svou matku. Uvědomí si, jak je místo, do kterého se dostali nebezpečné, i to, že jediný, kdo je teď může dostat zpět je pomocník pana Cosinského. Problém je v tom, že umírá.

Chce si promluvit s Picardem. Ujistí ho, že nikdy neměl v úmyslu nikomu na lodi takto uškodit a slíbí, že se pokusí dostat *Enterprise* domů. Než se ale vydají do strojovny, požádá Picarda, aby nenápadně napomohl Weslymu, protože je skutečně nadaný.

Ve strojovně se tedy Cestovatel usadí, Cosinski zaleze do kouta a všichni se soustředí na Cestovatele, protože jen tak může *Enterprise* dostat domů. Nakonec se mu to povede, při cestě se ale zfázuje a už se neobjeví. Picard dodrží slib, který Cestovateli dal a tak podpoří Weslyho – jmenuje ho praporčíkem.



*Ve strojovně se Cestovatel usadí, Cosinski zaleze do kouta,...*

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# USS Alligator – Zkouška ohněm

…najednou se objevila úplně jiná scenérie než na můstku Alligatora. Došlo mi, že jsem byl přenesen transportním paprskem jinam. Rozhlédl jsem se. Byl jsem v malé místnosti s malým, kruhovým oknem, na druhé straně místnosti byl vchod, uzavřený žlutým silovým polem. Skrze okno jsem uviděl onu rudou záři, která vycházela z červí díry vytvořené Arallanskou lodí. Musím tedy být na její palubě v zajetí. Zmocnil se mě neklid, nejistota z budoucnosti mé a budoucnosti Alligatora. „Musím pryč," blesklo mi hlavou. V místnosti nikdo nebyl a jediná věc byla lavice u stěny. Přemýšlel jsem, jak se odsud dostanu, když tu se náhle někde otevřely dveře a do vedlejší místnosti, do níž ústily dveře uzavřené silovým polem přišel strážný, v doprovodu dalších dvou ozbrojených mužů. Byl vysoký jako člověk, ale zdaleka ne tak robustní. Přišel k silovému poli a prohlížel si mě. V ruce měl jakýsi nástroj, který vypadal jako obušek. Hleděli jsme si navzájem do očí, jako by se každý z nás snažil nahlédnout tomu druhému do duše…

Po chvíli deaktivoval silové pole přiložením zápěstí k terminálu u dveří, pokynul oběma dalším mužům a všichni vstoupili do místnosti. Rozestoupili se po mé pravici a levici, strážný s obuškem stál přede mnou. „Človíčku," řekl, „náš kapitán se nechá poroučet!" S těmito slovy mi zasadil ránu obuškem do boku. Hlesl jsem bolestí a poklesl na kolena. Zaregistroval jsem, že i druhým dvěma strážcům se v rukou objevily obušky. „Co ode mě chcete?" zeptal jsem se a z mého hlasu byla jasně cítit bolest, která mě bodala v boku. „Mlč ty zvíře!!!" okřikl mě strážný zprava. „Zaplatíš za smrt našich spolubojovníků!" Pochopil jsem. Měl jsem zemřít. V tu chvíli jsem ucítil nával síly ve svém těle, jak se aktivoval můj pud sebezáchovy. Koutkem oka jsem zahlédl, jak se strážný vlevo napřahuje k ráně. Když švihl rukou směrem ke mně, vymrštil jsem se a naučeným chvatem jsem mu chytil zápěstí a usměrnil jeho pohyb směrem k zemi, což způsobilo, že se neudržel na nohou, proletěl kolem mě k nohám druhého strážce a mě v ruce zůstal jeho obušek. Neváhal jsem. Strážci stojícím přede mnou jsem zasadil ránu obuškem do krku. Ten se bezvládně svalil na zem. Třetí strážný se zatím vzpamatoval a přiskočil ke mně s napřaženou rukou. Dalším naučeným chvatem jsem se skrčil, otočkou mu podmetl mu nohy a jakmile dopadl na zem, omráčil jsem ho ranou hranou ruky do krku tak, jak mě to učili v kursech sebeobrany na akademii Hvězdné flotily. Vzápětí jsem ucítil další ránu obuškem, tentokrát do zad. Rána byl velmi silná, zavrávoral jsem a dopadl na kolena. Strážný, kterého jsem odzbrojil jako prvního teď stál za mnou. Přistoupil ke mně, dal mi obušek kolem krku a začal mě škrtit. Nemohl jsem dýchat, bránit se…

„Pane, Arallanská loď vstupuje do červí díry!" oznámil Davis Adamovi. „Za nimi, nesmí nám uniknout z dosahu. Převeďte veškerou zbývající energii do štítů a pohonu!" zvolal Adam Watson. „Plukovníku Dolvichi, dostaňte se s Endeavourem do bezpečí, my letíme na pomoc kapitánovi, konec." Pronesl Adam do interkomu. „Charašo, komandére. Hodně štěstí." Ozvala se odpověď. Alligator se dal do pohybu k umělé červí díře a vstoupil do ní. Po chvíli se vstup uzavřel a celá scenérie zmizela. Igor se rozhlédl po můstku Endeavouru a řekl svým mužům: „nekoukejte tady jako sabaki, slyšeli jste rozkaz! Směr nejbližší Federační základna. Pohyb, pohyb!" Endeavour se s letkami Alfa a Beta obrátili a vydali se na cestu.

…pomalu jsem začínal cítit, jak mé tělo opouští síla. Z posledních sil jsem pokrčil ruku a celý zbytek svých sil jsem vložil do úderu loktem za sebe, kde byl můj protivník. Naštěstí to zabralo a stisk povolil. Strážný udělal dva kroky dozadu a s bolestnou grimasou se předklonil. Neváhal jsem, přiskočil k němu a vedl úder nohou do jeho hlavy. To strážného vymrštilo o dobré dva metry dozadu, kde narazil na zeď místnosti a v bezvědomí se sesunul k zemi. Padl jsem na kolena a nabíral dech. Místa, kam mě strážní udeřili obušky bolela jako čert a měl jsem pocit, že mám ohryzek na tři části. Po chvíli jsem však již byl schopen vstát, i když se mi pořád notně motala hlava. Prohledal jsem omráčené strážce, jeden z nich měl u sebe disruptorovou pistoli. Vzal jsem si ji a vyšel ven z cely. U vstupního terminálu cely jsem si všiml malého čidla. „Tak schválně, jestli funguješ," řekl jsem si v duchu a přiložil k němu zápěstí. Silové pole ve dveřích se aktivovalo. Pousmál jsem se a vyrazil ke dveří

„Komandére, registruji energetické fluktuace na palubě Arallanské lodě, červí díra se destabilizuje," informoval Adama praporčík Davis. „Držte kurs, musíme za nimi!" řekl Adam. Po chvíli se červí díra zhroutila a vyvrhla obě plavidla do prostoru. „Pozice?" zeptal se Adam pilota Davise. „Pane, jsme v systému Trivas, tedy více než 150 světelných let od naší původní pozice!" zvolal Tom Davis vzrušeně. „Rozumím, snažil se chladně odpovědět Adam, ale i z jeho hlasu bylo cítit překvapení. „Jaký je stav našich systémů?" zeptal se. „Podařilo se nám zprovoznit záložní generátory štítů a převést část energie z poškozených palub do zbraní a pohonu. Jsme teď schopni Warpu, ale maximálně stupně 4 po dvě hodiny," ozval se hlas komunikačního důstojníka Colbyho, který zaujal místo u taktické konzole, přesněji řečeno u zbytků taktické konzole. „Ještě něco pane, u druhé planety registruji hvězdnou základnu, vypadá jako Hluboký vesmír 9!" udiveně pronesl Trevor Colby. David se na něj podíval s jasnou otázkou v očích: „Cože?"

Dveře se otevřely. Nakoukl jsem do chodby, nikdo tam nebyl. Vstoupil jsem tedy do koridoru a dal se vlevo. Byla to dlouhá chodba, na obou stranách byly v pravidelných odstupech dveře, v dálce bylo vidět nějakou místnost. „Asi jsem na vězeňské palubě," pomyslel jsem si. Uslyšel jsem nějaké hlasy, přicházející zpoza mne. Rychle jsem tedy zamířil k nejbližším dveřím a vstoupil do nich s tasenou zbraní. Místnost byla stejná jako ta, ze které jsem před chvílí odešel, rovněž se silovým polem a vstupem do další cely. Nakoukl jsem dovnitř a spatřil pět lidí v uniformách Hvězdné flotily. Musím uznat, že mi to udělalo velkou radost. „Už nejsem sám!" blesklo mi hlavou. „Ahoj, nechcete mi vysvětlit, jak je možné, že se tu flákáte zatímco venku se bojuje?" řekl jsem s úsměvem vstříc osobám vevnitř. „Co…jak…jak jste se sem dostal, člověče?" Vyhrkl na mě překvapeně jeden z vězňů. „Ano, jsem člověk, skvělý postřeh, a dokonce kapitán….poručíku!" Šibalsky jsem se na překvapeného muže usmál. „Ehm……jistě pane, promiňte pane," uvědomil si svou chybu poručík. „Klid poručíku, jsme tu přeci na jedné lodi. Počítám, že jste posádka z Endeavouru?" „Ano, pane, zajali nás během útoku na naši loď," zněla odpověď. „Je nás tu víc, jsme roztroušeni po celé této palubě v celách. Vyslýchají nás a mučí." Informoval mě poručík. „Dobrá," řekl jsem. „Musíme tedy ostatní osvobodit a dostat se pryč. Po chodbě chodí stráže, takže se musíme zbavit nejdřív jich. Pak obsadíme kontrolní místnost, která je na konci chodby. Pokusíme se loď sabotovat, abychom ulehčili práci mé lodi, Alligatoru. A při troše štěstí z toho vyvázneme živí. Jdete se mnou?" nastínil jsem svůj plán a deaktivoval silové pole. „Na to vemte jed pane!" pronesl odhodlaně poručík.

„Scany potvrzují, že se jedná o Kardassijskou těžební hvězdnou základnu třídy Nor, název této je Empok Nor. Odtud tedy ta podobnost pane," upřesnil svůj předešlý popis Colby. „Arallanská loď míří přímo k ní," doplnil. „Dobře," odpověděl Adam. „Analýza stavu Arallanského plavidla?" „Jejich štíty se regenerují, ale loď je silně poškozena," informoval Watsona poručík Colby. „Nevšímají si nás, asi nás už nepovažují za hrozbu," odhadoval Davis. „Tak je při tom chvíli necháme," začal snovat plány Adam. „Ostraha a zbývající příslušníci Námořní pěchoty, pohotovost! Všichni operační důstojníci, hlaste se v instruktážní místnosti."

Deník prvního důstojníka, hvězdné datum 104582.7. Pronásledovali jsme Arallanské plavidlo, které uneslo členy posádky lodi U.S.S. Endeavour i našeho kapitána. Loď využívá neznámou technologii, která umožňuje vytvářet umělé červí díry.Červí díra se destabilizovala v systému Trivas u opuštěné Kardassijské základny Empok Nor. Nepřítel se ji snaží obsadit, proto podnikáme nutné kroky, abychom jim v tom zabránili.

Dva muži ostrahy z Endeavouru se postavili po stranách dveří tak, aby nebyli vidět z chodby, zatímco já se postavil se zbraní přímo proti dveřím. Ve chvíli, kdy jsem čekal, že strážci mohou již být v úrovni dveří jsem dal jednomu z mužů pokyn, aby otevřel dveře. Mávl rukou přede dveřmi, čidlo dveře otevřelo a mě se naskytl pohled na dva strážce, kteří se udiveně podívali do dveří. Podle plánu jsem uskočil stranou a jak jsem předpokládal, oba strážci se vrhli do místnosti za mnou. Než se ke mně dostali, muži z ostrahy je stačili neutralizovat. „Ozbrojte se a osvoboďte ostatní. Střílejte jen v nejnutnějším případě, nesmíme na sebe upozornit. Shromaždiště bude tady," rozdal jsem rozkazy.

Po deseti minutách mi již poručík hlásil, že jsou všichni členové posádky Endeavouru volní a dokonce vzali tři zajatce. Přišel čas na útok na kontrolní místnost. „Poručíku, my dva a tři muži ostrahy se převlékneme za strážce a provedeme útok." „Pane, vy byste ale spíše…" chtěl namítnout poručík „Měl zůstat tady? Kdepak

poručíku," nenechal jsem ho domluvit „nebudu se schovávat jen proto, že mám čtyři frčky a vy jen dvě. Proveďte rozkaz." „Ano pane," odvětil poručík.

„Situace?" Zeptal se Adam taktického důstojníka námořní pěchoty, když se sešli všichni velitelé v instruktážní místnosti. „Arallanská loď vyslala osm transportních shuttlů k základně, podle našich scanů jsou plné vojáků. Základna je bez energie, ale máme za to, že Arallanský výsadek má za úkol zajmout základnu a využít její palebnou sílu proti nám. Je nemožné se na ní transportovat, naše scany objevily transportní inhibitory, instalované na vnějším trupu. Rovněž jsme zjistili, že z fúzního jádra odčerpávají energii automatické obranné systémy, takže je pravděpodobné, že při přiblížení bude počítačem zahájena palba." Adam seděl ve svém křesle a pozorně poslouchal. Po chvíli přemýšlení nakonec pronesl: „Nesmíme dovolit, aby se jejich vojákům podařilo restartovat počítač a obrátit obranné systémy základny proti nám. Námořní pěchota se bude hlásit v hangáru 4 a přesune se runabouty na palubu stanice. Letky Gama, Delta a Omega odvedou palbu obranných systémů na sebe a budou je tak krýt. Alligator se zatím pokusí vyřadit štíty Arallanské lodi a přesunout na její palubu záchranný tým, který bude mít za úkol lokalizovat a osvobodit kapitána i zbylé členy posádky Endeavouru. Otázky?" Rozhlédl se po místnosti „Ne? Proveďte!" Všichni se odebrali na svá stanoviště.

Musel na nás být směšný pohled. Pět mužů v malých uniformách s roztrženými švy na zádech, aby se do nich vůbec vešli, šli chodbou se sklopenými hlavami, aby nebylo hned poznat, co jsou zač. Byla to sázka do loterie, protože pouhý pozorný pohled nás mohl ihned prozradit. Došli jsme ke vstupu do kontrolní místnosti. Byli v ní čtyři strážní, dva seděli u terminálů. Ukázal jsem svým mužům, že ti musí být zneškodněni nejdříve. Pak jsem dal pokyn k akci. Muži z bezpečnosti se vrhli do místnosti na překvapené strážné a zajistili stojící, zatímco já s poručíkem jsme omráčili dva, sedící u terminálu. Plán vyšel výborně, ani nestačili vytasit zbraně. Pokynul jsem ostatním, aby se k nám připojili.

„Je tu někdo z technického?" zeptal jsem se ostatních, když dorazili do kontrolní místnosti.. „Já," ozvala se drobná praporčice. „Fajn. Pokuste se odsud zjistit, kde mají ovládání štítů," instruoval jsem jí. „Provedu," odpověděla slabým hláskem a dala se do práce.

Formace stíhačů letěla směrem k základně, následována čtyřmi runabouty třídy Blackhawk. Obranné systémy zahájily palbu ze vzdálenosti 8000 metrů od stanice. Stíhače přesně podle plánu zrušily formace a začaly křižovat základnu tak, aby runabouty měly volnou cestu. „Dokovací rampy na pylonech jsou uzavřené, pane," ozval se pilot prvního Blackhawku směrem k poručíku Martinezovi, který Námořní pěchotě velel. „Co naplat, přistaňte na přistávacích plochách na vnitřním obytném prstenci," odpověděl klidně poručík. „Rozkaz!" zazněl hlas pilota. Runabouty se rozdělily, každý z nich dosedl na jednu přistávací plochu, které se začaly automaticky spouštět do vnitřního hangáru. Všech 60 mužů námořní pěchoty se připravovalo na boj. Poručík Martinez vstal a přes interkom promluvil ke všem mužům. „Pánové, na palubě stanice je asi 100 Arallanů a nebudou se s vámi mazlit, tak jim ukažte co dokážou Námořníci Federace! Odjistit zbraně!" Plošina výtahu sjela až do hangáru, kde se zastavila. „Přistávací sekvence ukončena," hlásil pilot. „Do nich, piráti!!!" zařval poručík a udeřil pěstí do tlačítka otevírání výsadkové rampy. Ta se sklopila a pěšáci s hurónským křikem vyrazili do hangáru.

„Pane," oslovila mě praporčice „ovladače štítů jsou v hlavní strojovně 5 palub pod námi. Odsud však nemám šanci se k ovládání dostat, mohu maximálně vyřadit alarm na pár minut," informovala mě. „Pane," ozval se poručík „mám nápad. Praporčíku, kde je hangár?" „Na této palubě, asi 200 metrů odtud, proč?" zeptala se mladá žena. „Kapitáne," pokračoval poručík „můžeme se pokusit se do hangáru probít. Jakmile praporčice vyřadí alarm, vyrazíme. Čtyři ozbrojení muži půjdou vepředu a dva budou krýt záda ostatním, zatím o nás nevědí, tak máme celkem slušnou šanci," odhalil svůj plán. „To se dá zkusit," usmál jsem se na něj. „Jdeme na to!"

Arallanská loď se začala otřásat pod dopady phaserových výbojů, vystřelovaných Alligatorem. „Štíty protivníka na 40%, opětují palbu," hlásil Colby Adamovi na můstku Alligatora. „Pokračujte v palbě, proveďte útočný manévr Delta 4!" Alligator provedl prudkou zatáčku na pravobok, čímž se vyhnul zásahům Arallanských disruptorů. Zároveň však z útvarů, připomínajících phaserové prstence Federace vyšlehl mohutný výboj, který zasáhl štíty Alligatora a začal je obklopovat. „Pane, jsem zasaženi nějakým druhem plasmového výboje. Štíty drží," oznámil Colby komandérova Watsonovi. „Palte dál," přikázal Adam.

Vojáci doběhli na Promenádu. Vládl zde podezřelý klid. Na přepravnících byly ještě zbytky horniny, což ukazovalo na to, že Kardassiané stanici opustili narychlo. Všude se válely bedny a kontejnery. Na některých přepravnících však nebyly horniny, ale ampule s nějakou látkou. Některé byly rozbité. „Všichni mějte oči otevřené," řekl Martinez svým mužům. „Mogilny, do čela formace!" rozkázal jednomu z mužů. Ostatní utvořili formaci tvaru písmene V a všichni pomalu postupovali. Mogilny opatrně našlapoval mezi rozházenými bednami a vysypanou horninou, opatrně nahlížel za rohy a prohledával očima každý kout. Náhle se ozval výstřel a vojín Mogilny se bez života sesunul k zemi. Z úkrytů vystoupili Arallané a zahájili divokou palbu.

„Kryjte se!“ zvolal Martinez a uskočil za nejbližší kontejner, do kterého začaly bubnovat dopady výbojů. „Utvořte obranný perimetr! Četaři Maliku, vezměte své družstvo a zkuste je obejít z druhé strany! Zbylá dvě družstva pokračují dle plánu na můstek a k reaktoru!

Cesta k hangáru proběhla kupodivu klidně. Vrata byla otevřená. Poručík opatrně vklouzl dovnitř a skrčil se za bednami s vybavením, které byly hned vedle vrat. „Vzduch je čistý,“ pronesl po chvíli, když se vrátil. „ Je tam transportní loď a čtyři strážní, ale ty zvládneme cestou.“ „Dokážete s tou lodí letět, poručíku?“ Zeptal jsem se. „To se uvidí kapitáne,“ s lehkým úsměvem pronesl poručík. „Alespoň, že máte smysl pro humor,“ pronesl jsem ironicky. „Ok, jdeme na to.“ Rozběhli jsme se směrem k lodi. Poručík běžel přímo k nástupní rampě, já se dvěma muži jsme zahájili palbu na strážce v hangáru, aby ostatní mohli proběhnout. Strážci při tomto nenadálém útoku zpanikařili a dali se na útěk. „Rychle, jdeme, jdeme, za chvíli jsou tu další!!“ volal jsem na opozdilce. Než jsem stačil domluvit, ve vratech hangáru se objevil první arallanský voják. Vběhl do místnosti, poklekl, zalícil a … padl k zemi, zasažen mou střelou. „Pohyb, chcete snad žít věčně!!!“ Volal jsem na ostatní a zasypával při tom palbou vrata hangáru, ve kterých se začali objevovat i další vojáci. Nákladní rampa lodi se začala pomalu zvedat. Naskočil jsem na ní spolu se dvěma muži ostrahy jako poslední. Loď se pomalu odlepila od země a pod palbou zamířila k silovému poli, které chránilo hangár před vlivy vakua.

„Štíty slábnou pane,“ oznámil nervózně Colby komandéru Watsonovi. „Ten plasmový výboj odčerpává energii z generátorů a přetěžuje matrici!“ „Remodulujte štítovou frekvenci,“ rozkázal Adam. „Zabralo to pane,“ oznámil mu s úlevou Colby. „Plnou salvu fotonových torpéd, pal!“ Od Alligatora se oddělilo deset červeně svítících torpéd a obrovskou rychlostí se hnaly k Arallanskému plavidlu. To vykonalo prudký obrat na levobok a podařilo se mu tak vyhnout třem prvním torpédům. Čtvrté jej zasáhlo do zadní části, přetížilo štíty a zkratovalo je. Páté torpédo zasáhlo střední část lodi a vyvolalo obrovský výbuch, který loď vychýlil a vystavil tak spodní část lodě posledním pěti torpédům, které dokonaly dílo zkázy.

Transportní loď manévrovala mezi výbuchy v hangáru a proplétala se ven. „Dostaňte nás ven poručíku!“ zvolal jsem. „Rozkaz pane, nemám v úmyslu se tu zdržovat,“ řekl mladý muž a zařadil nejvyšší impulzní rychlost. Transportní loď svištěla hangárem na plný výkon a už se blížila k silovému poli, když v tu chvíli do lodi narazilo první z pěti torpéd, které loď zničily.

Četař Malik se svými muži doběhl k jedné z jídelen a schoval se za kontejner, který byl u ní postavený. Nahlédl dovnitř. Za barem se ukrýval voják, který příležitostně vykukoval a pálil do pozic poručíka Martineze. Malik neváhal, vzal fotonový granát, odjistil a hodil jej za bar. Následoval výbuch, který restauraci zdemoloval. Četař pokynul svým mužům a všichni vyrazili vpřed k dalším pozicím nepřítele. Najednou však palba ustala. Poručík Martinez vykoukl ze svého úkrytu a rozhlédl se kolem. Nic, jen ticho. Nehodlal váhat. „Všechna družstva přesun!“ rozkázal a vydal se s ostatními k pozicím, které ještě před chvílí drželi arallanští vojáci. Ti byli všichni zkrouceni v nepřirozených pózách a nejevili známky života. „Jako by zemřeli na elektrický šok,“ poznamenal jeden z Martinezových mužů, ohledávající mrtvé protivníky tricorderem. „Ano,“ odpověděl Martinez, který prováděl totéž „Jsou to kyborgové, asi byli napojeni na centrálu a něco přerušilo spojení, tak zkratovali. Možná schválně, abychom z nich nemohli dostat žádné informace,“ uzavřel analýzu. „Dobrá, jednotlivé týmy se rozdělí a prohledají celou základnu. Najděte zbývající arallany a pak se mi hlaste,“ rozkázal interkomem svým podřízeným.

„Arallanská loď zničena pane,“ oznámil s viditelným uspokojením a úlevou Trevor Colby. „Přežil někdo?“ zeptal se Adam smutně. „To nevím pane, tlaková vlna z výbuchu poškodila naše vnější senzory,“ odvětil Colby. „Tak vyšlete shuttly a prohledejte trosky. Informujte mě, budu v kapitánově pracovně.“ S těmito slovy opustil můstek. V pracovně kapitána se usadil do křesla, vložil si hlavu do dlaní a zničeně si sám pro sebe opakoval „…co jsem to provedl, co jsem to jen provedl…“ V hlavě se mu míhaly záblesky událostí, které před chvílí skončily. Snad mohl vymyslet jiný plán, snad neměl odpálit tolik torpéd. Kapitán mohl ještě žít! Stejně jako členové posádky Endeavouru, kteří byli v zajetí. Jeho rozjímání přerušil naléhavý hlas Trevora Colbyho. „Pane, myslím že byste měl přijít.“ Vstal tedy a vydal se zpátky na můstek.

„Tým 4 pro poručíka Martineze.“ Ozval se interkom. „Příjem, co máte, čtyřko?“ Zeptal se poručík. „Na ošetřovně jsme našli tři kryogenické kontejnery, ve kterých jsou Kardassiané. Jsou živí, náš přílet musel aktivovat oživovací proces. Všichni Kardassiané jsou nejspíš vojáci, mají na sobě uniformy Obsidiánského řádu a …co to …pozor, kryjte se….aaaargh…“ spojení vypadlo. „Sakra, co to má být?“ uklouzlo Martinezovi. „Četaři Maliku, vy a vaše družstvo se urychleně přesunte na ošetřovnu! Očekávejte potíže.“ „Rozkaz,“ zaznělo v interkomu. Martinez pokynul svým mužům a také se vydal k ošetřovně. Četař Malik byl se svými muži již na místě. „Poslal jsem tam dva chlapy na průzkum pane,“ uvítal Martineze. V tu chvíli ze dveří vyletělo tělo jednoho vojáka a dopadlo poručíkovi k nohám. Muž měl zlomenou páteř. Než stačil Martinez cokoli udělat, ze dveří se vyřítili tři Kardassiané se strašlivým, nepříčetným řevem a zaútočili na přítomné vojáky. Jeden z nich se vrhl k nejblíže stojícímu, chytl ho za hlavu a jediným trhnutím mu zlomil páteř. Druhý se v běhu odrazil a vyskočil až na horní patro Promenády, kde stál další voják. Vrhnul se na něj a doslova ho

ubil holýma rukama. Druhý muž, stojící v horním patře se stačil vzpamatovat a několika ranami z phaserové karabiny Kardassiana usmrtil. Třetí se vrhnul na Malika, který stihl tasit nůž a vrazit jej Kardassianovi do těla. Ten přesto Malika povalil na zem a oba muži se svíjeli v divokém zápase. Četař Malik byl zkušený voják a tak se mu podařilo Kardassiana zneškodnit. Poručík Martinez zatím přesnou střelou zlikvidoval posledního Kardassiana.

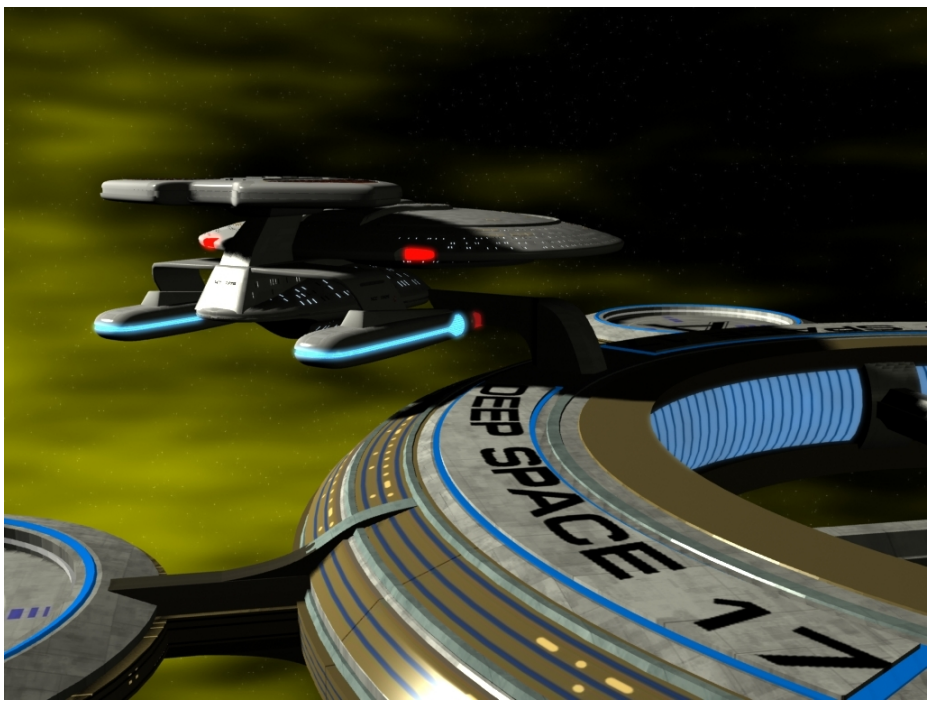
„Co pro mě máte?“ zeptal se Adam při příchodu na můstek. „V hangáru 2 právě přistává transportní loď arallanů!“ informoval ho Colby. „Uzavřete hangár 2 a pošlete tam bezpečnostní tým. Jdu tam!“ řekl Adam a vyrazil k turbovýtahu. Muži z ostrahy se rozmístili kolem plavidla, které přistálo na stojánce. Adam se postavil se dvěma muži proti výstupní rampě. Ta se začala sklápět a zevnitř plavidla se vyvalilo velké mračno plynu. Nebylo nic vidět. „Vyjděte ven nebo zahájíme palbu!“ zahřímal Adam do mlhy.

„Ale přeci byste na nás nezačali střílet,“ pronesl jsem s úsměvem směrem k Adamovu hlasu, který zněl zvenčí. „C…co?“ znejistěl Adamův hlas. „Kapitáne, jste to vy?“ „Ano, jsem to já, komandére,“ odpověděl jsem mu. „Zřejmě jste mě trochu podcenil, když už mě máte za mrtvého,“ dodal jsem pobaveně. „Vítejte doma pane,“ odpověděl s úlevou Adam.

„Poručík Martinez Alligatoru, podařilo se nám zajistit základnu. Zjistili jsme tu však zajímavé skutečnosti. Kardassiané tu zřejmě testovali nějakou psychotropní drogu, která velmi silně působí na nervový systém. Působí nepříčetnou zuřivost a dodává velkou sílu. Máme vzorky a pošleme je na rozbor. Myslím, že základna fungovala jako výrobna této látky a něco nevyšlo, proto byla Kardassiany v rychlosti opuštěna,“ znělo hlášení ze stanice. „Díky poručíku, vraťte se na loď. Odvedli jste dobrou práci. Alligator konec,“ odpověděl jsem mu a usadil se opět ve svém kapitánském křesle.

Lodní deník, hvězdné datum 104583.1, osvobodili jsme všechny zbylé členy z lodi Endeavour a začlenili je do naší posádky.Naše loď je poškozena a máme citelné ztráty v posádce. Arallanská loď byla při bitvě zničena. Alligator zakotvil u základny, která byla zbavena nástrah a pastí a i automatické obranné mechanismy byly odstaveny. Technické týmy pracují na nejvážnějších škodách utrpěných v boji, výzkumné týmy zkoumají základnu a neznámé psychotropní sloučeniny na ní nalezené. Dle rozkazů z Hvězdné flotily provádíme nejnutnější opravy a vyčkáváme nových příkazů, do té doby sloužíme jako předsunutá linie obrany před případnými agresory. Do systému byla vyslána podpůrná loď třídy Trenton, aby nám poskytla náhradní díly a doplnila stav posádky i stíhačů, ztracených během bojů a loď třídy Carrier, která má základnu obsadit po vzoru DS9.

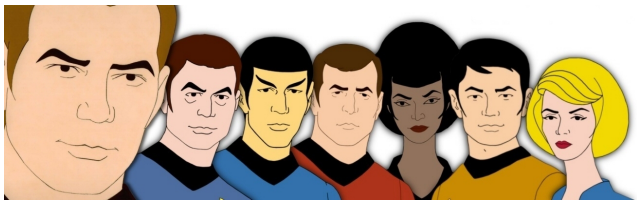
Členové posádky, jejichž přítomnost nebyla při opravách nutná, dostali volno a i já jsem trávil co nejvíce času v holografickém simulátoru. Já i moje posádka jsme prošli zkouškou ohněm a myslím, že mohu s hrdostí poznamenat, že jsme schopni dostát požadavkům a principům Hvězdné flotily.




*Firefist*

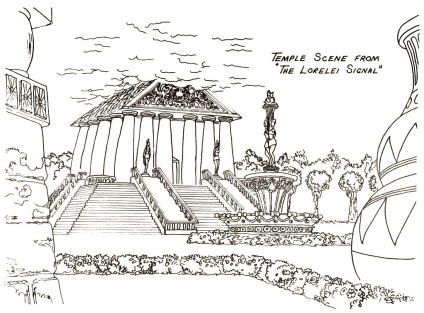
# Animovaná série

Tak konečně! Konečně můžeme s hrdostí dostát svému slibu a předložit vám popis Animovaného Star Treku admirála Johansona.



Posádka TAS

Po ukončení natáčení Originální série Star Treku (TOS) bylo rozhodnuto, že se další epizody již natáčet nebudou. A tak se také stalo a to i přes značné protesty nejen Gene Roddenberryho, ale i obrovské haldy protestujících dopisů. Roddenberry se však nevzdal. Koncem roku 1972 se rozhodl, že se Star Trekem bude pokračovat, ať to stojí co to stojí. A tak, když jeho prosby o pokračování „Hrané série“ nebyly vyslyšeny, rozhodl se po zralé úvaze natočit čtvrtou sezónu Star Treku v animované podobě. Ačkoliv dnes se nám zdá Animované série Strar Treku stejně neohrabaná v poměru s jinými kreslenými seriály, tak jako se nám zdá Originální série neohrabaná v poměru k ostatním Trekům, v době, ve které byl seriál natočen, byl naprosto převratný. Právě díky tomu, že šlo o kreslený seriál, mohl se zde Gene vyřádit víc než mu bylo v hrané verzi umožněno. Objevuje se zde tříruký a třínohý navigátor Arex a na rozdíl od TOS, spousty prapodivných obyvatel různých planet. Zkrátka se zde objevilo to, o čem Roddenberry snil už v Originální sérii, ale nebylo mu dopřáno to použít z nedostatku financí a náročnosti takových projektů. Nemyslete si, že epizody jsou nějakým dětským večerníčkem. Většina scénářů pro animovanou sérii byla navržena pro další pokračování Originální série, většinu z nich, stejně jako u původní série, napsala D. C. Fontana. Seriál financovalo a odvysílalo studio NBC v letech 1973 – 1974. A stejně jako jeho starší bratr TOS měla TASka velký počet příznivců a fandů. Jediné co se nelíbilo většině příznivců Star Treku je, že se nikde v Animované sérii neobjevuje Pavel Chekov.




*Návrh jisté scény z TAS*

V České Republice byl seriál vysílán televizí NOVA v ranních hodinách a to v 07:00 hodin, což znamenalo nejen nevhodný čas, ale čas, kdy se na televizi dívají děti. A samozřejmě to tak bylo i míněno. TAS u nás běžela jako seriál pro malé děti namísto Walt Disney. Nesetkala se s velkým ohlasem, a tak ji televize NOVA ani neopakovala. Jak by se taky mohla setkat s velkým ohlasem, když malé děti mohly těžko zápletku vůbec pochopit. A zkušení příznivce zavírali hněvivě oči při překladu. Výběr hlasů posádky byl celkem solidní, mnohdy lepší než u TOS, ale vedlejší postavy byly dabovány asi jako přátelé medvídka PÚ. Stejně tak co se týče odborného překladu (Transportujte nás = Translokujte nás) a mnoho jiných, nedokonalost překladu je např. vidět i na názvech epizod: Elixír lásky – Mudd’s Passion atd.



Nicméně si nenechte překladem zkazit náladu a na Animovanou sérii se podívejte. Mnohdy je lepší než nově vznikající hrané Sci-Fi.

*Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson*



# Rozhovor se Shranem

***Odpověz, růžovej!***

Na StarTrek.com můžete najít video interview s Jeffrey Combsem, který si ve Star Treku zahrál několik postav z nichž nejznámější jsou Vorta Weyoun, Fereng Brunt a Andorian Shran. Toto je volný přepis druhé poloviny Interview...

**Hrál jste někdy dva různé mimozemské druhy v jedné epizodě?**

Ano. Bylo v předposlední epizodě DS9. Hrál jsem tam Brunta i Weyouna. Chtěl jsem, abychom natočili scénu, kdy tyto dvě postavy projdou kolem sebe. Bezeslov se na sebe otočí s pohledem: "Neznáme se?" Ale nakonec to bylo technicky příliš náročné. Musíte mít dvojníky a strávíte spoustu hodin v maskérně. Ale v té epizodě je přece jen pár střihů, kdy jsem v obraze já a pak hned zase já, jen jako úplně jiná postava.

**Líbí se vám hrát více postav?**

Pro mě je to přímo dar. Před tím jsem hrál na divadle, a to znamená různorodost. Každý den hrajete někoho jiného. A tohle je nejvíc jak se k tomu dá ve filmu nebo v televizi přiblížit. Vždycky když mě žádali, jestli bych opět nehrál v DS9, tak jsem se s gustem mohl zeptat: "A jakou roli?" A ten na druhém konci drátu odpověděl, že to zjistí a zavolá. Život je skvělý.

**Jakým způsobem se snažíte hrát Andoriana Shrana?**

Samozřejmě znal jsem Andoriany z Původné série, protože jsem její velký fanoušek. Ale tenkrát to byli mnohem větší diplomati. A vprvním scénáři, pro epizodu "The Andorian Incident", který jsem dostal, to byli spíš takoví rebelové, drsní válečníci. Tak jsem se spíše nechal inspirovat. Jsou dost odlišní, ale v Původní sérii o nich nebylo mnoho epizod. Už ty masky byly zásadní změnou, teď jsou úplně úžasné. Jsou skutečnější.

**Jak fungují tykadla Andorianů?**

Měl jsem vlastního loutkáře. Jmenuje se Paul Elliot. Celý ten aparát navrhnul a úzce jsme spolupracovali. Mluvili jsme o to, jak by to melo vypadat, kdyz řeknu tohle nebo tamto. Jak ukázat změnu nálady. Takže jsme spolu zmapovali, co znamenají tykadla dopředu, dozadu nebo k sobě. Je to skvělý člověk a věřím mu. Po většinu času vůbec netuším, co se to nade mnou děje. Slyším jen pár zvuků, ale jinak o nich vůbec nevím. Myslím na něco zcela jiného. Jsou sice umělá, ale natolik odráží to co dělám a jak se chovám, že někdy se řídím podle nich. Slyším, že se pohnuly a pomáhají mi. Tykadla dopředu znamenájí zvědavost nebo snažit se odhalit podvod. A protože jsme velmi nedůvěřiví emzáci mají být fyzickým znázorněním této nedůvěry. Takže dopředu znamená, že nevím jestli ti skutečně můžu věřit. Tykadla dozadu zase znamenají, že se nám něco nelíbí. Malinko jako u psa, když má stažený ocas.



*Shran*

**Jak jste se dostal ke hrani?**

Dost sobecky a taky naivně. Byl jsem tehdy trochu stydlivý a nemotorný. A měl jsem dva starší bratry, kteří byli dost společenští a já zkrátka takový nebyl. A skutečně jsem teprve objevoval svět, do kterého jsem

spadl... když jsem začal hrát divadlo. Skutečně mě k tomu donutili. Začal jsem na střední škole chodit na hodiny herectví. Nešel jsem na konkurz do nějaké hry, bylo to spíš tak, že za mnou přišel jeden učitel a já samozřejmě zuřivě odmítal. Ale on do mě chvíli hučel, a teď jsem tomu rád. Protože od té doby, už jsem se nikdy neohlédl zpátky. Bylo to pro mě požehnání.

**Jak jste se dostal ke sci-fi a hororu?**

Úplně poprvé... Víte, když přijdete do L.A., tak se prostě snažíte co nejdříve dostat před kameru. A úplně první scifi horor, který jsem dělal byl strašlivý film s názvem Frightmare. A já tu práci dostal, protože... a to mi režisér řekl až později... že jsem tu práci dostal, protože useknutá hlava, tím myslím rekvizita useklé hlavy, měla hnědé vlasy, tak jako já. Takže to bylo jen kvůli tomu, že moje vlasy měly správnou barvu. Toto byl sice můj první horor, ale skutečná kariéra začala až s filmem Re-Animator. Já



*Archer a Shran*

v té době hrál na Melrose a vedoucí castingu za mnou přišel... a já ho znal z dřívějška... a řekl, že hledá lidi pro takový menší film z názvem Re-

Animator a že si myslí, že by to mohlo být něco pro mě. A já v té době vůbec netušil, kdo to je H.P. Lovecraft a říkal jsem si, že až tenhle film dodělám, tak ho ani moc lidí neuvidí. Ale dopadlo to jinak.

**Jak jste se dostal ke Star Treku?**

Moje úplně první role byla v seriálu Deep Space 9 a byla to postava v epizodě Meridian. Myslím, že to bylo ve třetí sezóně. A já byl součástí vedlejšího příběhu a moje maska vypadala jak hlava oranžové želvy. Přišel jsem za Quarkem a chtěl jsem po něm hologram Kiry. A on mi ho slíbil. A právě z tého epizody je ten známý obrázek krásného ženského těla s Quarkovou hlavou. Možná jste to viděli. A jestli ne, tak to možná ani nebudete chtít vidět. Takže to bylo porvé a já nedoufal, že se do toho seriálu ještě vrátím. Protože jakmile jednou hostujete, nestává se, že byste hostovali znovu. Nebo aspoň ne tak rychle po sobě. Protože snad asi za měsíc a půl mi zavolali a požádali mě, abych hrál Brunta. Náhodou se totiž stalo, že když jsem tam byl poprvé všiml si mě René Auberjonois (Odo), se kterým jsem se dobře znal z divadla. A on se akorát chystal, že bude režírovat svoji první epizodu, což byla ferengská epizoda a on mě navrhl právě na Brunta. Jejich první reakce určitě byla: "To ne, vždyť právě teď hrál." Ale René na tom trval a oni nakonec řekli ano. A tak jsem tady.

**Jakou postavu z DS9 jste hrál nejraději?**

Samozřejmě to byl Weyoun. Už jen pro to, že jsem si mohl dovolit více kreativity. Fereng Brunt byl rozkošný, ale vždycky jsem hrál s někým. Ať s Arminem Shimmermanem (Quark) nebo po boku Zeka. Vše bylo pro mě už nalajnováno. Ale Weyoun, to byla pro mě neobjevená země, a já ho mohl postupně objevovat. Vytvářet jeho druh, jak se chovají, jak vedou život...

**Jaká je vaše oblíbená epizoda?**

Moji oblíbenou epizodou z DS9 je Treachery, Faith and the Great River (sedmá sezóna). Ne že bych si myslel, že jsem tam odvedl svoji nejlepší práci, ale byla to epizoda, která se soustředila zejména na několik vedlejších postav, jenom na ně. Tím chci říct, že seriál měl 9 hlavních postav a přesto se scénáristi věnují jen vám. A také to bylo o prozkoumávaní druhu. Kdo jsou to Vortové? Odkud přišli? Jak se dostali tam kde jsou? A nakonec dojdete k tomu, že si nemohli pomoct. Byli geneticky navrženi, aby byli loajální Zakladatelům. A navíc jsem svou postavu hrál v této epizodě dvakrát. Na jedné straně vadný Weyoun, který chce přeběhnout a na druhé straně nový vylepšený Weyoun, který chce zničit toho vadného. Vedl jsem tam dokonce rozhovor sám se sebou. Což mi přišlo poněkud zvláštní. Bylo pro mě velkou výzvou hrát úplně stejnou postavu úplně jinak. Jeden jakoby ten hodný a pochybující, a druhý nekompromisní a nemilosrdný. A navíc jsem celou dobu hrál po boku Reného Auberjonois, s kterým se mi vždycky úžasně pracovalo....

*StarTrek.com*
*překlad Trekdnes*



*Generál Chang*

# Klingon Academy

***Ve čtverci 1024 na 768 byla zachycena flotila nepřátelských lodí. Najdi a znič je. Qapla´!***

Klingon Academy je jak název sám vypovídá hra z prostředí Klingonské akademie. Jde o nepřímé pokračování hry Starfleet Academy. Hra má o něco lepší grafiku. Což je tak asi všechno. Tvými misemi tě provádí generál Chang nebo kancléř Gorkon. Hra se odehrává nedlouhou před Neobjevenou zemí. Nejsou zde žádná videa, která by ovlivnila tvůj postup, jde tu pouze o mise. Na rozdíl od Starfleet Academy zde není nijak propracovaný můstek a všechny mise se odehrávají z pohledu hlavní obrazovky, což je sice praktičtější, nicméně to hře ubírá na kouzlu. Ovládání je podle mého soudu dost obtížné. Pokud jste si tedy mysleli, že máte ovládání z Starfleet v malíčku, tak tady ho honem rychle zapomeňte, protože zde je všechno jinak. Jestli si tuhle hru tedy chcete zahrát, nechte si chvíli ať zapomenete na Starfleet Academy. Lodě které ovládáte jsou dost těžkopádné, jejich výdrž někdy nebývá dokonalá a jde tu skutečně jen o to zničit nepřítele. Než se s ovládáním lodi sžijete bude to chvilku trvat, žádné rychlé otáčky. Zastavení na místě a podobně. Jste velcí těžkopádní a k tomu musíte být nejlepší a to znamená vyhrát. Vyhrát pro slávu Impéria. Vyhrát pro své přežití. Vyhrát nebo alespoň zemřít jako válečník! Jste-li příznivcem Klingonů, tuhle hru si určitě kupte. Jste-li příznivcem dobrých her kupte si ji na 90%. Na rozdíl od Starfleet Academy, což byl simulátor a adventura v jedné podobě - tohle je pouze simulátor. Není více voleb, je pouze jeden konec. Vítězství nebo smrt! Neměj slitování! Čím budeš proradnější tím dál se dostaneš. Tady se staneš bojovníkem! Tady nejsi slečinka z Federace! Tohle je skutečný život válečníka. Jdi a bojuj - bez kořisti se nevracej!



*Sbohem, federace!*

*Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson*

---

Před dávnými časy v jedné předaleké zemi (Amerika) vydala Interplay simulátor Starfleet Academy. Ten ale potřeboval změny. A jaký by to byl simulátor bez válkychtivých Klingonů. Výsledkem byl Klingon Academy.

Jste kadet Klingonské Akademie a plníte různé úkoly svých nadřízených, generála Changa ze Star Trek VI nevyjímaje. Klingon Academy je sice hra na šest CD, nicméně většinu z toho zabírají filmečky, které se zabývají dějem. Mise jsou celkem zajímavé a nejednou budete muset zapojit mozek. Začínáte tedy s malou fregatou, posttupně se stáváte víc a víc slavným a s vasimi úspěchy, pochopitelně, roste i síla vaší lodi. Hra se ovládá z vesmíru, tedy buď vidíte svou loď, nebo ne, v obou případech navíc vidíte vesmír kolem a ovládací panely.

Instalace probíhá v pohodově , spouštění také není nijak extra dlouhé. Oproti jiným, stejně starým hrám bylo nahrávání poněkud zdlouhavé, nicméně trpělivy uživatel je záhy velmi pěkně odměněn.

Když už jsme u popisu toho, jak KA vypadá, pojďme si něco říct o grafickém kabátku hry. Při standardním nastavení KA nevypadá moc vábně, ale když si přepnete rozlišení a hlavně kvalitu textur, vypadá to mnohem lépe. Grafika je tedy na úrovni průměru, vyjímaje textury, ovšem.

Co se týče zvukových vlastností, nemá se Klingon Academy za co stydět. Dabing se pohybuje kolem lepšího průměru a hudba také nezní špatně.

Co říci závěrem? Klingon Academy rozhodně není špatná hra, pokud se zajímáte o Star Trek "lítací" záležitosti, je to pro vás celkem jasná volba. Jen kdyby u nás byla pohodlněji k sehnání.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# UPKB novinky

**Aktualizace:** Zdravím všechny členy klubu UPKB. www.upkbsystem.wz.cz byly aktualizovány pro zvýšení přehlednosti, byla přidána kolonka adresáta. To by mělo zabránit zmatkům, ke kterým docházel doposud. Aktualizovány byly také stránky www.upkb.wz.cz, kde je nyní kompletní seznam členů i s fotografiemi.

**Akce: Festival Fantazie:** 1-10.7.2005 se konaná Festival fantazie, jehož tradiční součástí je Avalcon, který stejně jako minulí rok organizuje náš člen Jaremi Erik Johanson. Přihlásit se se slevou je možné na adrese www.festivalfantazie.cz. Je také možné si připravit přednášku, za kterou na konci akce dostanete zaplaceno. Pokud kromě sebe přihlásíte i někoho jiného, dostanete za to rovněž zaplaceno.

**Promítání Nemesis:** 2.5.2005 v Gymnáziu Frýdlant nad Ostravicí. Pořádá 1/11

# Test: 01/05

Jak nazval komandér Riker Data, když ho viděl poprvé?

a) robot
b) Pinokio
c) Dat
d) Počítač s nožičkami

1) Jaký je maximální warp Voyageru?

a) 9.526
b) 9.787
c) 9.824
d) 9.975

2) Jak se jmenuje Durasův syn?

3) Jakou barvu má nejraději 7z9?

4) Kdo vedl Klingonskou vysokou radu před Gauronem?

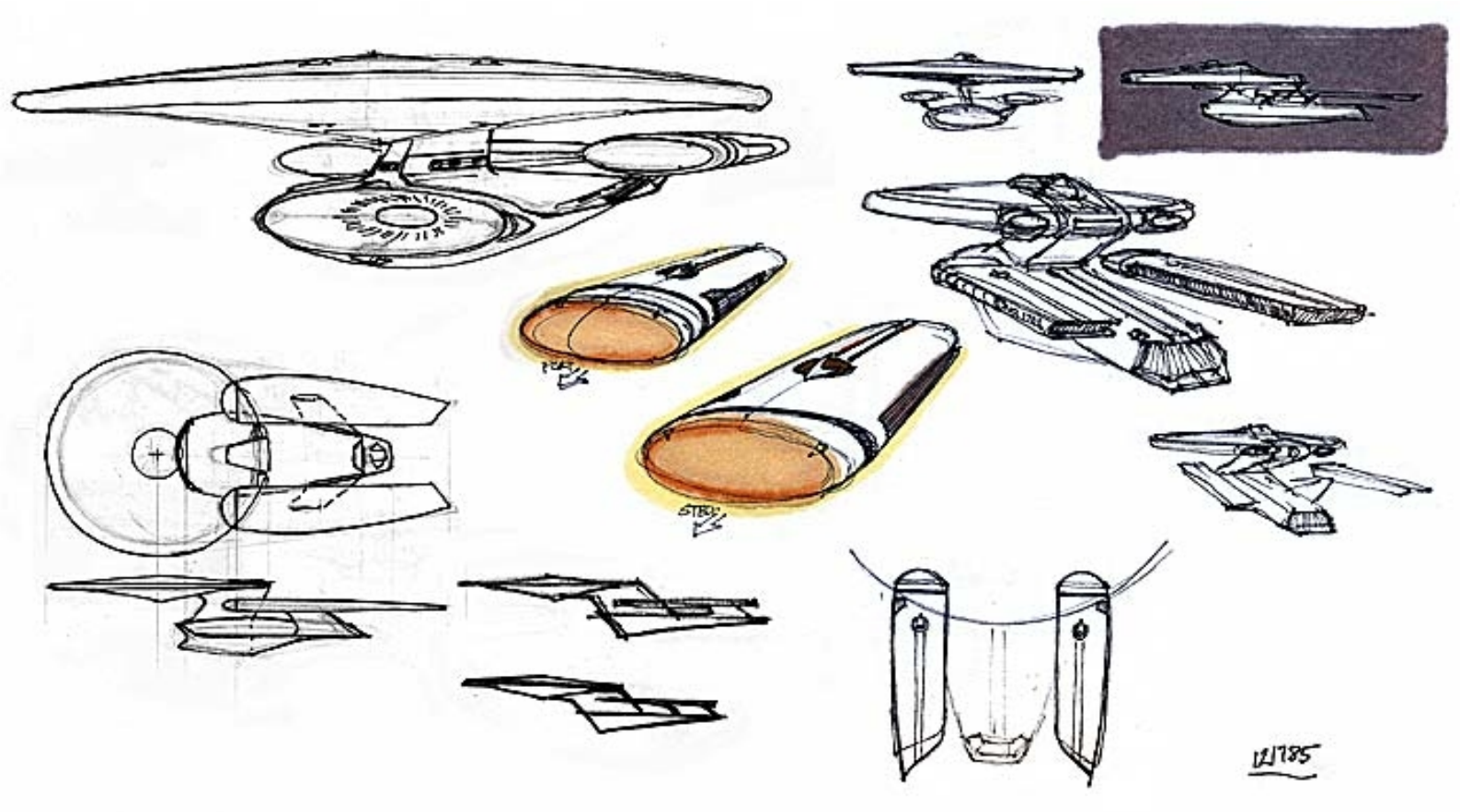
5) Kdo sestrojil Data?

6) Kde byl uvězněn Kirk ve Star Treku VI?

7) Díky čemu se setkala Enterprise D s Borgi poprvé?

8) Jak se jmenuje Worfův bratr?

9) Co je to fázová clona?

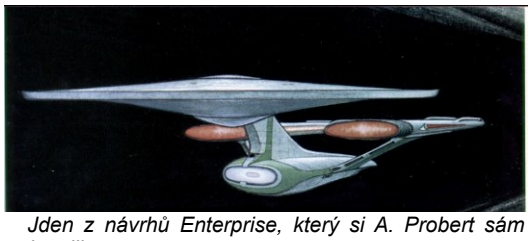


*Ilustrace 1: Jeden z návrhů Enterprise D*

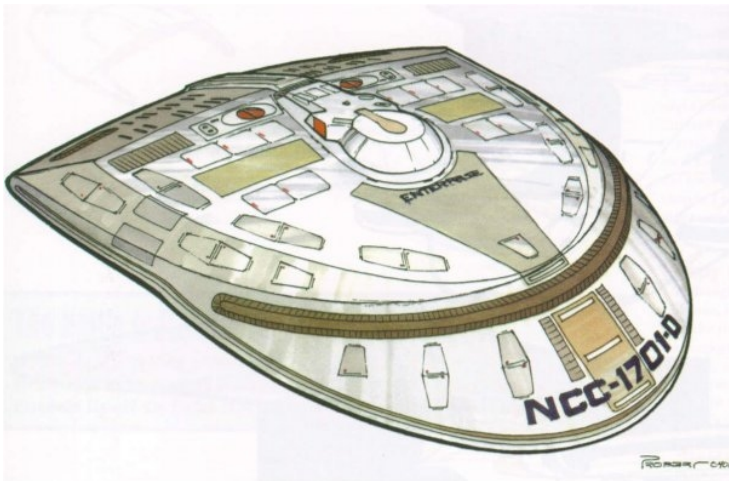
# Enterprise D

***Před nedávnou dobou se mi dostala do rukou kniha TNG Continuing Mission, která mne uchvátila množstvím návrhů lodí, nástrojů, oděvů scén a kdovíčeho ještě použitého v TNG. Chtěl bych proto, abyste si i Vy užli alespoň několik návrhů, ne ale oblečení, ani scén, ale* Enterprise.**

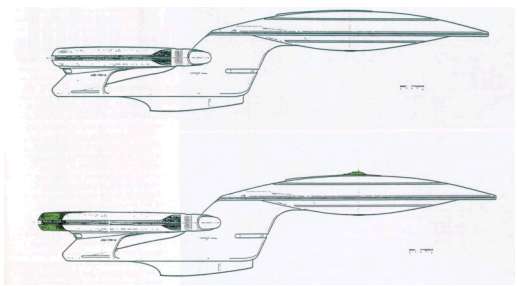
Text zde uvedený berte spíše jako komentář k obrázkům, protože tentokráte jsou to právě obrázky, které tvoří hlavní náplň tohoto „článku“.



*Jden z návrhů Enterprise, který si A. Probert sám nakreslil*



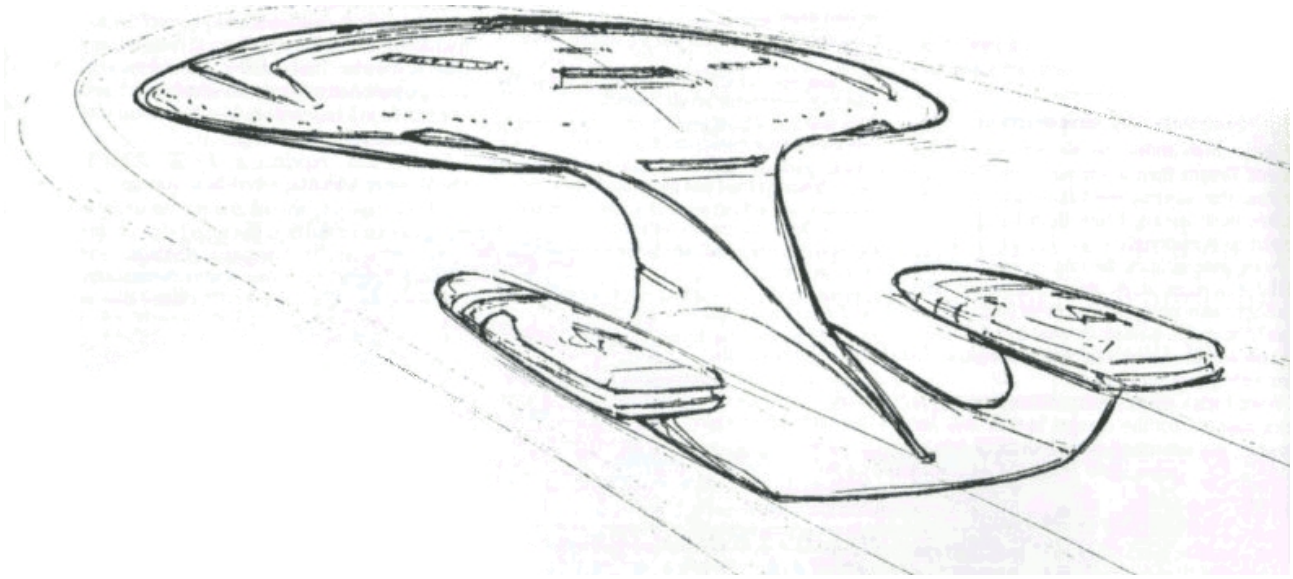

*Že by se odlučovala separovala část Enterprise?*



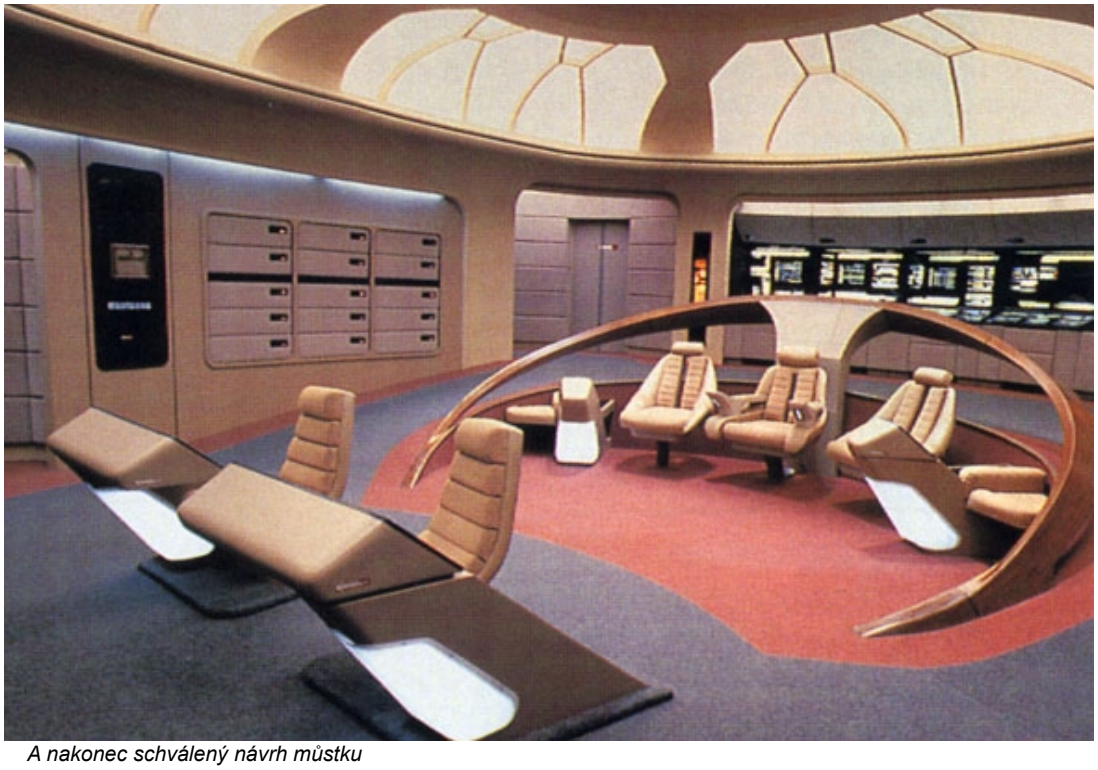
*Změny, které se provedly na vzhledu Enterprise v průběhu série*



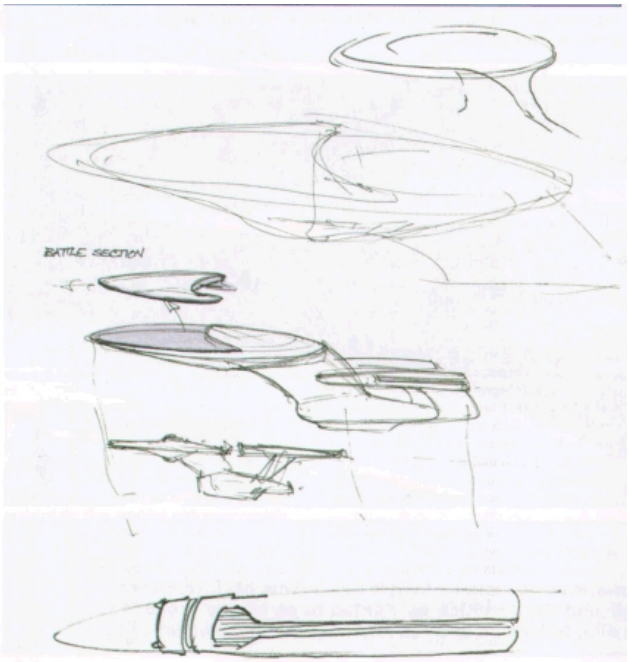
*Rozpracovaná, ale nedokončená malba A. Proberta, která zobrazuje v té době všechny Enterprise. Kresba visí v pracovně Dr. Crusherové*



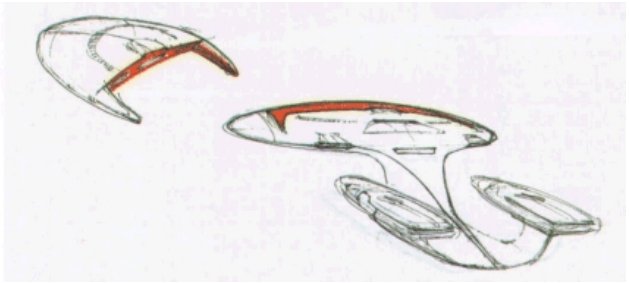
*Co to může být...*



*A nakonec schválený návrh můstku*




*Separace*



*Naposledy...*



*A konečná podoba*

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Příště budete asimlováni...

Zase jsme na konci, ani nemusím říkat, že další IT vyjde desátého června, ale jistota je jistota... Můžete se těšit např. Na recenze Away Teamu, knihy TNG Continuing Mission, nebo DVD prvních tří filmů. Dále začneme s popisy lidí, tentokrát tedy tříd na A. Takže nás neopouštějte!

*Redakce*

#3

Číslo #4 vyjde 10. června

**Speciální poděkování**

Velící šéfredaktor komodor Korax
Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson
Jonathan Alexander Moore
Kontraadmirál John Harrison
Firefist
Trekdnes.cz



AGENCY FOR SPACE SECURITY #4-#5

# INFORMATION TIMES

## TŘÍDY LODÍ

AKIRA, AMBASSADOR, ATD.

## ZDENĚČKŮV PAN SPOCEK

HM, PRÝ PLACHTAKY...

## TREK DVD

DVD PRVNÍCH TŘÍ FILMŮ





# Vážení a milí čtenáři,

jako v předchozích třech číslech, i ve čtvrtém IT začínáme úvodníkem. Jak to tak vypadá, Information Times snad konečně přestaly s vývojem a můžete tedy čekat, že se přestanou měnit, tedy po stránce designové/obsahové, atp.

I když... toto číslo zase až tak úplně normální není. Jak jste si jistě všimli, vyšlo hned o dva měsíce později. Hluboce se vám všem omlouvám a hned se zkusím obhájit – nejprve mi spadl počítač (technika jedenadvacátého století + Microsoft = Fatal error), poté jsem jel do Anglie a na dovolenou, na IT jsem skutečně čas neměl. Takže se ještě jednou omlouvám a do budoucna se toho pokusím vyvarovat.

V květnu se stala jedna významná věc – skončila nejnovější série Enterprise. K této příležitosti jsme připravili krátký článek rekapitulující sérii. Dále začínáme se seriálem o třídách lodí Hvězdné flotily a s kratším seriálem o DVD edicích Star Trek filmů, přičemž poté, co se dostaneme přes všechny filmy, uvedeme i několik zajímavých adres o nich. Co se her týče, můžete si přečíst recenze Away Teamu a co se povídky týče, čeká na vás povídka ne zrovna vážného rázu, to ale Deníčku pana Spocka na kvalitách vskutku neubírá. No, a pak je tady interview. Tentokráte uděláme výjimku, nejde o rozhovor se žádnou významnou Trekovou osobností, pro toto číslo jsme vyzpovídali Tima, našeho člena z Nizozemí, takže se můžete dozvědět, jak je na tom Star Trek i jinde, než v ČR, nebo na Slovensku. Toliko k rozpitvání dnešního čísla, obraťme list!

*Velící šéfredaktor komodor Korax*




*UPKB Information Times #4*
*by Agency for Space Securit 2005*

*Oficiální klubový magazín mezinárodního Star Trek klubu UPKB*
*by Ondřej Konvička (Korax), Rostislav Bouda (Johanson), Tadeáš Kameník (Harrison), Damián Ramík (Moore)*
*Jakékoliv rozmnožování musí být konzultováno s autory daného čísla, nebo se šéfredaktorem*

*Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine,*
*Star Trek: Voyager, Star Trek: Enterprise and related properties are Registered Trademarks of Paramount Pictures*
*registered in United States Patent and Trademark Office. All Rights reserved.*

# The Motion Picture – Director´s Edition



*Alternativní obal TMP*

| | |
|---|---|
| **Hodnocení:** | 8/10 |
| **Délka filmu:** | 136 minut |
| **Widescreen:** | 2.35:1 |
| **Počet vrstev:** | duální |
| **Kapitoly:** | 32 |
| | **DVD 1** |
| **Film:** | The Motion Picture |
| **Audio komentář:** | R. Wise, D. Trumbull, J. Dkystra, J. Goldsmith, S. Collins |
| **Ostatní:** | Textový komentář |
| | **DVD 2** |
| **Trailery a TV spoty:** | 8 TV spotů, 2 trailery, trailer na Enterprise |
| **Vynechané scény:** | Pro verze 1979 a 1983 |
| **Návrhy scén:** | Vulkán (15 obrázků), Start *Enterprise* (30 obrázků), V´Ger (38 obrázků) |
| **Dokumenty:** | 2. Fáze – Ztracená *Enterprise,* Smělá nová *Enterprise*, Přetváření budoucnosti |
| | **Dodatečné informace** |
| **Barevný booklet:** | Ano |
| **České titulky:** | Ano |

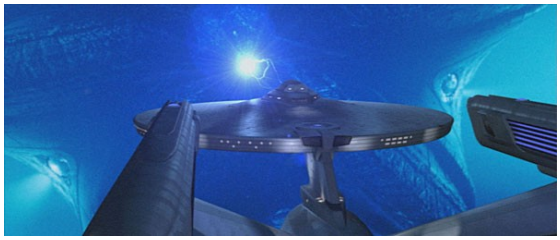
Kvalita běžných DVD Star Treku je vcelku diskutabilní – až na Star Trek VI disponují disky dobrým obrazem, zvuk na tom také většinou není až tak špatně. Horší už to je, pokud si chcete k originálnímu zvuku pustit titulky. Někdy jsou totiž titulky nahrazeny většinou velmi nekvalitním dabingem (viz. Star Trek VI). Také menu nejsou zrovna nejlépe vyřešená (vyjma DVD Nemesis) a co se bonusových materiálů týče, ne vždy se na DVD nachází něco jiného, než kinotrailer.

U druhého vydání TMP (tedy Director´s Edition) tomu tak není. Po vložení prvního DVD do přehrávače je uživatel vtažen na můstek *Enterprise*, ze kterého se dívá na obrazovku, na které je menu. Máte možnost si vybrat mezi dabingy, včetně komentáře k filmu s originálním zvukem na pozadí. Dále je k dispozici textový komentář. Obraz filmu je velice čistý, taktéž zvuk, samozřejmě v 5.1 SS.



*Menu bonusového DVD*

Po vložení disku s názvem Bonus Features nejsme vtaženi na můstek vlajkové lodi UFP, tentokráte vidíme 3D cestu k sondě Voyager VI. Kolem Voyageru se vytvoří pole, které na konci filmu zaplnilo celou jeho loď a efektně tak vytvoří základ, na kterém se objeví ovládací prvky. A je z čeho vybírat – dokument 2 Fáze – Ztracená *Enterprise* diváka seznamuje s tím, že TMP měl být původně seriál o Kirkově druhé pětileté misi. Odvážná nová *Enterprise* a Přetváření budoucnosti pojednávají o dalších aspektech natáčení The Motion Picture. Dokumenty jsou ve vhodných chvílích doplněny útržky epizod TOS, na konci Přetváření budoucnosti dokonce z TNG, DS9 a VOY, titulky nemusím zmiňovat.


*Obraz filmu je velice čistý, taktéž zvuk*

Dále si můžeme pustit vynechané scény pro obě verze filmu, tedy jak pro verzi 1979, tak verzi 1983. Ti, co rádi prohlíží skicy scén ocení možnost si pustit 83 skic. Dále se můžeme podívat na velké množství TV spotů, na teaser, trailer a trailer Director´s Edition, který je docela zajímavý. Jako perlička je na DVD doplněna jakási upoutávka na první sezónu Enterprise (tento trailer si

určitě sežeňte).

Celkově tedy nemohu jinak, než Vám doporučit koupi Director´s Edition, seženete ji kupříkladu na www.hce.cz, stojí za to do ní nějakou tu korunu investovat (můžete se uklidnit faktem, že za nějakých stopadesát let už nebudou peníze existovat).




# The Wrath of Khan DVD




*Obal Khanova hněvu z dvdcoverz.com*

| | |
|---|---|
| **Hodnocení:** | 6/10 |
| **Délka filmu:** | 108 minut |
| **Widescreen:** | 2.35: 1 |
| **Počet vrstev:** | jedna |
| **Kapitoly:** | 17 |
| **Jednostranné:** | ano |
| **Film:** | The Wrath of Khan |
| **Trailery a TV spoty:** | *Theatrical trailer* |

## Dodatečné informace

| | |
|---|---|
| **Barevný booklet:** | Ano |
| **České titulky:** | Ano |

Tentokráte se po vložení disku dvd do přehrávače nespustí žádná videosekvence uvozující menu. Běžná edice Khanova Hněvu nabízí jen strohá statická menu, podle mého názoru poněkud odfláknutá. Alespoň nabízí trailer k filmu, tedy ten nejznámější, dále máte možnost si k anglickému, či německému zvuku pustit české titulky. Toť vše. Teď něco ke kvalitě samotného filmu. Řeknu to takto – je poznat, že Khanův hněv není nejnovější film, tedy nějaký ten šum v obraze je, ovšem dá se to vydržet. Zvuk je vcelku slušně nahraný, pouze pokud si *hodně* zesílíte repro, možná si všimnete jemného šumu na pozadí.



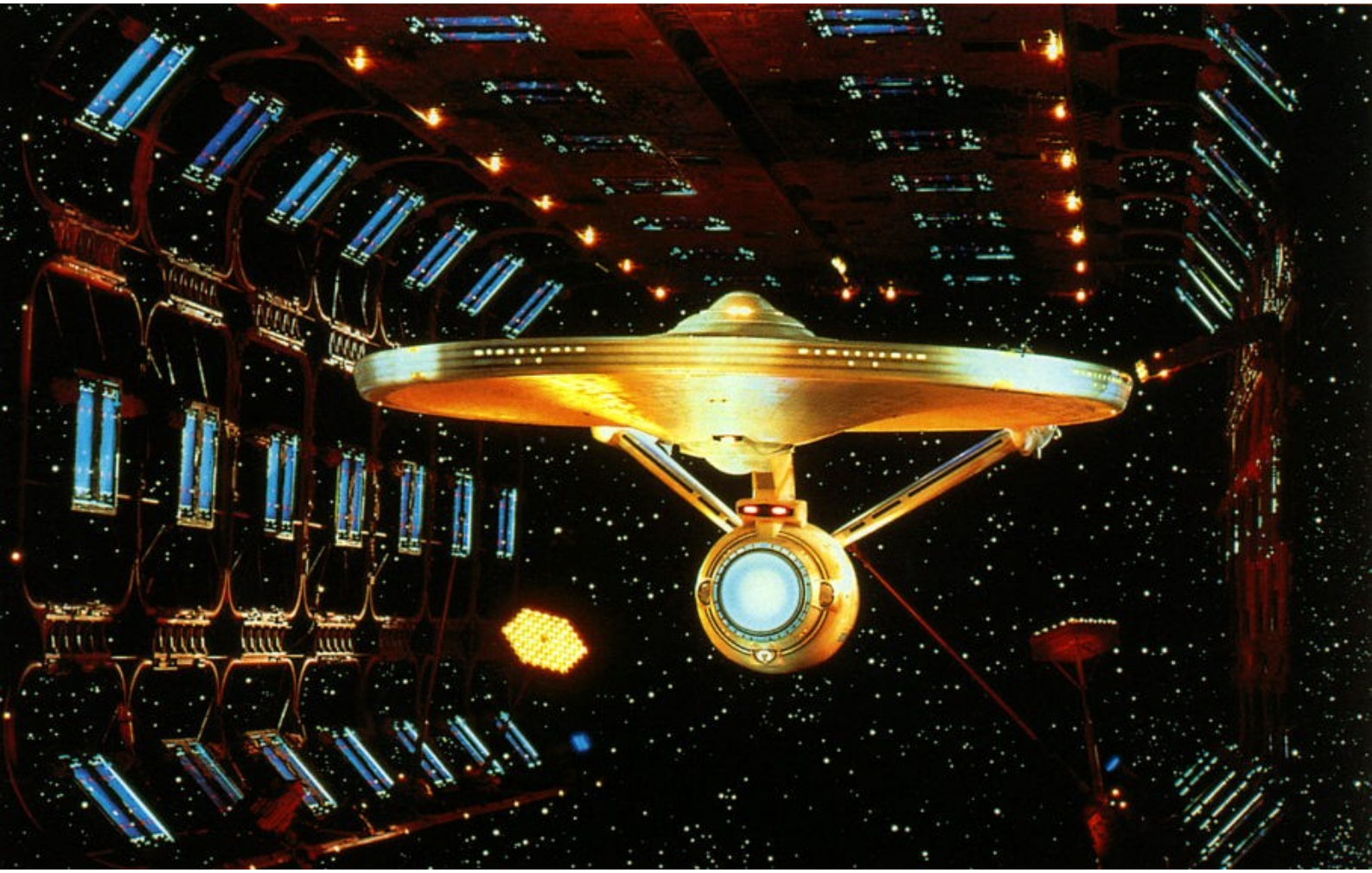
*Ó Kirku, jestlipak znáš staré klingonské přísloví, že pomstu je nejlépe servírovat studenou...*

Moc jsem toho neřekl, ale ono dohromady už není co dodat, takže si dáme zase shrnutí na závěr – DVD Khanova Hněvu byste ssi měli pořídit už proto, aby Vám prostě nechybělo (dokud jsem neměl všechny filmy a uvažoval jsem, co si pustit, většinou jsem nakonec skončil u toho, co jsem neměl, ten pocit asi znáte). Koneckonců díky klesajícímu dolaru je dnes k sehnání za necelých 500 Kč.



*Khaneee!*

*Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz*



USS Enterprise

# Třídy lodí Hvězdné flotily

***Jak jsme slíbili na konci minulého čísla, uvádíme dnes první díl seriálu o třídách lodí Hvězdné flotily.***

Jenom tak úvodem – informace dále uvedené si nevymýšlíme, překládáme je ze stránek Memory-Alpha a Federation Starship Datalink. Takže doufáme, že si níže uvedené informace i pročtete a nebudete se jen dívat na obrázky.

## Akira

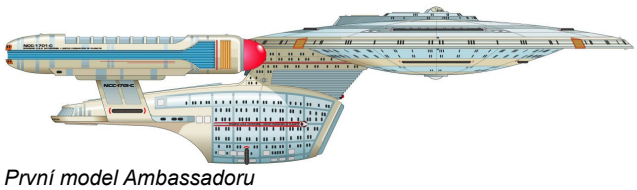


Třída Akira je federační těžký křižník z roku 2368. Lodě této třídy byly použity např. Při borgském útoku na Zemi roku 2373 a ve Válce s Dominionem (dále jsme mohli vidět Akiru i v epizodě *Message in a Bottle*, když zachraňovala USS Prometheus).

Akira nese skutečně veliké množství torpéd, odpaluje je pomocí patnácti odpalovačů. Dále má Akira strategickou výhodu, když přijde na letecké jednotky, a to díky hned třem hangárům raketoplánů. Jejími dalšími výhodami je velká rychlost (až warp 9,8) a deflektorové štíty.

## Ambassador

Třída Ambassador byla navržena na začátku 24. století. Měla za úkol nahradit úkoly zastaralých lodí třídy Constitution a Constitution Refit, tedy výzkum, obrana a diplomacie. Ambassador byla později nahrazena třídou Galax, během šedesátých let 24. století se stále některé lodě této třídy používaly, nicméně v letech sedmdesátých byla třída Ambassador oficiálně vyřazena.



*První model Ambassadoru*

Design třídy Ambassador se odpoutal od designu lodí 23. století a položil základ designu nové éry lodí (Galaxy, Nebula, atd.). Lodě této třídy jsou dobře chráněny čtyřmi phaserovými poli, jediný odpalovač fotonových torpéd je pak umístěn na krku lodi. Dále je třída Ambassador vybavena třemi hangáry

raketoplánů.



*Druhá varianta*

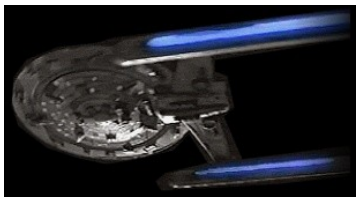
Existují dvě typy třídy Ambassador. První typ byl vymopdelován pro USS Enterprise C, později byl poupraven, například pro lodě USS Zhukov, či USS Yamaguchi. Modulace zahrnují kupříkladu talířovou sekci, obaly warpgondol, jejich polohu, velikost inženýrské sekce, či třeba jinou barvu trupu lodi. Třídu Ambassador vyvinul Rick Sternbach a Andrew Propert, snažili se, aby bylo vidět spojení mezi třídou Excelsior a Galaxy.

## Bradbury



Bradbury je experimentální projekt, který pravděpodobně nebyl příliš úspěšný, protože z celé třídy známe právě jen jedinou loď, experimentální prototyp. Byl provozován v polovině 24.století a zdá se pravděpodobné, že sloužil k testování součástí nově připravovaných projektů lodí. Žádná loď této třídy nikdy nebyla spatřena na obrazovce, ale je k mání několik předpokládaných variant, níže je k vidění jedna z nich.

## Centaur



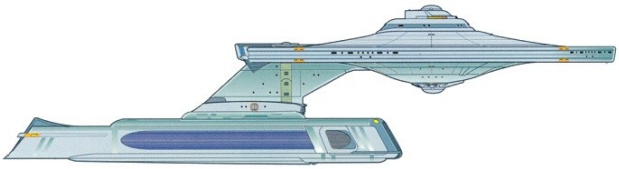
*Třída Centaur*

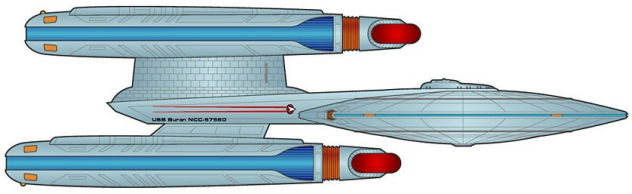
Třída Centaur je jakousi modifikací, či spíše variantou třídy Excelsior postavená v docích Utopia Planitia Fleet Yards v polovině 24. století. Má trup a gondoly třídy Excelsior bez inženýrské sekce. I když je Centaur defacto poskládán z částí Excelsioru, připomíná jeho design spíše třídu Miranda.

## Challenger

Challenger je konstrukčně nenáročná třída malých lodí. Jde o jednoduchou konstrukci talíře s dvěma warp gondolami a torpédovým modulem. Tyto lodě jsou užívány od osmdesátých let dvacátého třetího století už téměř sto let.

Na internetu se objevují dvě verze Chllangeru – můžete si tedy vybrat, protože se mi nepodařilo zjistit, který je ten pravý, osobně se ale přikláním k tomu novějšímu.





Tak a to by bylo všechno z dnešního dílu. Příště se budeme věnovat např. Třídě Constitution (a Refit), Constellation, či Defiantu, je tedy na co se těšit. Takže warpu zdar!

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*








# Away Team

***Hej ty tam! Doktorku zabili, potřebuju někoho, aby mě kryl! Jdu na ně!***

Her, ve kterých hráč ovládá velké množství lodí je hodně. Proč ale neudělat hru, ve které by se neovládaly lodě, ale lidé? To napadlo vývojáře Activisionu. Tak vznikla hra Away Team.




*Výběr Vašeho týmu*

Away Team se ovládá z ptačí perspektivy, volíte si, mezi tím, komu říkáte, co dělat. Když už jsem to načal, myslím, že je na čase říct vám, co všechno je možné v Away Teamu dělat.

Kromě chození a používání konzolí můžete samozřejmě určovat typy zařízení, která příslušný člen/členové použijí, dokonce i jakým způsobem (nastavení síly Phaseru apod.). Inventář je docela pestrý - probojujete se od Phaseru přes ostřelovací pušky až k výkřiku techniky - transportnímu vězení, které omráčeného vojáka přenese na předem určené místo, čímž se dá zabránit upozornění nepřítele na vaší přítomnost.

Chceme-li používat zbraně, logicky musíme mít někoho, kdo bude umět s daným zařízením zacházet, a věřte mi, že takový Kadet by si asi neporadil s Sniper Rifle. Musíme si tedy vybrat, koho zařadíme do našeho týmu, ale nečekejte, že si sestavíte tým, se kterým budete po zbytek hry. Každá mise má totiž své požadavky, pro jejichž splnění si musíte vybrat specializované důstojníky, kteří umí ovládat předmět, který potřebujete pro úspěšné dokončení mise. Důstojníků je na výběr dost, jsou rozdílní jednak vybavením a jednak vzhledem (lidé, boliáni, makisté s tetováním á la Chakotay).

Propracovali jsme se k tomu nejdůležitějšímu, a tím jsou samotné mise. Jsem rád, že mohu říci, že příběh je celkem zajímavý, (prozradím, že se nalézáte na lodi, která se umí maskovat a měnit tvar, jako třeba na Klingonského Bird of Prey, což se hodí pro "průzkumné mise) ocitáte se na vesmírných lodích, Klingonských koloniích, nebo na Vulkánu. Jednoduše řečeno, prostředí hry jsou opravdu různorodá. Cíle misí vypadají asi jako "Zachraň kancléře", "Převezmi kontrolu nad lodí", nebo "Zachraň kolegy z Krychle".



*Jsem rád, že mohu říci, že příběh je celkem zajímavý...*

Grafické prostředí tomu celému "dává šťávu". Skutečně, vypadá docela hezky, je pěkně vyhlazené, není hranaté a hezky se na něj kouká. Jediná slabina je nezměnitelné rozlišení 800x600x32. Naštěstí to díky enginu není až tak moc vidět. Videosekvence použité na briefinzích jsou také velmi vydařené. Zvuk zní velmi čistě, hudba hru neruší a povzbuzuje



*...všechny postřílíte a pak můžete v klidu splnit misi...*

dobrodružný elán Away Teamu.

Tak, pročetli jste se až do konce této recenze, doufám, že jste si vytvořili alespoň nějakou představu o tom, co Away Team je. Jestli ho chcete vyzkoušet tady je odkaz na oficiální stránku hry. Myslím, že nebude na škodu, když vám prozradím, že Away Team se dá pohodlně sehnat za 399 Kč,- jak v obchodech, tak přes internet. A to je doopravdy konec - žijte dlouho a blaze a vyzkoušejte demo!

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*



Away Team je takovým malým Star Trek pokusem...

Znáte jistě herní hit Commandos, datadisk, Commandos II a trošku nepovedené Commandos III? Nebo takovou Bombu jako Desperados? Nebo nepovedeného Robina Hooda? Či dokonalé Chicago 1930? Nebo znáte ještě nějakou podobnou hru? No Away Team je takovým malým Star Ttrek pokusem jak se těmhle hrám vyrovnat!

Máte (dokonce si i vybíráte) několik lidí do výsadku, každý umí trochu něco jiného, ale většinou je vám to stejně na nic. Tady podobnost s předchozími uvedenými tituly končí. Away Team, má sice dokonalou grafiku a prostředí, které překonává poslední titul Commandosů nebo dokonce i Desperados, což je asi vše co se na hře dá pochválit. Nepřátelé jsou stupidní panáčkové, kteří občas vědí co chcete udělat dříve než vy sám! Složité vybavení, které váš výsadek dostanete zrovna neužijete. Hlavně nechápu, že nemůžu odnést mrtvolu, nebo svázat omráčeného! Což jsou základní prvky tohoto žánru. Tady to prostě nejde. Jediné co můžete je transportovat mrtvolu do paměti transportéru, ale to je limitováno třemi mrtvolami a navíc musí to být mrtvoly, což zrovna není to pravé ořechové, když v některých misích musí zůstat spousta lidí naživu. Takže většinou vaše hra bude vypadat tak, že označíte celou skupinku a poběžíte za neustálého střílení, kdy všechny postřílíte a pak můžete v klidu splnit misi a nebo budete plnit misi při tom. Na rozdíl od seriálu se po phaseru na omráčení nepřítel za chvilku probudí a začne vás hledat! Tady by se třeba hodilo to svazování. Takže vás brzo omrzí plnit vedlejší úkoly, které vám jen zlepšují hodnocení a možná některé výhody a čistě se budete soustředit na to hru vůbec dohrát aby jste si alespoň vychutnali poslední video!

*Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson,*
*johansonupkb@atlas.cz*



Hmm…prý plachťáky.

26.3. 12:01
Tak k nám na Enterprise přišla nová členka posádky. Má zastávat post druhého důstojníka. Kapitán se s ní zná a bude plnit úkol prý: „důstojník pro všechno". Snad se mi nebude motat do mé práce. Nechápu, proč Jim nevzal na vědomí moji radu, že nikoho nepotřebujeme. Máme se s ní jít seznámit.

18:37
Musím přiznat, že je přitažlivá. Kapitánovi se očividně líbí a domnívám se, že kvůli ní bude riskovat i pravidlo, které říká o zákazu poměru kapitána s kýmkoli s posádky.

27.3 9:00
Zajímavé. Zcela jasně mu dala najevo svůj absolutní nezájem. Jimovo ego tím velice trpí. Myslí si, že je to asi…lesbička? Opravdu zajímavé, ta Sarah Alexandra Williams.

28.3 8:00
První výsadek s novou druhou důstojnicí. Jsem zvědav, jak si povede. Není hloupá a je dost energická, dokonce i doktor McCoy se nejspíš rozhodl vzít ji do.. „party". Ach, ti lidé.

15:00
Zachránila mi život. Když jsem jí po pozemském způsobu poděkoval, podívala se tak zvláštně. Musím se na ni někde zeptat, nebo zjistit informace, protože mi na ní něco nesedí. Na to, že vypadá na dívku kolem dvaceti tří let má pozoruhodně mnoho zkušeností.

21:44
Je napůl elfka! Fascinující. Konečně někdo, kdo má rozpolcený původ jako já. Jenže ona z toho rozhodně nemá žádné komplexy. Je jí už 48 let. Ale pro elfy to nic neznamená, je to vlastně ještě opravdu mladá dívka.Když jsou nesmrtelní, věk nehraje roli.

29.3 12:00
Již čtyři hodiny jsme na můstku a ona si pořád dělá legraci z toho, že jsem napůl Vulkanec. Na tom není přece nic vtipného. Připadá mi, že Leonard ji má ještě radši. Hmm…prý plachťáky.

13:00
Pozvali mne na oběd(i když ví, že Vulkanci neobědvají), tedy, Jim mě pozval.

14:26
A neřekl mi, že tam bude i Sarah s McCoyem. Celou dobu měli přihlouplé narážky. Jak

primitivní. Jedno se Sarah musí nechat: uráží mě daleko lépe, než McCoy. Kdybych nebyl Vulkanec, asi bych řekl, že ji začínám nesnášet.

7.4. 18:18
Nesnáším jí.

8.4. 10:22
Ta malá potvora si dovolila nabízet na můstku bonbóny. Na tom by nebylo nic zvláštního, kdyby pak nepřišla ke mně a s provokativním výrazem se nezeptala: „Spocku, dáte si taky BON-PAR?!" Naštěstí to skoro nikdo nepochopil, ale Jim málem spadl s křesla smíchy. Odkud se mohla dozvědět tajemství naší rasy? Zrovna Sarah…

10.4. 22:03
Vrátil jsem se až teď. Šli jsme s Kapitánem po chodbě a viděli Sarah, jak se baví s nějakým mladíkem ze strojovny. Tvářila se velice příjemně. Vlastně, takhle jsem jí ještě nikdy neviděl.

11.4. 8:56
Čím jsem jí nepadl do oka?

9:06
Ušima.

9:07
Za minutu pět urážek. To McCoy za doby své největší výkonnosti zvládl nanejvýš tři a ještě se musel hodně snažit. Sarah je prostě přirozený talent.

13:47
Konečně odešla na jídlo. Jakoby se tu pročistil vzduch…to bude asi jedna z doktorových metafor. Pravda je, že jako jediná měla odvahu říct Kirkovi do očí, co si o něm myslí ženská část posádky. Nevím, jestli to mohu opakovat…tak tedy… řekla: „Jsi starý úchylný prase", no.

12.4. 20:52
Odkud ví, že ještě nemám manželku?

20:53
Proč o mé budoucí partnerce mluví jako o nebožačce bez rozumu?

20:54
Nechci dělat ukvapené závěry, ale logicky z toho vyplývá, že mě nemá ráda.

15.4. 7:30:
Za půl hodiny(29 minut; 45,32145s) bude Leonard dělat nějaké vyšetření třem nejvýše postaveným osobám na lodi. Z toho vyplývá, kdo tam asi bude, že…

9:04
Bylo to strašné. Nejdřív jsme se měli svléknout do půli těla a Kapitánovi mohli vypadnout oči. Se mnou to nic nedělalo, ale nerad bych na to vzpomínal znovu. Pro jistotu. Sestra Chapelová měla ve tváři takový závistný výraz a já nemohu přijít na to, proč. McCoy jí pověřil, aby mi dala elektrody na hrudník a záda. Musela se tvářit zvláštně, protože se Sarah s Jimem dost smáli. Williamsová jí dokonce poradila, ať si vezme bryndáček. Musím se pak zeptat matky, co přesně slovo „bryndáček" znamená.

23:19
Nemohu usnout a nechci použít žádnou meditační techniku. Asi se půjdu projít po lodi.

23:55
Kapitán taky ještě nespal. Dozvěděl jsem se od něj něco nového o Sarah. Na Akademii prý byla hvězda a měla jedničky ze všech předmětů. Jim se s ní seznámil, když něco zkoušel na její spolubydlící. Stali se přáteli a on jí prý pomáhal odhánět nechtěné nápadníky. Fascinující. Že si na ní dělal zálusk mi taky přiznal. Byl nejspíš trochu opilý, protože se mě zeptal, jestli se mi líbí. Toť otázka. Ošklivá není.

01:11
Tak líbí se mi, nebo ne?

16.4. 5:32
Spal jsem velice málo. Jen díky technikám, které jsem včera nechtěl použít, dnes neusnu.

Máme jít na nějaký výsadek. Jedná se o velice zvláštní planetu se zajímavou civilizací. Alespoň to jsem se tedy dozvěděl v 03:23 od lodního počítače. Nic bližšího…

19:59
Na planetě Veridian 6 mají opravdu netypické zvyky. Například muži zde hrají podřadnou roli, a tak zdejší matriarchy(stejné čarodějnice jako T´Pau) jednaly pouze se Sarah. To byla voda na její mlýn. Kapitán byl donucen uklánět se až k zemi a já na záchranu dobrých vztahů…čistil jsem Sarah boty.

20:00
To jí neodpustím.

20:01
Stejně tak jí neprojde dalších 854 urážek na mou osobu nebo původ.

20.4. 15:44
Zítra povezeme mého otce a matku na nějakou misi. Diplomatickou. Jsem zvědav, jak se Sarah bude chovat k mému otci. A jak se bude chovat ke mně před mým otcem.

21.4. 10:00
Když jsme je nabrali před dvěma hodinami, vypadalo to zvláštně. Sarah je samý med a teď se někde baví s matkou. Sarek, teda, otec bude nejspíš s nimi. Co na ní ty dva vidí?

10:05
Když to tak vezmu, všichni jí tu její rádi.

10:07
Že by proto, že mě nenávidí?

22.4.17:36
Sarek právě prohlásil, že milejší dívku nepotkal, a že by se ke mně hodila. Snaží se mi jí dohodit i máma. Jsou snad slepí?

18:54
Zvláštní. Pohádali jsme se s otcem a náhodou u toho byla i Sarah. Zastala se mě. Je to divné, protože mu řekla, ať mou osobu laskavě nechá na pokoji a věčně do mě „nerejpe". Není nemocná? Nejpodivnější je, že jí poslechl a dokonce řekl: „Promiň, synu." Co se to tu děje???

19:00
Zase s matkou. Když jsem prošel okolo, zasmály se. Jestli se dozvěděla, že jsem si v dětství cucal palec, bude mi to určitě předhazovat do smrti…aha…ona je vlastně nesmrtelná. Mimochodem, bryndáček je taková věc, co se malým dětem zavazuje kolem krku, když třeba slintají, nebo jí. Nechápu souvislosti.

23.4.11:49
Konečně jsme vysadili ty dva. Sarah významně pomrkává při pohledu na mé ruce…to ne, prosím…

12:00
Už to ví celá loď. Jsem tu pro smích.

12:01
Vlastně už od doby jejího příjezdu.

26.4. 8:02
Dnes je to přesně měsíc, co sem přišla ta zkáza. Teda Zkáza. Chtějí oslavovat, ale myslím, že se nepřipojím. Připadá mi jako by uběhl rok. Nejspíš udělám výjimku přijmu nějaký methanol od doktora McCoye.

23:33333333333333
Je mi fajnnnnnnn, úplně skvěle. Sarahhhh je vlastně moc milá holka. Nejsem si jistý, jestli nepíšu volovinyyyyyyy. Je mi to jedno!!!! Půjdu si dát ještěěěěě.

28.4. 13:51
Bolí mě hlava. Vzbudil jsem se až teď. Hrůza. Doufám, že se to nerozneslo a že Chapelová neoxidovala moc dlouho u mé postele, tváří se přívětivě, ale já jí nemůžu vystát.

16:27
Pustili mě do služby. Konečně. Míříme k planetě pod kódem 546-B8, je tam prý nějaký velitel, který s námi hodlá něco projednat. Jestli s námi půjde zítra i Sarah, určitě udělá ostudu.

29.4. 19:32
Na tom místě byl jeden významný muž, generál Hvězdné flotily- Williams. To je tedy trefa do černého! Mluvili jsme o všem možném i nemožném, ale podle mého názoru chtěl jen vidět svou dceru Sarah. Mají se s jejím otcem moc rádi a já jí snad…ale to ne, nemůžu přece Sarah závidět.

19:33
Závidím jí. To není fér. Každý má rád Sarah…, každý nemá rád Spocka.

30.4. 6:06
Včera měla asi dobrou náladu, jelikož se omezila na několik urážek během dne. Obávám se, že si to vynahradí. Nikdy bych jí nic takového nepřiznal, ale každá urážka, kterou Sarah řekne, mě bolí.

6:08
Nejspíš začínám měknout.

1.5. 14:49
Pořádá se večírek na oslavu 1. Máje, což je samo o sobě dost děsivé, ale horší je, že se bude taky tancovat a se mnou nikdo nebude chtít jít. Přitom tancuji dobře a rád. Kapitán už má asi 20 nabídek.

15:00
Jsem zvědavý, s kým půjde Sarah, protože tu oslovil snad každý muž na lodi, kromě mě, samozřejmě.

16:12
Fascinující! Požádala mě, abych ji doprovázel. Nejsem dvakrát nadšen, ale jelikož projevila zájem i sestra Chapelová, radši jsem souhlasil.

24:00
Tak je to za mnou. Sarah byla překrásná a všechny pohledy v sále patřily jí. Nechápu, proč si vybrala zrovna mě, ale třeba to nějak urovná naše vztahy. Nesnášet Sarah je totiž velice únavné a vysilující.

3.5. 20:15
Nic se nezměnilo. Chce mě dohnat k sebevraždě?

4.5. 10:37 Řekla mi, ať jdu do prdele. Nerozumím tomu, vážně ne. Navíc na mně jde nějaká slabost. Budu nejspíš nemocný.

12:00
Zatočila se mi hlava. Na ošetřovně se pořád okolo ochomýtala Christine, tak jsem jí dost nevybíravě okřikl. Nechápu, to přece nemůže být to, co si myslím…znovu ne…

19:57
Na Vulkan bychom dorazili za měsíc, jsme totiž dost daleko. Už není pochyb, o co se jedná. Kirk a Doktor to poznali, bohužel si okolnosti však domyslela i Sarah. Umírám.

12.4. 9:00
Mám velice málo času. Na lodi není nikdo, kdo by byl ochoten mi pomoc, kromě Christine a pár dalších veskrze příšerných dam. Bojím se, že za pár hodin budu natolik šílený, že přijmu první nabídku…

18:43
Rozhlížím se po kajutě, je tu velký nepořádek a všude okolo plno krve. Bolí mě hlava a mám něco s nohou, ale přesto musím zjistit, co se zde stalo. To…už je pryč. Nynější situace mě děsí.

19:25
Na můstku- minimální množství lidí. Kapitán- nikde, Sarah- nikde, jsou prý na ošetřovně. Ptám se uklízecí čety. Neodpovídají. Když jdu po chodbě, všichni se tváří vyděšeně. CO SE STALO???

21:01

Proboha! Když jsem došel na ošetřovnu, odmítli mě pustit dovnitř a jeden z ostrahy mi podal obálku. Byl tam disk se záznamem z mého pokoje v čase 15:00-16:00. Prý to posílá doktor McCoy. Pustil jsem si to u sebe. Hrůza! Sarah ke mně přišla a nějak zevnitř zamkla dveře. Pak ze sebe sypala takové nadávky, že to radši nebudu komentovat. Hladina adrenalinu v mé krvi závratně stoupala s každým jejím slovem, až jsem ji napadl. Moc se nebránila, jen natolik, aby udržela mou pozornost. Přesto už vím, proč mě bolí obličej- dostal jsem ránu pěstí. Má odpověď ovšem byla utrhnout nohu od stolu a vrazit jí Sarah do břicha.Ještě dalších pět minut vzdorovala a pak ztratila vědomí. Bylo to tak kruté a barbarské! Nejhorší je, že věděla do čeho jde a proč to dělá. Zachránila mi život. Nyní se nachází ve velmi kritickém stavu. Co jsem to udělal???

13.4. 02:24
Nespím. Nemohu. Už jsem byl u ní. Jim tam strávil celý den. Ztratila mnoho krve. Kapitán i McCoy se tváří vyčítavě, i když mi samozřejmě do očí nic neřeknou. Je neskutečná…ale já pořád nechápu…PROČ?

03:58
Bude žít! Ulevilo se mi. Doktor přímo září. Neví, kdy nabyde vědomí, ale na tom nesejde, hlavně že bude v pořádku a zdravá. Je tu však jeden problém. Jistý mladý muž ze strojovny k ní byl vpuštěn jako její přítel a když zjistil, co se stalo, chce na mně podat žalobu. Plně si to zasloužím, ale zrovna teď se mi nechce opustit Enterprise.

9:34
Vzbudila se. Jako první se ptala na mně. Je to ta stará Sarah, co jsem znal?

9:40
Přišel za mnou kapitán a řekl, že Charlie(ten ze strojovny)stáhl žalobu, protože ho o to Sarah výslovně požádala. Teď už nerozumím vůbec ničemu.

17:53
Leonard mi nabídl, abych se šel na Sarah podívat. V 18:00. Snad se mi to zdá, ale nejspíš pociťuji trému. Co jí asi řeknu…

19:10
Sarah zářila úsměvem, bavili jsme se úplně nenuceně, jako bychom byli staří přátelé. Vyprávěla mi Kapitánovi. Fascinující. Neměl jsem tušení, že byl v mládí tak divoký. Například zpíval jedné dívce serenádu pod oknem u popelnic a Sarah šla zrovna vyhodit smetí. Říkala, že pěl tak příšerně, že ho shodila do jednoho z kontejnerů, ale pak jí ho bylo líto, tak mu pomohla. Jim neřekl, že se seznámili za…těhle okolností. Asi mu to někdy připomenu. Se Sarah je velká zábava, pokud se zrovna nebaví na váš účet.

20.4. 8:04
Vůbec nebyl čas vést si teď zápisky, ale je mi jasné, že ačkoli jsem si to odmítal přiznat, stala se Sarah součástí mého života. Je tak jiná než ostatní dívky…i když jsme teď přátele, neodpustí si sem tam nějakou tu poznámku, ale musím přiznat, že se někdy v duchu směji s ostatními. Ovšem- nesmí se to dozvědět!

21.4. 16:55
Na jisté planetě jsme nalezli fascinující formu života na velice vysokém stupni vývoje. Museli jsme se na chvíli mentálně propojit a ona ve mně objevila něco, co jsem si taktéž odmítal přiznat.

16:56
Miluji Sarah Alexandru Williams, svého bývalého největšího nepřítele! Musím to říct první osobě, kterou potkám, jinak se zblázním.

17:00
Chapelová se zhroutila.

17:01
Mám z toho radost.

17:02
Té Christine se to asi nelíbilo, nebo co.

22.4. 02:56
Zase vzhůru! Ta Flotila mě přivede do hrobu. Nebo to není kvůli Flotile?

02:59
Sarah mě určitě nemiluje…Zeptám se Jima. Hned teď.

03:15
Vyhodil mě. Nechápu proč, ale pozemšťany jeden nikdy nepochopí. Kdybych měl se Sarah dítě, co by to bylo jako za rasu…???

05:23
…napůl člověk, ze čtvrtiny elf a vulkanec!!!

07:31
Chudák děcko!

23.4.06:48
Napíšu Sarah dopis, ve kterém popíšu své city. Neřekl bych jí to do tváře. Uvidíme.

08:04
Napodesáté- hotovo. Nemůžu se dočkat, jak na to bude reagovat.

08:10
Dal jsem ho do její tašky.

14:46
Nemám ani tušení, jestli už ten můj výtvor našla.

17:28
Na můstek přišel doktor McCoy a jak se na mne podíval, musel začít předstírat astmatický záchvat, aby zakryl svůj… „výbuch smíchu"??? Sakra, mám pocit, že jsem si nedopatřením nevšiml, že na té tašce byl červený kříž. Jen to ne…

17:34
Teď už si to přečetl i Kapitán. Umírají zastíraným smíchem a Jimovi tečou slzy! Doufám, že to s tím Muzeem kuriozit nemyslí vážně. Přichází k nim Sarah, prý co to tam mají.

17:35
Čte ten dopis.

17:42
Jde ke mně.

23:54
Vedle v kajutě se ozývá usedavý pláč. Jestli to hovado Kapitán vzbudí Sarah, tak ho zabiju!!!

*Sarah Alexandra Williams, W.Sarah@seznam.cz*




*Take her out, Mr. Mayweather. Straight and steady.*

# Enterprise

***Třináctého května 2005 skončila zatím poslední Star Trek série – Enterprise. Nyní si tedy připomeneme, čím byla odlišná od všech ostatních Treků.***

Když se někoho zeptám na Enterprise, setkávám se s různými názory. Trekkies se dají vždy rozdělit do tří skupin – buď dané téma nenávidí, nebo jej neznají (či neví, co si o něm mají myslet), nebo ho zpožňují. Tak je tomu i u posledního seriálu a to je to, co mi lidé říkají. Kupříkladu můj bratranec, ač není Trekkie (alespoň ne tak moc) prosazuje názor, že Enterprise je jediný seriál, na který se dnes dá dívat. Na druhou stranu jsem se setkal i s několika názory, že jde o tu „nejzmrvenější“ sérii. Ovšem já se řadím do první skupiny, mám tedy názor, že Enterprise je velmi povedená.

Enterprise se odehrává v padesátých letech dvaadvacátého století, jinak řečeno sto let „před Kirkem“. To naskytuje nové obzory – žádná fotonová torpéda, ani štíty, Enterprise je tedy i pro „nepostižené Trekem“, Trekkies zase uvítají skvěle propracované vychytávky (např. Technologie, která je podobná technologii na NCC-1701) a díly, které elegantně vysvětlují zatím neobjasněné nesrovnalosti v Treku jako například plochá klingonská čela.

První dvě sezóny jsou vždy jiné než zbytek seriálu, Enterprise se tohoto pravidla drží. Prvních padesát epizod je defacto samostatných, na nic nenavazujících. Disponují hlavně zajímavými příběhy, mnohokrát typu, se kterým jsme se ještě ve Star Treku nesetkali.

Změna nastává od šestadvacátého dílu druhé sezóny The Expanse. Jednoduše řečeno, na Zemi zaútočí zbraň, která zabije miliony lidí. Zjistí se, že šlo o testovací zbraň, kterou vyslala rasa zvaná Xindi. Ukáže se, že Xindi staví mnohem větší zbraň, schopnou smést všechen život z povrchu zemského. Enterprise je vyslána do oblasti The Delphic Expanse, ve které Xindi staví onu zbraň. Celá třetí sezóna popisuje pouť Enterprise s finále na začátku sezóny čtvrté. Epizody ve třetí sezóně nabývají na akčnosti a bohužel jim ubývá důraz na příběh. Je to právě kvůli třetí sezóně, proč ztratila Enterprise sledovanost. Ve čtvrté sezóně je to úplně jinak. Enterprise opět nabírá na příbězích a jasně předstihne všechny ostatní Treky. Objevují se dokonce i trojdíly, Brent Spiner, T´Pau, Romulané a klingonská čela. V svojdíle In a Mirror, Darkly sledujeme osudy posádky z alternativního vesmíru a všimneme si návaznosti s TOS epizdou The Tholian Web. A nakonec jsme svědky založení UFP, tedy ze simulátoru *Enterprise D* očima Rikera a Troi.



*Na Zemi zaútočí zbraň, která zabije miliony lidí...*

Co se týče dostupnosti u nás, majitelé kabelových televizí si mohou výskat. AXN uvádí první sezónu, dokonce s dabingem. Dále se k nám dostala DVD seriálu, takže pokud máte peněz na zbyt...

Tak shrnutí na závěr – Star Trek Enterprise je velmi povedená série, stojí za to ji shlédnout, alespoň čtvrtou sezónu.

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*



„Synku, ty si marný.“

# Rozhovor – Time

***Pro dnešek jsme připravili rozhovor s naším nizozemským členem, Martijnem Bestem, jinak též zvaným Time.***

**Jak ses dostal ke Star Treku?**

Hmm. To je dobrá otázka. Bylo to dávno, viděl jsem nějakou Star Trek epizodu. A nebylo to se starým cpt. Kirkem na můstku. První epizody, které jsem viděl byly z Nové Generace. Dost se mi líbily. Víte, v Nizozemí je všechno v originále (tak by to mělo být) s titulky, a já jsem měl potíže se čtením s brýlemi, takže jsem mnohokrát spíše blbnul s kamarády venku a tak jsem viděl jen pár epizod. Pak jsem se dostal na vysokou školu a seznámil jsem se s jedním kamarádem. Byl to skutečný Trekkie, věděl o ST úplně všechno, chodil v uniformě, atp. Vysvětlil mi spoustu věcí. Od té doby jsem doopravdy začal žrát Star Trek a myslím, že jsem je v televizi už všechny shlédl.

**No, myslím, žes měl štěstí, že jsi viděl jako první TNG. Takže jsi neměl problémy s dubbingem ST postav?**

Neměl – všechno je v angličtině s titulky. Všechny technické (a prostě i ty jiné Star Trekové) termíny nejsou překládány. Jsou prostě do titulek napsány jako v originále, takže s tím jsem problémy vskutku neměl.

**Jojo, tak by to mělo být. Jak je to se vůbec Star Trekem u vás, myslím obchody, cony, atd. ?**

V obchodech je spousta věcí pro Trekkies – hodiny, oblečení, rádia, čepice, a tak dále, a tak dále. Dokonce vím i o několika specializovaných obchodech. Ale nikdy jsem je nenavštívil. Rád se na Star Trek dívám, ale ať se mi něco líbí jak chce, nikdy si k nim nebudu kupovat vše, co najdu (možná vyjma posterů). Dále vím, že se conají shromáždění Trekkies (cony), ale ze stejného důvodu jako si nekupuju čepice nechodím na cony.

**No, nějaký con bys navštívit měl, je to docela sranda.**

Pokud na nějaký půjdu, nebude to v Nizozemí a nebude to pro shromažďování Star Trek kuriozit. Jen abych poznal nové lidi a zjistil, jak to na conu chodí.

**OK. Máte v televizi i ST filmy?**

To jo, v televizi byly všechny filmy, samozřejmě vyjma toho posledního, Nemesis. Ale stejně myslím, že i to bude brzo. Stejně jako epizody, i filmy jsou v angličtině s titulky.

**A co kina? Ta se Treku straní?**

Kina teď hrají jen nové filmy, takže teď ano. Ale kdysi je hrály.

**U nás to teď taky není nic moc. Co si v Nizozemí lidi myslí o Star Treku?**

Většina lidí tady moc ráda Trek nemá. Neptej se proč, ale většina lidí u nás si myslí, že sci-fi a fantasy je něco stupidního, nudného. Takže o lidech jako



Trekkies má veřejnost mínění „Synku, ty si marný.“. A taky chození po ulici v uniformě není moc moudré.

Sice žiju ve svobodné zemi, ale když nejsi jako všici ostatní, jsi divný.

Ale i přes to je tu dost lidí, co se řadí k Trekkies. A z nich je 99% kluků. Holky nemají rád Star Trek ani jiná sci-fi nebo fantasy, koukají se jenom na telenovely a jiné blbosti.

**Tady máme dokonce lidi, co píšou písně (Když jsem viděl Enterprise, řval jsem Anakin), tos četl, ne? Máte taky něco takového?**

O ničem nevím, ale je to možné. Ale s kamarádem jsem jednou zkusil vyrobit Star Trek hru.

**A jak to skončilo?**

Tvořili jsme ji v programu Game Factory. Bylo to o Defiantu, taková strategie. Ale bylo s tím moc práce a



nebylo to nakonec ono. A mimo to to žralo strašně moc CPU, dokonce i 3gHz s tím měl problémy. Takže jsme s tím skončili.

**Ten program znám, s tím CPU máš pravdu. Nezkoušeli jste potom nějaký jiný program, nebo nezkoušeli jste si ten zdroják napsat sami?**

Ne, už jsme to nezkoušeli. Začal jsem se učit PHP a vytvořil jsem nějaké webovské aplikace jako fórum, databáze, atd.

**Ale žádný Star Trek.**

E e, nevěděl bych co udělat v PHP.

**Databázi?**

Jak říkáme v Nizozemí, nemusíš vynalézat kolo dvakrát (tzn. Kldyž už je něco udělané, nedělej to znovu).

**OK, ď za tvůj čas, Time.**

Není zač

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*
*Admirál Time*



# Epizoda III – Pomsta Sithu

***Pomsta Sithu je posledním dílkem skládačky Hvězdných Válek. A podle všeho co jsem viděl do ní skvěle zapadá.***

Jak se dalo čekat, děj se posunul o několik let kupředu, Anakin a Obi-Wan si už několikrát zachránili život, atp. Hned na začátku konečně vidíme Klonové války v plném proudu. Spoustu lidí potěší, že Lucas nezanevřel na legračně ječící droidy se zvláštním vzhledem, mám na mysli jakési pochodující oči na začátku filmu.

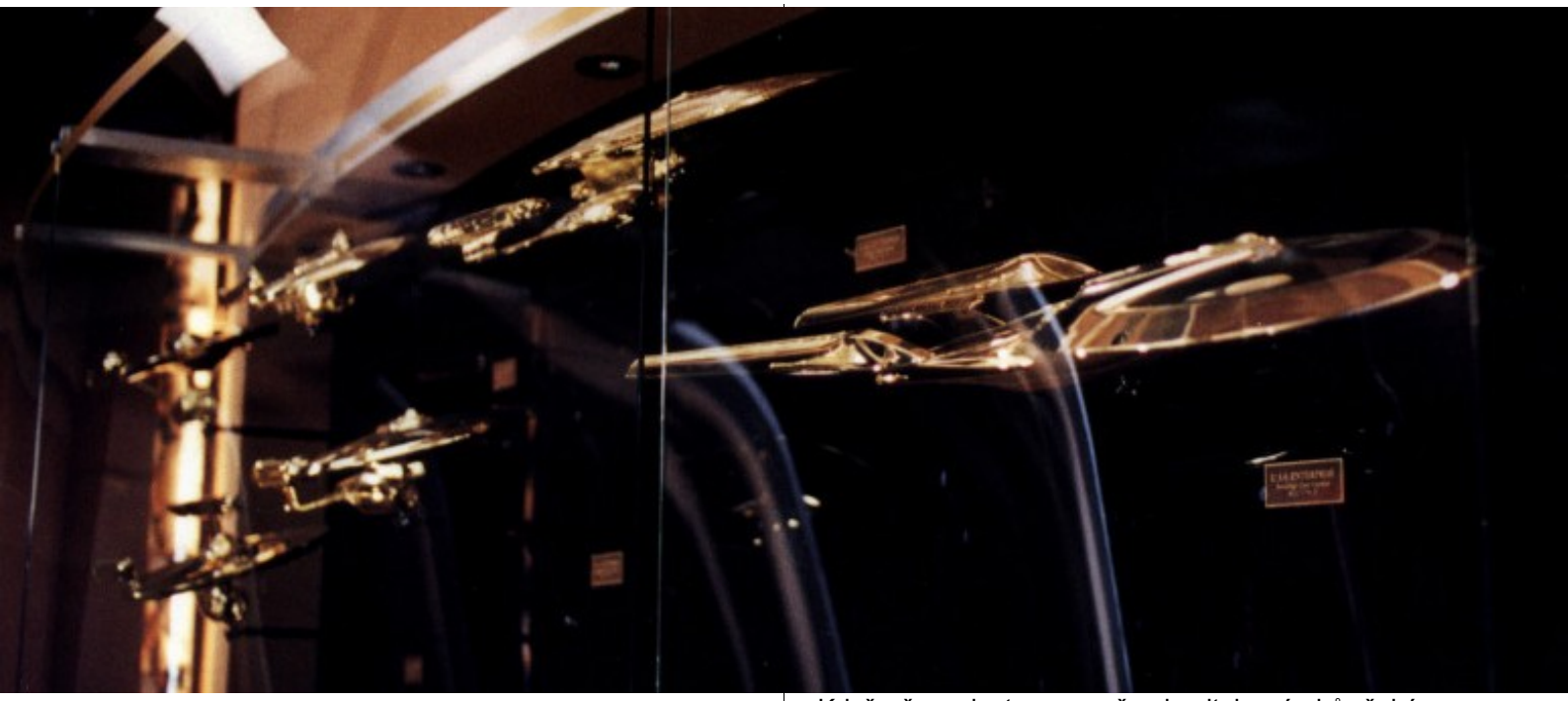
Ale teď vážně – v první polovině epizody se toho až tak moc nestane. Skoro celá první půlka se točí kolem toho, jak Obi-Wan honí jakéhosi generála/kyborga se čtyřmi světelnými meči (docela to připomíná Jedi Knight 2: Jedi Outcast). Ale přece se cosi stane – Anakin zabije hraběte Dooku a dozví se, že Padmé čeká dítě, s ním, samozřejmě... Začnou se mu zdát sny, ve kterých vidí, že Padmé zemře při porodu. Věří tomu a chce učinit vše nezbytné, aby tomu zabránil.

Od Palpatina se dozví, že se od něj může „naučit, jak ošálit smrt“, stane se tedy jeho učedníkem, hned poté, co zabije mistra Windu. Tak začne jeho kariéra Sitha se jménem Darth Vader. Také začne zrada proti Jediům, kteří jsou vyvražďováni jako na jatkách. Naštěstí aspoň Yoda se ubrání, ale nakonec stejně odejde do exilu.

Už to vypadá na konec války, Anakin se vydá na jakousi lávovou planetu zabít místokrále obchodní federace. Tam se konečně uskuteční onen slavný boj mezi ním a Obi-Wanem. Obi-Wan Anakina naprosto zřídí, dokonce pak ještě začne hořet, ale přežije. Když si ho tam vyzvedne Palpatin, odveze ho ihned do Imperiální nemocnice (za ohlušujícího potlesku se Republika změnila v Impérium), nasází na něj spoustu udělátek a helmu a Anakin už nabude svého vzhledu (černá helma, sípavé dýchání, umělé plíce, atp.).

Mezitím Padmé porodí Luka a Leiu, ale jak Anakin „předpověděl“, zemře. Yoda a Obi rozhodnou, že děti se musí ukrýt, Leia je dána senátoru Organovi a Luke do rodiny Owenových. A sága může pokračovat...

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*



## The Next Generation: Continuing Adventure

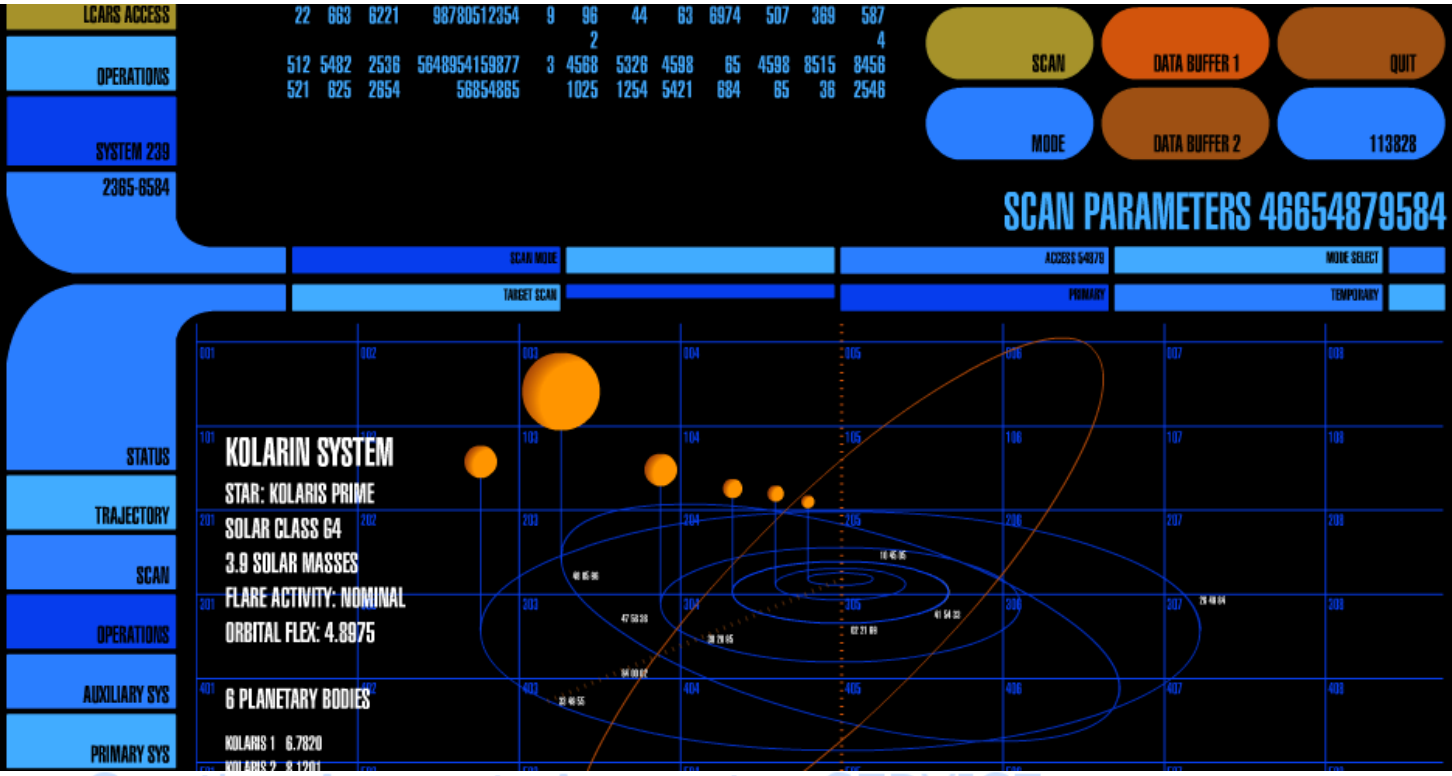
Kniha čtenáře provází TNG sérií doslova od začátku do konce – tedy od počátku plánování Druhé fáze až do Vzpoury (ne až tak do konce, jak je mi známo, zatím neexistuje verze s Nemesis).

Hned po té, co se dostaneme přes úvod Ricka Bermana si můžeme přečíst, jak TNG vznikala a prohlédnout si mnohé zajímavé návrhy vzhledu *Enterprise* (některé jste si mohli prohlédnout v minulém čísle), místností, uniforem, prostě všeho (například si můžeme prohlédnout návrh můstku, který vypadá spíše jako nějaká ústředna na moderním trajektu).

Když už se dostaneme přes kapitolu návrhů, čeká nás nejrozsáhlejší část knihy – popisy všech epizod Nové Generace. Ty najdeme vždy na boku strany, ty zajímavější epizody jsou podrobněji popsány a ilustrovány na zbytku místa. Tak tomu je i u filmů s Picardem na můstku, jejichž popis v Continuing Mission najdeme, ovšem, jak jsem již řekl, vyjma Nemesis.

Continuing Mission je rozhodně velmi zajímavým titulem pro Trekkies, ti, kteří preferují TNG už si ji musí pořídit určitě, stojí asi 1000 Kč, dá se sehnat v Praze v knihkupectví LUXOR, alespoň tomu tak bylo...

Velící šéfredaktor komodor Korax,
*koraxupkb@seznam.cz*




# Máte doma LCARS?

***Většinu z vás už určitě napadlo nějakým způsobem si upravit UI vašeho počítače tak, aby i on vyjadřoval vaši „náklonnost“ ke Star Treku. Určitě jste si tedy změnili tapetu Desktopu, možná i barvy Windows, tím to ale nekončí. My vám dnes ukážeme několik způsobů, jak docílit takřka indentického vzhledu s LCARSem, tedy s počítačem používaným v některých Trecích.***

Začneme systémem jako takovým. Na stránkách www.bennisoft.de si můžete zdarma stáhnout produkt LCARS System. Bohužel se jedná jen o Betaverzi, Bennisoft totiž buď to přestal existovat, nebo jen přestal s výrobou programů.

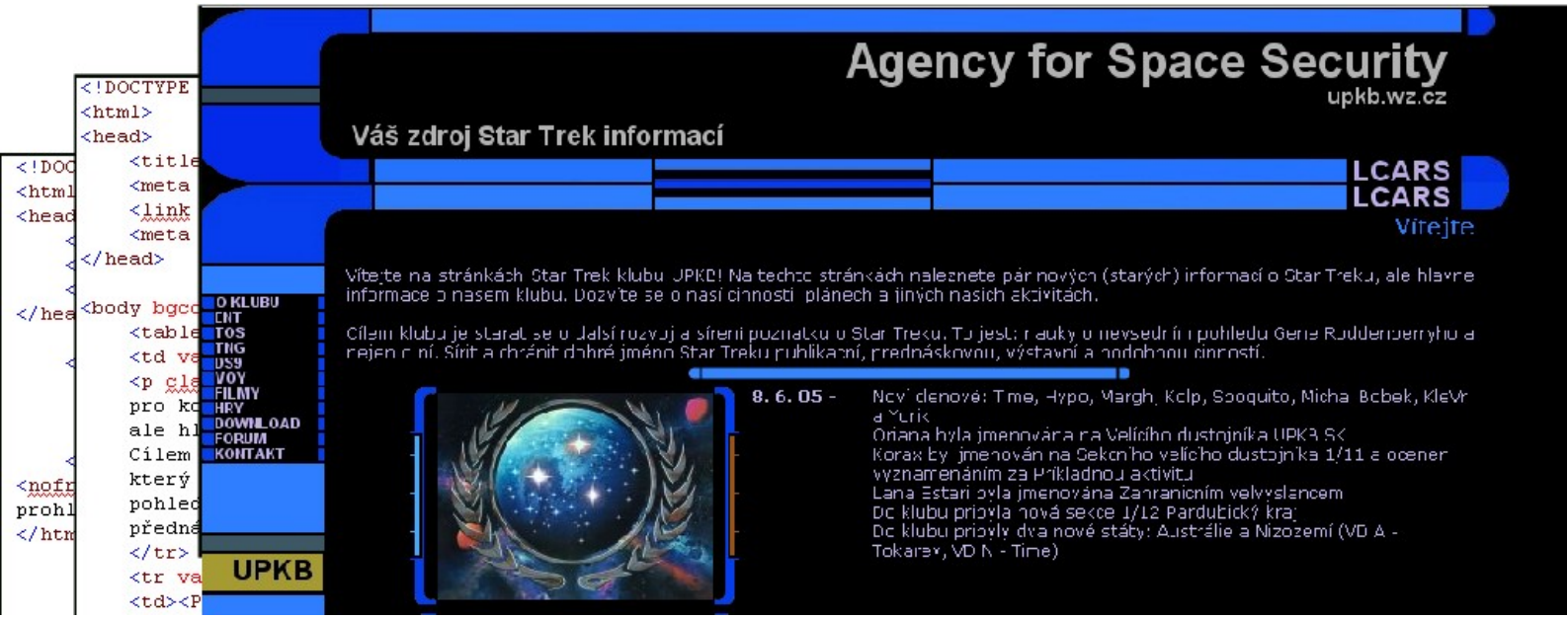
Po instalaci LCARS Systemu by se měl program nastavit do složky Start/Programy/Po spuštění, pokud tak neučinil, je to na vás. Po příštím startu Windows na vás PC vyplivne známy LCARS design. Pokud jste si nezplatili plnou verzi (nebo nestáhli crack), musíte si vytrpět několikasekundový odpočet, než budete moci program používat. Přes tento interface můžete provádět základní operace se systémem – manipulovat se složkami a soubory, spouštět aplikace, atp. Pokud si chcete takto zařídit celý systém, doporučuji si dostahovat ostatní SW od Bennisoftu a prohlédnout si také nabídku free softwaru na www.LCARSCom.net. Tam si můžete najít všechno – od Průzkumníka před MediaPlayer až po LCARS VisualBasic.

Pokud se vám ale líbí vaše šedé a okoukané Windows (i když nevím proč, leda byste používali Unix, či co), mám pro vás alepoň pár maličkostí. Za prvé bych si vás dovolil upozornit, že již nějaký ten pátek se na internetu válí flashový screensaver systém 47. Sice toho moc nenaspoří, ale věřte, že animace, které uvidíte, pokud si ho zapnete patří k tomu nejlepšímu. Za druhé vám doporučuji zajít si na web LCARS Mania. Je sice psaný japonsky, ale bohu díky menu a tlačítka vůbec jsou anglicky. Na Manii si můžete postahovat velké množství flashových interaktivních LCARSů (3D model Bajoranské Červí díry, různé senzorické a lékařské záznamy, atp., dokonce i animace počítačů z ENT, ale to sem nepatří). Zvláště mne zaujaly animace z Cochranova Phoenixe (jsou podobné „excelsiorovému“ LCARSu) a hlavně animace počítače z Nemsis, které jsou zpracovány vizuálně i zvukově naprosto exaktně. A taky není naškodu si čas od času pustit sken systému Kolarus, nebo třeba ruky B4...



LCARS se samozřejmě neomezuje jen na PC. Kdysi jsem na Star Trek Nexus četl o možnosti nasadit LCARS na dnes již staré NOKIE... Ale ty jsou už out of date, takže bych se příště soustředil na PDA, protože už vypadají „startrekově“ (i v Nemesis už používali HP PDA). Protože se chystám si po prázdninách koupit nějaké PDA, možná, že se v nějakém dalším čísle dočtete, jak to vypadá, když ovládáte PDA. Asi bude dobrý pocit ťuknout na tlačítko a sledovat, jak se něco děje...

*Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz*




# Pomůcky při vývoji LCARS

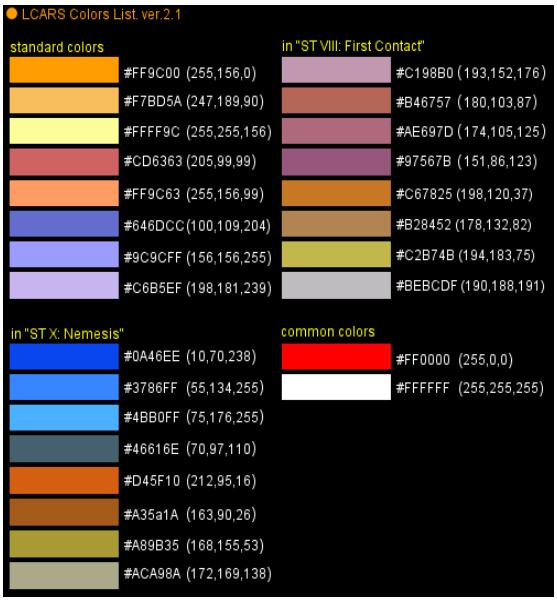
***V minulém článku jsem se zmínil o webu LCARS Mania a o animacích na něm. Mania je ale určena hlavně pro ty, kteří chtějí vytvářet něco v LCARS – od obrázků, až po weby.***

Jestli máte svůj web, možná vás napadlo napsat ho v LCARS. Buď jste si nakreslili LCARS sami (což asi nebylo jednoduché a ve většině případů ani moc zdařené), nebo jste si našli nějaký vhodný obrázek a z něho vystříhali různá tlačítka, rámečky, atd. Ale existuje ještě lepší metoda. Tou je možnost si je postahovat z LCARS manie. Můžete si stáhnout opravdu vše, co chcete – zaoblené rožky, tlačítka všech druhů a velikostí, zaměřovací rámečky okolo obrázků, prostě vše, co budete kdy potřebovat. Navíc je vše ke stažení v ZIP souborech, seřazených podle barev. Teď už je tedy jen na vás, jak to poskládáte dohromady.

Pokud se tedy rozhodnete vytvořit nějaký ten LCARS web, doporučuji vám nejprve si nakreslit na papír rozvržení, pak se teprve pustit do tvorby. V žádném případě nepoužívejte WYSIWYG editory (= kdy hned vidíte výsledek, např. MS FrontPage), protože ty píší vždy „prasácky“ zdroják a obrázky jsou pak rozházené. Spíš si sežeňte nějaký program na psaní HTML kódu (ve Windows je zabudovaný dobrý MS Script Editor), tam dejte LCARS dohromady pomocí tabulek bez rámečků, odsazení, atp. Taky nevypadá špatně, když použijete Frames, ale zde musíte také deaktivovat veškeré rámečky a odsazení.

*Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz*

*LCARS barvy*







*Jednoduchý LCARS návrh - tři Frames*



# Star Trek v tisku

Poslední dobou se Star Trek začíná opět objevovat v tiskovinách – např. V časopisu Premiere, nebo CHIP (v tom už několikrát). Proč? Autoři článků jsou Trekkies, tak napíší článek dejmetomu o zachytávání videa do PC a dají tomu název „Kazety, budete asimilovány... “. Pošlou to dál grafikovi, který má Star Trek rád a ten k tomu jako titulní obrázek dá Sedmou z Devíti na chodbě Voyageru.

Tento „případ“ je skutečný, jde o článek z nedávného čísla CHIPu, nevymýšlím si ani to s grafikou, zjistil jsem si to. V Premiere je zase zmínka o konci Enterprise (bylo by radostnější dočíst se i o jiných věcech o ST).

Proto bychom vás, čtenáře požádali, abyste při případě nálezu nějaké „trekoviny“ v tisku naskenovali stranu s ní a poslali ji na adresu koraxupkb@seznam.cz. Časem by se nám tak mohla utvořit hezká kolekce...

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*


122 SOFTWARE SROVNÁVACÍ TEST

MPEG-4 kodéry

MPEG-4: Generation next

Nastupující (next) generace kodérů dokáže data ještě více zkomprimovat – dnes už se na jeden DVD vejde třeba celý seriál. Otestovali jsme pro vás nejlepší kodéry MPEG-4 a pokusili jsme se odhadnout, kterému videoformátu patří budoucnost.

Kodek H.264 nutí velikány oboru (Microsoft a DivX) k rychlé akci, protože nasazuje efektivnější (ale i náročnější) kompresní techniky. Úkolem kodeku je zkomprimovat film na minimální prostor v co nejvyšší kvalitě, což je při kopírování filmů nejdůležitější. Už menší podíl mají další programy, třeba při přepočítávání poměru stran obrazu nebo při oddělování zvukových a obrazových stop.

Perspektiva kodeku H.264 je světlá: je už standardizován pod názvem MPEG-4 Part 10, což znamená, že ho budou přehrávat všechny budoucí přehrávače Bluray a HD DVD. Je též připraven pro vstup do světa High Definition s rozlišeními až do 1920 × 1080. MPEG-2 nemá v případě DVD Video s rozlišením 720 × 576 šanci.

S kodekem H.264 se asi setkáte i v digitální televizi, když nepostačí frekvenční pásmo – vysílání v MPEG2 vyžaduje pro jeden kanál 3 až 4 Mb/s (pro HDTV až 20 Mb/s), zatímco s kodekem H.264 se bez problémů dostanete na méně než třetinu.

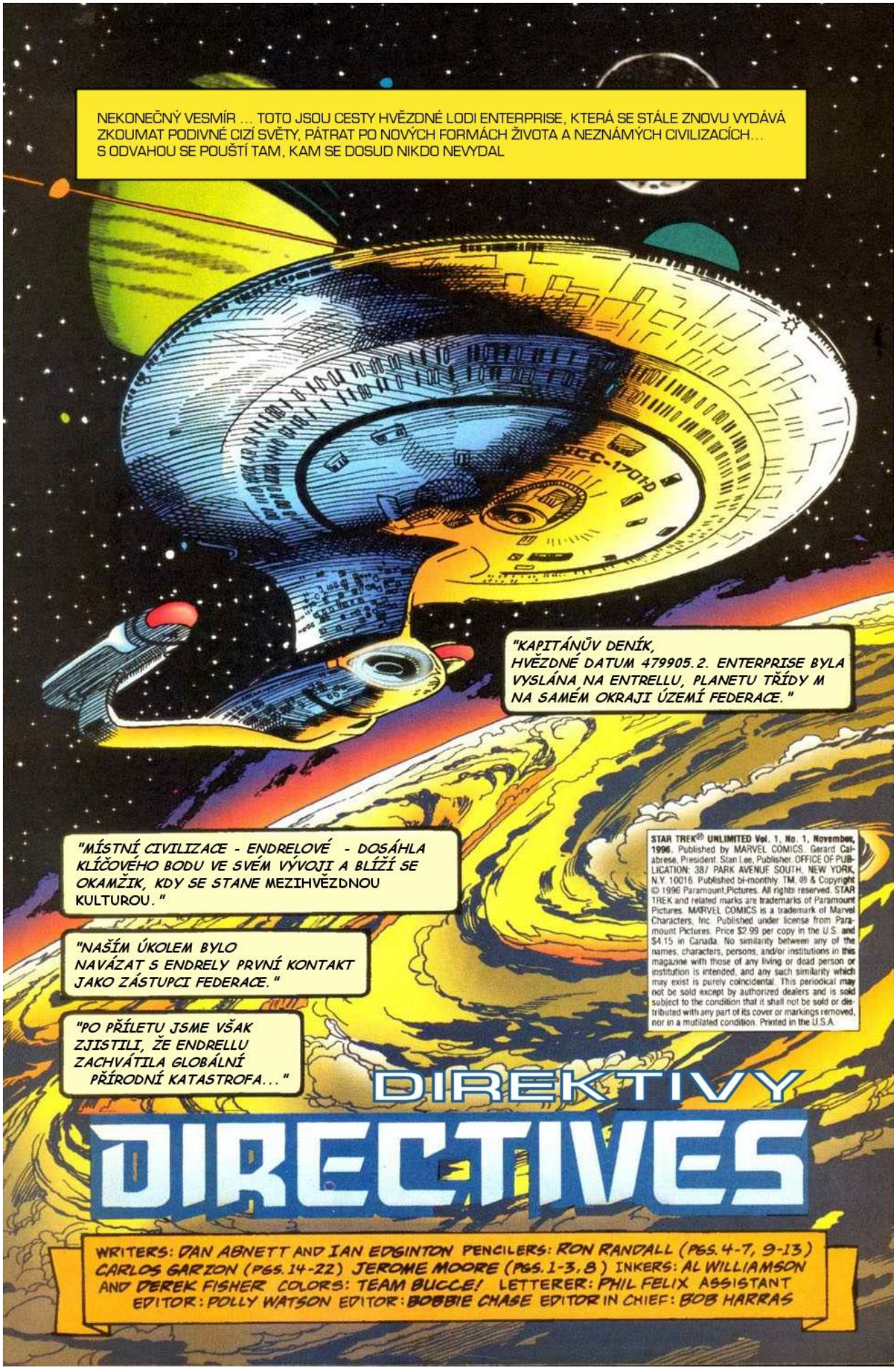
BUDOUCNOST H.264 – DIGITÁLNÍ TV A FILMY V HD

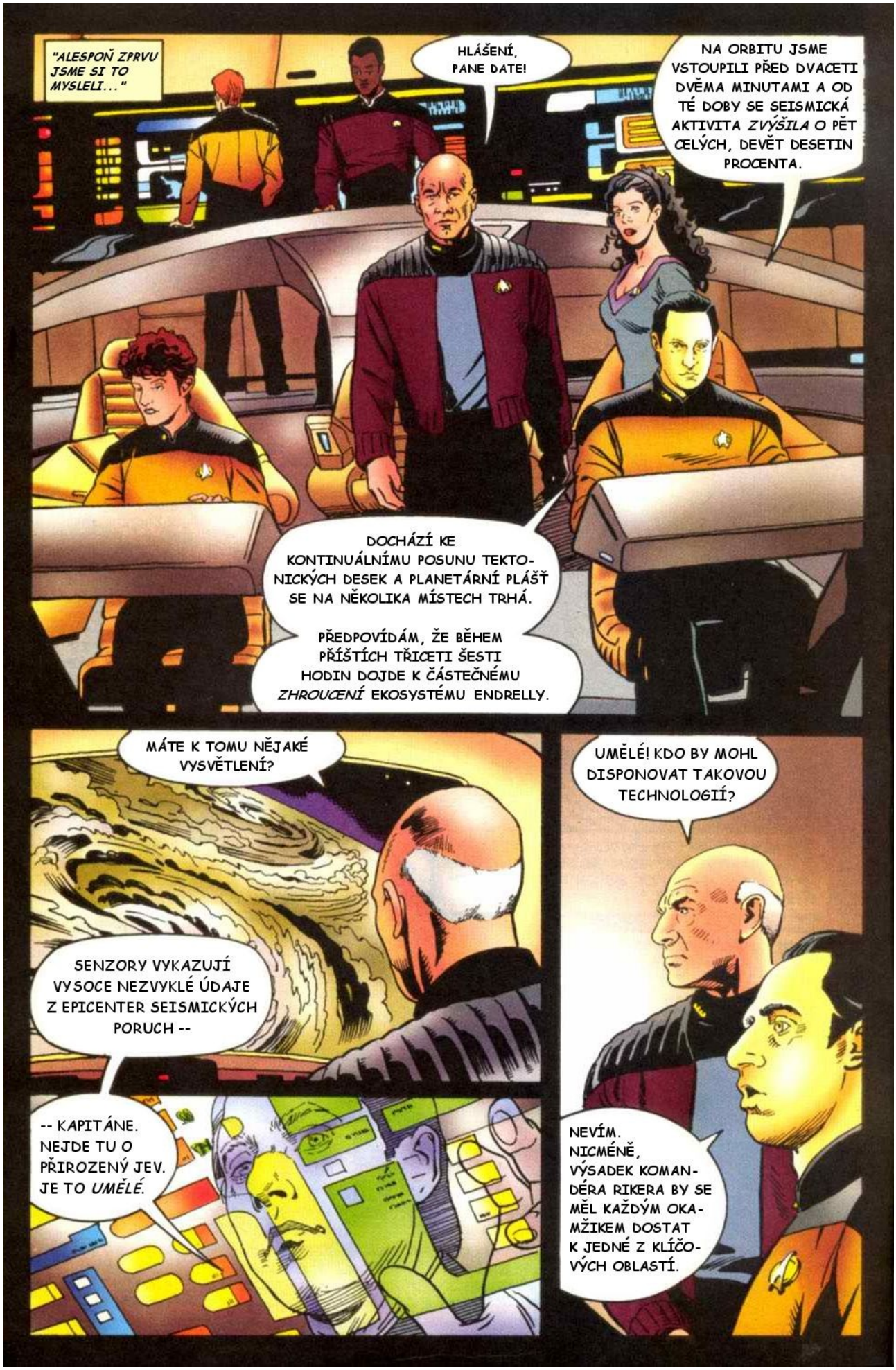
Konkurence už zareagovala. Microsoft přichystal na HD video Media Encoder 9 pod zkratkou VC-1, DivX připravuje verzi 6, která bude obsahovat lepší kodek i nový formát DivX, v němž má být kromě filmu integrová-

CHIP CD
- Nero Recode 2 CZ
- x264 r217
- XviD 1.1.0-beta2
- WMEncoder 9
- DivX Pro Fusion

CHIP ČERVEN 2005

*Kapitán Picard v čísle 6/05 časopisu CHIP (MPEG-4 kodeky nové generace)*

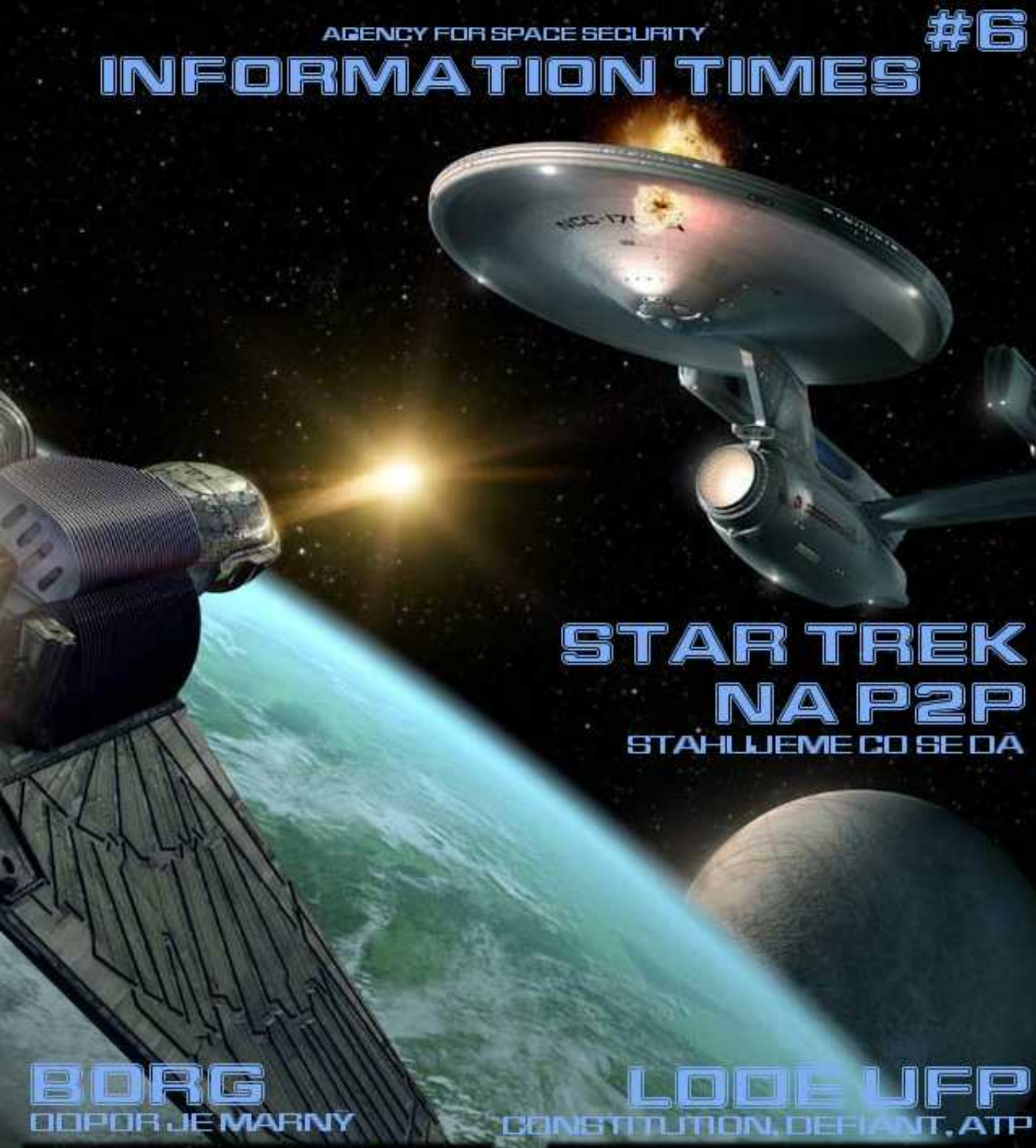

NEKONEČNÝ VESMÍR ... TOTO JSOU CESTY HVĚZDNÉ LODI ENTERPRISE, KTERÁ SE STÁLE ZNOVU VYDÁVÁ ZKOUMAT PODIVNÉ CIZÍ SVĚTY, PÁTRAT PO NOVÝCH FORMÁCH ŽIVOTA A NEZNÁMÝCH CIVILIZACÍCH... S ODVAHOU SE POUŠTÍ TAM, KAM SE DOSUD NIKDO NEVYDAL
"KAPITÁNŮV DENÍK, HVĚZDNÉ DATUM 479905.2. ENTERPRISE BYLA VYSLÁNA NA ENTRELLU, PLANETU TŘÍDY M NA SAMÉM OKRAJI ÚZEMÍ FEDERACE."
"MÍSTNÍ CIVILIZACE - ENDRELOVÉ - DOSÁHLA KLÍČOVÉHO BODU VE SVÉM VÝVOJI A BLÍŽÍ SE OKAMŽIK, KDY SE STANE MEZIHVĚZDNOU KULTUROU."
"NAŠÍM ÚKOLEM BYLO NAVÁZAT S ENDRELY PRVNÍ KONTAKT JAKO ZÁSTUPCI FEDERACE."
"PO PŘÍLETU JSME VŠAK ZJISTILI, ŽE ENDRELLU ZACHVÁTILA GLOBÁLNÍ PŘÍRODNÍ KATASTROFA..."
STAR TREK® UNLIMITED Vol. 1, No. 1, November, 1996. Published by MARVEL COMICS. Gerard Calabrese, President. Stan Lee, Publisher. OFFICE OF PUBLICATION: 387 PARK AVENUE SOUTH, NEW YORK, N.Y. 10016. Published bi-monthly. TM. ® & Copyright © 1996 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK and related marks are trademarks of Paramount Pictures. MARVEL COMICS is a trademark of Marvel Characters, Inc. Published under license from Paramount Pictures. Price $2.99 per copy in the U.S. and $4.15 in Canada. No similarity between any of the names, characters, persons, and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended, and any such similarity which may exist is purely coincidental. This periodical may not be sold except by authorized dealers and is sold subject to the condition that it shall not be sold or distributed with any part of its cover or markings removed, nor in a mutilated condition. Printed in the U.S.A.
DIREKTIVY
DIRECTIVES
WRITERS: DAN ABNETT AND IAN EDGINTON PENCILERS: RON RANDALL (PGS. 4-7, 9-13) CARLOS GARZON (PGS. 14-22) JEROME MOORE (PGS. 1-3, 8) INKERS: AL WILLIAMSON AND DEREK FISHER COLORS: TEAM BUCCE! LETTERER: PHIL FELIX ASSISTANT EDITOR: POLLY WATSON EDITOR: BOBBIE CHASE EDITOR IN CHIEF: BOB HARRAS


"ALESPOŇ ZPRVU JSME SI TO MYSLELI..."
HLÁŠENÍ, PANE DATE!
NA ORBITU JSME VSTOUPILI PŘED DVACETI DVĚMA MINUTAMI A OD TÉ DOBY SE SEISMICKÁ AKTIVITA ZVÝŠILA O PĚT CELÝCH, DEVĚT DESETIN PROCENTA.
DOCHÁZÍ KE KONTINUÁLNÍMU POSUNU TEKTONICKÝCH DESEK A PLANETÁRNÍ PLÁŠŤ SE NA NĚKOLIKA MÍSTECH TRHÁ.
PŘEDPOVÍDÁM, ŽE BĚHEM PŘÍŠTÍCH TŘICETI ŠESTI HODIN DOJDE K ČÁSTEČNÉMU ZHROUCENÍ EKOSYSTÉMU ENDRELLY.
MÁTE K TOMU NĚJAKÉ VYSVĚTLENÍ?
SENZORY VYKAZUJÍ VYSOCE NEZVYKLÉ ÚDAJE Z EPICENTER SEISMICKÝCH PORUCH --
-- KAPITÁNE. NEJDE TU O PŘIROZENÝ JEV. JE TO UMĚLÉ.
UMĚLÉ! KDO BY MOHL DISPONOVAT TAKOVOU TECHNOLOGIÍ?
NEVÍM. NICMÉNĚ, VÝSADEK KOMANDÉRA RIKERA BY SE MĚL KAŽDÝM OKAMŽIKEM DOSTAT K JEDNÉ Z KLÍČOVÝCH OBLASTÍ.

AGENCY FOR SPACE SECURITY

# INFORMATION TIMES

#6



## STAR TREK NA P2P

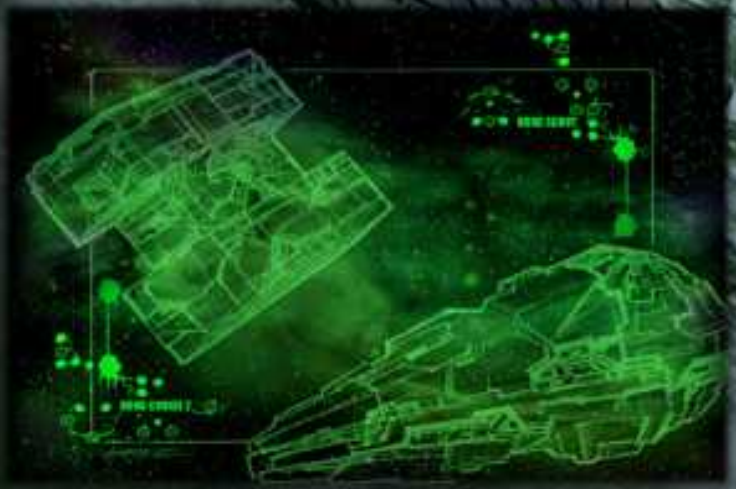
STAHUJEME CO SE DÁ

## BORG

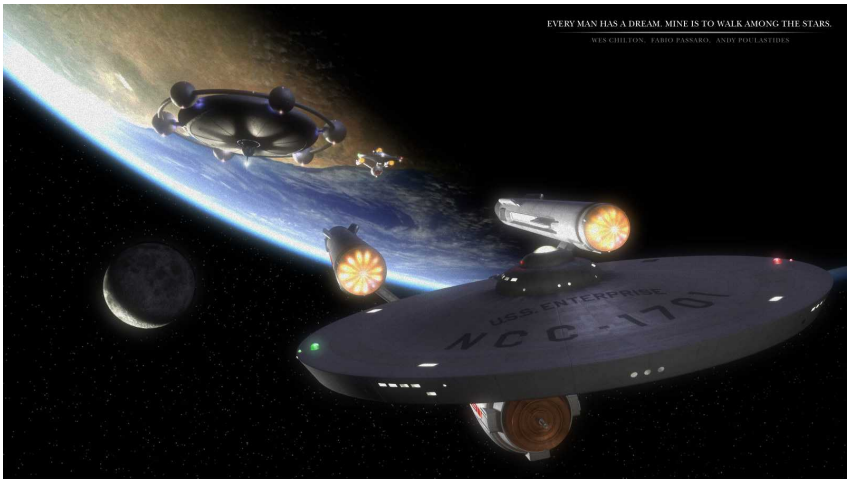
ODPOR JE MARNÝ

## LODĚ UFP

CONSTITUTION, DEFIANT, ATP








*Cause I have travelled far*

# Vážení a milí čtenáři,

jako v předchzích pěti (čtyřech) číslech i dnes začíná nové číslo UPKB Information Times touto frází.

V dnešním čísle si můžete přečíst pokračování minulého dílu seriálu o třídách lodí Hvězdné Flotily, povídku, opět od Petra Lohnického, nebo například článek, který neznalcům přiblíží obávaný pojem Borgové.

Vzhledem k tomu, že tento měsíčník je šířen e-mailem, je na Vaše opakované žádosti zkomprimován do menší kvality a bohudík i velikosti. Rád bych ale upozornil, že pokud by někdo z Vás měl zájem, můžete si napsat o kvalitnější verzi, která i na kvalitních laserových tiskárnách vypadá *velmi* ostře a nerozmazaně. Samozřejmě Vás opět povzbuzuji k tomu, abyste se také zapojili do tvorby magazínu.

UPKB připravuje nový web, je tedy docela možné, že se v některém dalším čísle dočkáte radikální změny designu časopisu. Vím, že jsem prohlašoval, že se už design měnit nebude, ale určitě nebude na škodu, když design časopisu bude krespondovat s designem webu. A věřte, že web bude hezký.

Veící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz




*UPKB Information Times #4*
*by Agency for Space Securit 2005*

*Oficiální klubový magazín mezinárodního Star Trek klubu UPKB*
*by Ondřej Konvička (Korax), Rostislav Bouda (Johanson), Tadeáš Kameník (Harrison), Damián Ramík (Moore)*
*Jakékoliv rozmnožování musí být konzultováno s autory daného čísla, nebo se šéfredaktorem*

*Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine,*
*Star Trek: Voyager, Star Trek: Enterprise and related properties are Registered Trademarks of Paramount Pictures registered in United States Patent and Trademark Office. All Rights reserved.*

# Obsah

Trek DVD

Třídy lodí UFP

Star Trek na p2p

Borgské společenstvo

Recenze - Klingon Honor Guard

Rozhovor – Quark

Koloběh

Všechno, co v životě opravdu potřebuju vědět jsem se naučil ze Star Treku

Piráti z Karibiku

Direktivy II

---

# Novinky

Herecká hvězda série "Star Trek: New Voyages", James Cawley, který v této fan sérii ztvárnil postavu kapitána Kirka, se objeví v nové epizodě série "Star Trek: Hidden Frontier", nazvané 'Vigil'. Zde si zahraje postavu kapitána Mackenzie Calhouna známou z knižní série "Star Trek: New Frontier". Carlos Pedraza, producent fan série "Hidden Frontier", oznámil tyto detaily obsazení jednotlivých postav v prohlášení na svých webových stránkách. V "Hidden Frontier" budeme sledovat hvězdnou loď Excelsior pod velením kapitána Elizabeth Shelby (Risha Denney), dřívější milenky a prvního důstojníka kapitána Calhouna, která je hlavním námětem knižní série "New Frontier" od spisovatele Petera Davida. Knihy jsou vydávány nakladatelství Pocket Books.

Epizoda 'Vigil' bude mít téměr 40 minut a její premiéra je očekávána v září. Děj se soustředí na Calhouna a Shelby, kteří společně spolupracují na tajné misi uprostřed flotily Romulanských lodí během války s Tholiany. "Fan série jako "Hidden Frontier" a "New Voyages" dokáží ve Star Treku po sobě zanechat ještě výraznou stopu," řekl Cawley. Vydání třetí epizody série "Star Trek: New Voyages", "To Serve All My Days", ve které si zahraje i herec TOS, Walter Koening (Chekov), je plánováno na příští měsíc. Série "Hidden Frotier" již vyprodukovala 40 epizod.

Erik Jendresen, který pracuje na návrhu jedenáctého celovečerního Star Trek filmu oznámil, že dokončil první koncept scénáře pod pracovním názvem "Star Trek: The Beginning" a předložil jej exekutivě Paramount Pictures. "Bude se to odehrávat jen několik let po událostech v seriálu "Enterprise", ale dostatečně dlouho před původní sérií a děj se bude soustředit na incident, kterým to všechno s Romulany začalo," řekl. "Uvidíme velmi malou skupinu mužů a žen... Je tam pár lodí, včetně vůdčí lodi, ale není to vůbec příběh o hvězdné lodi s tradičním kapitánem a jeho posádkou."




*Zdroj: Trekdnes*

# Trek DVD

***Druhý díl seriálu zaměřeného na vydání Star Trek filmů na DVD právě začíná.***

## The Search for Spock




| | |
|---|---|
| **Hodnocení:** | 9/10 |
| **Délka filmu:** | 101 minut |
| **Widescreen:** | 2.35:1 |
| **Kapitoly:** | 11 |
| **Region:** | 2 |
| **Trailery a TV spoty:** | Kinotrailer |
| **Barevný booklet:** | Ano |
| **České titulky:** | Ano |

Asi nemusím říkat moc o filmovém obsahu, který tento DVD obsahuje, řeknu jen, že jde o jeden z podle mého názoru nejlepších ST celovečerních filmů. Ačkoliv je Pátrání po Spockovi na světě už přes dvacet let, narozdíl od Khanova Hněvu je kvalita obrazu překvapivě dobrá. Samozřejmě, není velký problém všimnout si artefaktů v obraze, ale video má skutečně skvěle doladěné barvy.


*Na místo!*

U audia je to to samé – u Khanova Hněvu si můžete všimnout šumu, toho si lze všimnout jen u první scény, která je ale stejně z Khana... Také musím říci, že podobně jako u TMP, i u tohoto filmu vůbec není na škodu si alespoň jednou na zkoušku dopřát prostorový zvuk.

S českými titulky zde není problém, jinak DVD disponuje řadou neobvyklých jazykových mutací, takže ani když Vám přijede Trekkie z Bulharska tak problémy nenastanou. Co se bonusů týče – toto je slabší stránka disku. Můžete si dopřát jen jeden kinotrailer, který je však docela hezký.

Také mi u DVD vadí malý počet kapitol, zvláště délka kapitoly první, která končí až před zadokováním *Enterprise* v doku.

A závěr? Perfektní film, dobrá kvalita obrazu i zvuku s českými titulky a německým dabingem? No, myslím si, že pokud se považujete za Trekkieho, měli bysste si Pátrání po Spockovi pořídit.


*Musíme zjistit co to je! Nebo kdo.*

# The Voyage Home




| | |
|---|---|
| **Hodnocení:** | 6/10 |
| **Délka filmu:** | 114 |
| **Widescreen:** | 2.35:1 |
| **Kapitoly:** | 18 |
| **Region:** | 2 |
| **Trailery a TV spoty:** | Kinotrailer |
| **Dokumenty:** | Dokument s L. Nimoyem |
| **Barevný booklet:** | Ano |
| **České titulky:** | Ano (chyba – v jednom momentě přehozené) |

Návrat domů – abych se přiznal, kvalita videa obsaženého na disku mě docela zklamala – pokud si při nějakém pohybu zastavíte přehrávání, je vidět, že video bylo analogově převedeno do MPEG-2 bez použití jakéhokoliv deinterlacingu (video, resp. okraje pohybujících se objektů má na krají řádkování). Ale alespoň nechybí scéna, kterou ČT neodvysálala – to jest ta první, ve které je divák obeznámen s dějem předchozích dvou filmů.


*Zkuste se nějak procházet...*

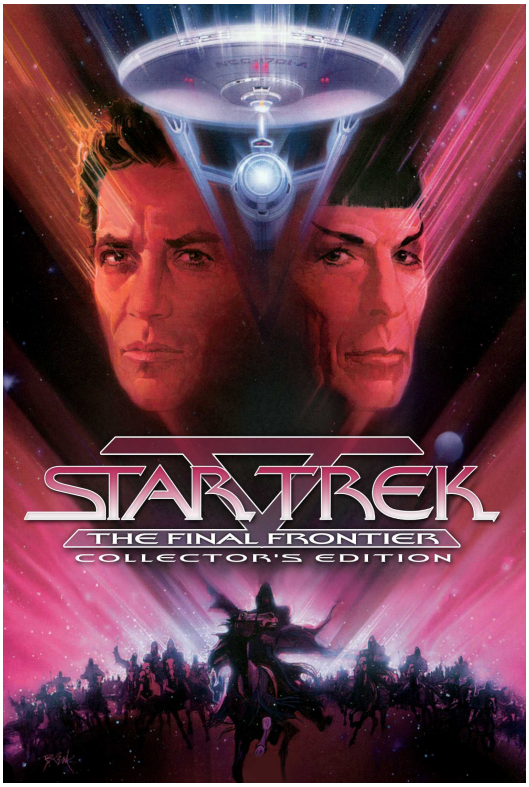
Audio je na celkem obstojné kvalitě, horší je to s čekou podporou. Titulky v češtině tam sice jsou, to ano, ale divák neznalý Treku by z nich asi musel být zmatený. Ve dvou momentech se totiž titulky nějak prohodily – když Gillian zjišťuje, že George a Gracie jsou pryč a když Kirk pomáhá Scottymu a Gillian (je všude) ven ze zatopené lodi.

S bonusy už je to lepší, ale ani u nich není použit deinterlace. Můžete si pustit kinotrailer a docela zajímavý dokument o natáčení komentovaný režisérem a hlavní postavou v jednom, tedy Leonardem Nimoyem.


*Takže má to pro vás cenu? Nebo to mám prostě vymazat?*

Bohužel tedy musím říci, že standardní DVD vydání čtvrtého filmu na mne působí spíše odfláknutým dojmem, ale stejně – pokud jste Trekkie, nesmí vám tento kousek chybět.

# The Final Frontier




| | |
|---|---|
| **Hodnocení:** | 7/10 |
| **Délka filmu:** | 102 |
| **Widescreen:** | 2.35:1 |
| **Kapitoly:** | 15 |
| **Region:** | 2 |
| **Trailery a TV spoty:** | Kinotrailer, Teaser |
| **Barevný booklet:** | Ano |
| **České titulky:** | Ano |

Obraz DVD Nejzazší Hranice mne skutečně překvapil, zvláště pak po zkušenostech s TVH. Působí hezkým čistým dojmem, i když pod okem detailisty se objeví nějaký šum, ale ten konec konců k TOS a jejím filmům patří... U zvuku také nemám co vytknout, působí překvapivě čistě, zvláště "prostorově působivá" je scéna, ve které padá Kirk z El Captain.



*Takže celé to divadlo bylo jen abyste získal mou loď?!*

Titulky jsou na DVD také, dokonce ani nejsou prohozené, a co se bonusů týče, je k dispozici známý trailer a jeden skutečně perfektní teaser. Takže toto DVD je velmi povedené!

Tak toliko k dnešnímu dílu, příště se můžete těšit na recenze DVD Neobjevené země, Generations (Generace zní divně) a Prvního kontaktu.

Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz

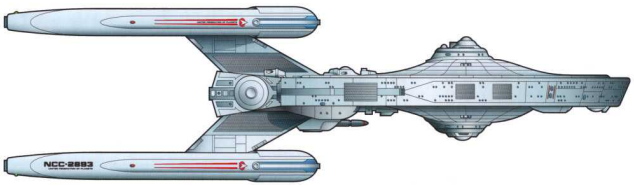



# Lodě Hvězdné flotily

***Úvodem lze říci jen tolik, že tento článek je pokračováním článku z minulého čísla, který popisoval třídy Akira, Ambassador, Bradbury, Centaur a Callenger.***

**Constellation**

Plavidla třídy Constellation jsou starší lodě ze začátku čtyřiadvacátého století. Jejich hlavním úkolem byl (je) průzkum v odlehlých oblastech vesmíru, vědecké a hlídkovací mise. Na lodi Stargazer (této třídy) provedl kapitán Picard slavný "Picardův manévr", když na něj útočila ferengijská loď třídy D'Kora.

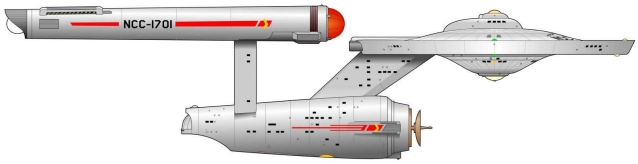



Třída Constellation byla vyřazena a nahrazena třídou Challenger (neprůkazné), tedy třídou, jež má také čtyři warpgondoly a podobný design.

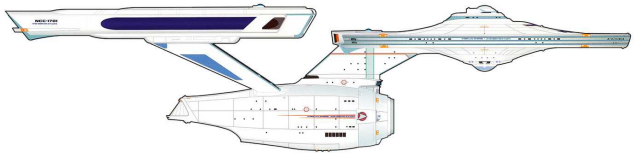
*První loď třídy Constellation, USS Stargazer, měl být původně třída Constitution, což by umožnilo opět použít již existující model staré Enterprise.*

**Constitution**

Třída Constitution se začala používat na začátku 23. století a až do roku 2270 přředstavovaly lodě její třídy eso v rukávu Hvězdné flotily. Původně byla konstruována pro 203 důstojníků, později byla ovšem upgradována pro 400 lidí.




Používá DCLD systém a warpgondoly typu FWF-1, díky kterým může dosáhnout maximální rychlosti warp faktor 8. Loď může také oddělit gondoly a inženýrskou sekci, nicméně bohužel není možné ji poté "dát dohromady".

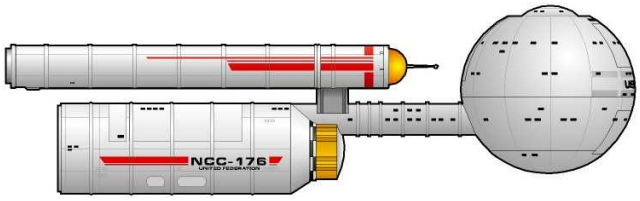


Lodě třídy Constitution a Constitution Refit jsou nejslavnější lodě HF.

**Daedalus**

Jedna z prvních třídd UFP, možná jde o první třídu lodí, která prováděla mise pod vlajkou Spojené Federace Planet. Tyto lodě byly malé, pomalé a málo ozbrojené. Daedalos byl vyřazen ze služby v roce

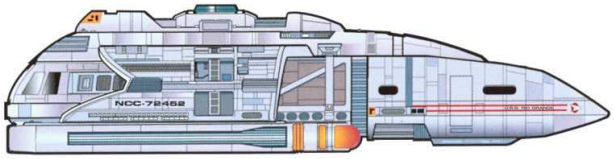
2196.



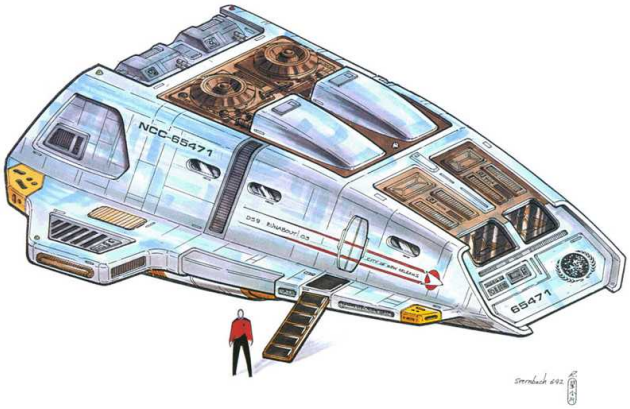

Model lodí této třídy byl vytvořen podle návrhů vzhledu NCC-1701 Gregem Jeinem. Obrázek tohoto model byl spatřen na stole kap. Siska na Deep Space Nine.

**Danube**

Lodě této třídy jsou obvykle zvány Runabouty a jsou používány stanicemi na krátké cesty. Návrhy designu začaly v roce 2363 v ASDB – výsledkem měla být třída lodí pro přepravu lidí, nákladů, atp. To se také podařilo a tak se Danube stal "běžným dopravním prostředkem".



*Lodě této třídy z Deep Space Nine jsou obvykle pojmenovány podle velkých řek. Design je dílo Ricka Sternbacha, Jima Martina a Josepha Hodgese.*

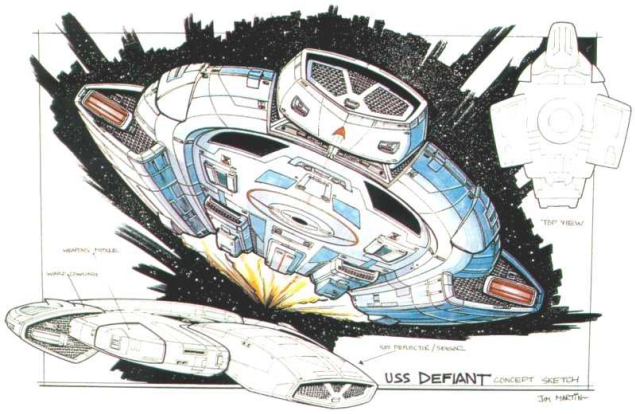



**Defiant**

Jde o těžce ozbrojenou třídu lodí (první třída vyrobená za účely boje) vyrobenou pro boj s Borgy. Byl stavěn tak, aby byl zřetelně rychlejší a silnější než normální lodě Hvězdné Flotily. Inženýrům se podařilo zvýšit výkon warpjádra tím, že energii prohnali přes vedení phaserů, což má také za následek jejich abnormálně velký výkon. Lodě této třídy jsou jako jedinné v HF vybaveny maskovacím zařízením od Romulanů.

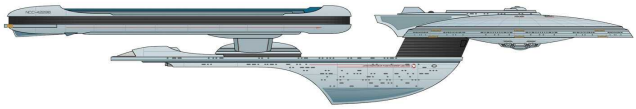


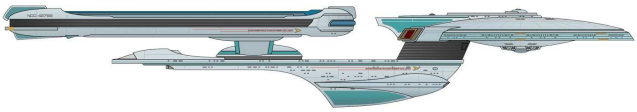

Jméno Defiant bylo vybráno podle lodi z epizody The Tholian Web (a také In the Mirror, Darkly). Vypadá to, že lodě třídy Defiant se budou používat ještě řadu let.




**Excelsior**

"Velký experiment" - prototyp NX-2000 byl konstruován i tomu, aby se stal první transwarpovou lodí HF. Když byl ale roku 2284 vypuštěn pod velením kap. Stylese, transwarp nefungoval a na Excelsior byl instalován klasický warppohon.





V roce 2293 byla vypuštěna první loď třídy Excelsior Refit – USS Enterprise B. Upgrade přinesl nové lepší impulsní motory a deflektor. Co se Refitu týče, známy jsou pouze dvě lodi – Enterprise a Lakota. Po celých 90 let Federace používala Excelsior pro všechny druhy misí a doposud se zdá, že není žádný důvod proč je vyřazovat. Několik lodí této třídy se dokonce vyskytlo v Dominionské válce.

**Freedom**

Lodě střední velikosti z poloviny 24. století. Existuje několik lodí třídy Freedom, mají za úkol chránit území. Kupříkladu USS Firebrande (Wolf 359) byla třídy Freedom.

Veící šéfredaktor komodor Korax,
koraxupkb@seznam.cz




# Star Trek na p2p

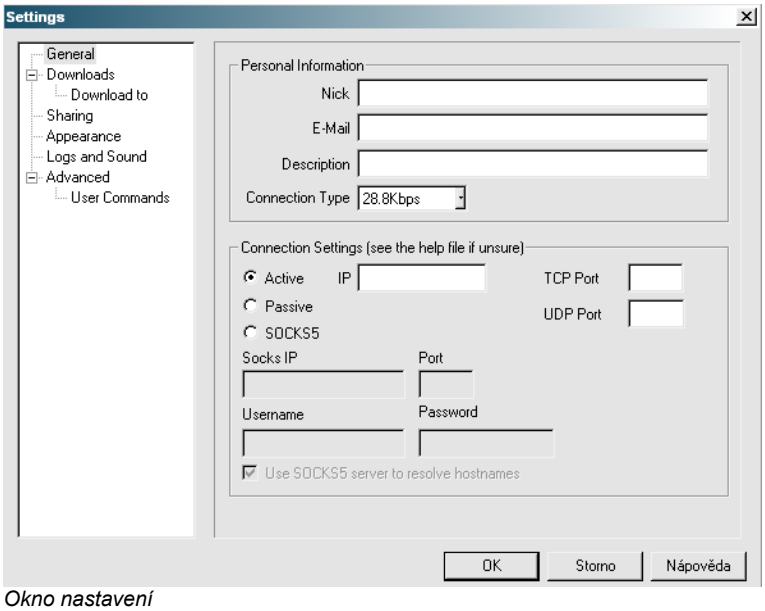
***Vysokorychlostní internet se pomalu, ale jistě zabydluje v českých domácnostech a naskýtá se tedy otázka, co s ním. Určitě vás napadlo si stáhnout nějaký Star Trek. Ale odkud?***

Řešením jsou p2p sítě, a my vás dnes naučíme, jak se orientovat v některých klientech.

**Direct Connect ++**

Pokud hledáte česky dabované Star Treky, nebo známé epizody, soundtracky atp., je pro vás DC++ skvělou volbou. Po stažení z dcplusplus.org si program jednoduše nainstalujte a spusťte. Nyní vás čeká chvilka nastavování. V poli Nick vyplňte svou přezdívku, zadejte typ připojení a klikněte na nápis „Passive“. Pod Downloads si můžete nastavit, kam se budou ukládat nedokončené a dokončené downloady.

Teď to nejdůležitější pole – Sharing. V něm se nastavují složky, které sdílíte. DC++ je totiž založeno na tom, že je několik uživatelů, kteří jsou připojeni ke kanálům, díky kterým spolu mohou komunikovat (psát, stahovat, atp.). Abyste se mohli ke kanálům připojit, musíte mít nasdílený jistý objem dat (to se liší u každého hubu (kanálu)). To zaručuje, že bude snažší najít data. Každý hub má svá pravidla sdílení, ale obecně platí to, že pokud nebudete sdílet nainstalované programy a systém (Program Files, WINNT, …), VOBy a dětské porno, máte celkem zaručené „přežití”. Pokud se prohřešíte, dostanete ban na několik dní, po opakovaném banu jste kicknuti permanentně. Sdílejte tedy jen dokumenty, hudbu, video, exe instalační soubory, zipy atp. Čím víc sdílíte, tím lépe. Mně stačí 12GB, pravděpodobně byste ale mohli vystačit i s menším množstvím sdílených dat. To je ale na vás...




*Okno nastavení*

Teď, když jsme se dostali přes nastavování, je na čase popřemýšlet nad tím, k jakým hubům se připojíme. Hublist, tedy seznam hubů se na nás vyvalí po odkliknutí tlačítka hublist (počítač) v horním menu vlevo. Doporučuji najít si hub BEST of all hubs – jde o naprostý základ a asi největší český DC++ kanál. Dále doporučuji Amigohub, ANAFRA, STEPANSKA a CZECH DESTROY. Pak také není na škodu napojit se na Slunicko HUB.

Toliko ke kanálům, pokud jste se připojili, můžete si je dát do oblíbených, pokud je zafajfkujete, příště se k nim automaticky připojíte. Teď přijde to nejpříjemnější – vyhledávání. Po kliknutí na tlačítko s lupou se objeví okno pro hledání. To nebudu ani moc vysvětlovat, je to celkem jednoduché. Jen bych poukázal na volbu – Only users with free slots: jde o volbu, která zaručí zobrazení hledaného souboru jen od uživatele s volnými sloty, tnz. od kterého můžete ihned začít stahovat. Podobně jako huby, i uživatele si můžete dát do oblíbených. Pokud si chcete vyskoušet, jestli vyhledávání funguje, zadejte třeba Voyager – pokud se do deseti vteřin objeví aspoň několik souborů, nastavili jste vše správně a můžete začít stahovat. Gratuluji!

**Azureus**

Azureus je jedna z variant programu BitTorrent, který se poslední dobou výrazně rozmáhá (přenosy

prováděné BitTorrentem tvoří třetinu provozu internetu). Azureus se hodí v případě, že hledáte nové soubory (perfektní možnost, jak si stáhnout HDTV Enterprise), DVD, nebo hry. Ale není dobrý na „sosání“ českých souborů.

Po stáhnutí a nainstalovaní programu si zapněte Firefox (či Internet Explorer, jak je libo) a zadejte adresu isohunt.com. Tam si do textového pole zadejte, co hledáte (třeba TNG) – vyplivne se vám seznam souborů. Kliknětě na nějaký a vybalí se vám informace o něm. Klikněte na download .torrent. Stáhne se relativně malý soubor, který jednoduše otevřete v Azureu a stahování začne. Musím už jen dodat, že ze začátku to nebude žádná sláva, ale čím víc stáhnete, tím víc vzroste rychlost.

*Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz*



*ISOHunt.com*

*Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz*



*Budete asimilováni. Odpor je marný.*

# Borgské společenstvo

***Historie Borgů je velkým tajemstvím. Víme jen, že pocházejí z Delta Kvadrantu. Kdysi to prý bývala rasa skvělých inženýrů, kteří si nakonec začali techiku budovat do těla. Nějakým způsobem se jim podařilo vyvinout technologii pro asimilaci jiných ras a tak dnes představují asi největší hrozbu.***



Borgské lodě

Tyto kybernetické bytosti se snaží asimilovat jiné rasy a jejich znalosti a potom asimilovat jiné.

Borgové se s lidmi resp. s Fedrací poprvé setkali 1. března roku 2153. Kapitán Jonathan Archer, tehdejší velitel lodi Enterprise, NX-01 byl pověřen chytit cizince, které našel těžce ozbrojený výzkumný tým, který zmizel. Archer zjistil, že tito cizinci, kteří z těžební lodi udělali vcelku silné plavidlo jsou zřejmě ti, o kterých mluvil vynálezce warp pohonu, Zefram Cochrane. Archer cizince zničí, nicméně stihnou odvysílat mřížku souřadnic kamsi do Delta Kvadrantu. Zprávě ale bude trvat asi 200 let, než tam dorazí. A to způsobilo, že dokumenty o Borzích se během válek ztratily a tak byla Federace velmi překvapena, když se v roce 2367 opět setkala s Borgy. Začal tedy intenzivní výzkum zbraní proti Borgům. Důkazem toho je například výroba první lodi Hvězdné Flotily primárně určené pro boj. Při navrhování se ale vyskytlo mnoho problémů, takže byla výroba třídy Defiant pozastavena. Borgové znovu zaútočili u Wolf 359. V tomto nejkrvavějším konflliktu v historii Federace zahynulo přes 11 000 lidí. Krychle byla zničena s pomocí asimilovaného kapitána Picarda, který poradil, aby byl na loď vyslán příkaz "spát". Všichni vojáci začali regenerovat a loď se zničila. Jen díky lodím jako Akira, Prometheus, nebo Sovereign se Federace vzpamatovala z útoku borgské Krychle v roce 2371. Borgové se tehdy pokusili v minulosti zabránit Prvnímu kontaktu. To by zabránilo vzniku Federace. To se jim ale díky Enterprise - E nepodařilo a První kontakt se uskutečnil. Proto se Zefram Cochrane zmiňoval v denících o kybernetickým bytostech z budoucnosti. Borgové byli nakonec zničeni admirálem Janewayovou z budoucnosti, která přicestovala zpět časem, aby dostala Voyager domů.



*Locutus*

Jak vidíte z obrázků, Borgové jsou kybernetická rasa. Své oběti přemění v Borgy fascinujícím

postupem, jehož výsledkem je voják, zbavený individuality. Prvním krokem je infikování oběti nanosondami. Jedná se o mikroskopické stroje, které přetváří biologii oběti v biologii Borgů. Poté je oběť odvedena a do jejího těla jsou vmotnovány mechanické součástky. Jedna ruka je nahrazena mechanickým nástrojem, jedno oko sensorem, atd. Potom je voják připraven vykonávat úkoly. Ty dostává od Královny. Po vyčerpání energie voják regeneruje v regeneračním výklenku, který je skonstruován jen pro jeho potřeby.

Borgské lodě jsou prosté, ale efektivní konstrukce. Asi nejtypičtější lodí je Krychle. Do jejích 125 $m^2$ se vejdou miliony vojáků. Dalšími menšími typy lodí jsou: Koule, Diamant atd, tedy jednoduše tvarované lodě. Díky asimilanímu procesu Borgové získávají informace o asimilovaných druzích. Těmito informacemi si Borgové vylepšují zbraně a proto patří mezi nejsilnější ničivé rasy vůbec.

Jedinou rasou, která byla schopna se účinně bránit byla Rasa 8472 (Borgové označují rasy čísly). Borgové pronikli do jejího tekutého vesmíru, ale zjistili, že 8472 je mnohem silnější, než oni. Borgové by byli zničeni, pokud by jim nepomohl USS Voyager, který jim pomohl 8472 porazit výměnou za bezpečný průchod Borgským územím.



*Interiér krychle*

I přes to, že byli Borgové zničeni se prokázalo, že Borgové jsou velmi schopní, takže se naskytuje otázka - vrátí se Borgové?

*Velící šéfredaktor komodor Korax,*
*koraxupkb@seznam.cz*

*Dravý pták*






# Klingon Honor Guard

***Nedávno jsem se dostal ke starší hře ze světa Star Treku z dílen již zaniklé firmy MicroProse, Klingon Honor Guard. O své zážitky z hraní bych sed zde rád podělil.***

V KHG se odehrává v době Nové Generace, podel mne v nejlepších letech Star Treku. Nacházíte se v roli Klingonského válečníka, který postupně plní různé mise, aby dopadl.. no, megapadoucha. Příběh KHG není

dooprady nic moc, což je sice škoda, musím ale přiznat, že u her tohoto typu se příběh vymýšlí špatně. Podle mého názoru ale v akčně naladěných výtvorech nejde hlavně o příběh, ale o akci. Příběh ale nebudu vyprávět, protože bych vás mohl připravit o překvapivé momenty.

K akčním hrám neodmyslitelně patří i inventář, tj. zbraně. Vyjímkou tomu není ani v tomto případě. Užijete si spousty zbraní, jako například klasický klingonský disruptor, nebo zbraň, která uvězní nepřítele v gravitačním víru, nebo samozřejmě B´tleH, klasická klingonská zbraň, kterou, jak praví legenda, stvořil Kahless z vlasu poraženého válečníka, který hodil do řeky Stix. No, a potom je tady samozřejmě malý, ale nebezpečný nůž D´K´Tagh.

Menu, ve kterém si vybíráte mezi Single Playerem, Multiplayerem a nastavením sice vypadá hezky, ale zbytek hry vypadá naprosto otřesně. Přiblížíte-li se třeba k obrazu na stěně, zjistíte z poměrně velké vzdálenosti, že textury se skládají z docela velkých teček. Postavy jsou hranaté jako by byly poskládány z dřevěných kvádrů a působí "tuhým" dojmem. Čas od času jste překvapeni maličkostmi jako, že po trefení nepřítele se na jeho hrudi objeví prostřelený kus oděvu a krev. Naneštěstí je toto jedinná pozitivní věc, která se dá v souvislosti s grafikou říct.


Postavy působí "tuhým" dojmem

Se zvukem už to tak hrozné není, je docela čistý, i když by to mohlo být lepší. Jen mi nepřipadá přirozené, že pokaždé, když je váš válečních zasáhnut, zařve úplně stejně.

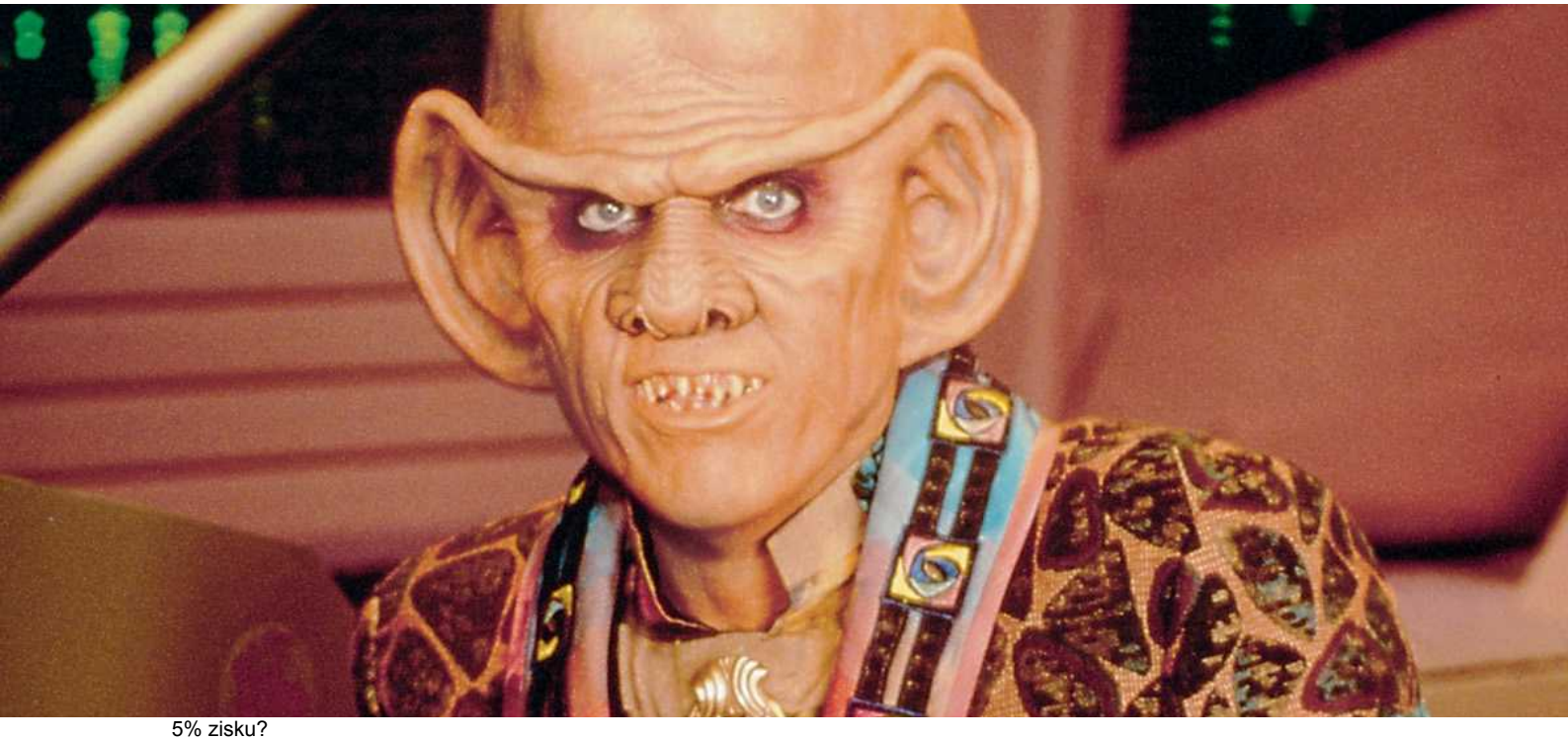
Byla by lež říct, že Klingon Honor Guard je dobrá, hra. Nepatříte-li k slaboduchým jedincům, vyzkoušíte nejdříve demo, které vás stejně odradí od koupi. Ušetřené peníze se opravdu dají investovat lépe.

*Velící šéfredaktor komodor Korax, koraxupkb@seznam.cz*

Hra dostala v časopisu PC ZONE classic hodnocení 94%. Hru vytvořil Micro Prose a jedná se vůbec o první Star Trek doomovku. Grafika hry není zrovna dokonalá, ale to při takovýchhle věcech asi nevadí. Jste členem osobní stráže hlavního kancléře nejvyšší rady Gowrona. Ten je však nakrásně unesen a tvým úkolem je ho nalézt. Také musíš zlikvidovat nepřátele říše! Tvoje cesta nebude lehká. Budeš prolézat kanály, budeš prozkoumávat různé planety a různé lodě. Setkáš se se spoustou nepřátel. Sestry Durassovy budou jedním z tvých cílů. Bohužel je nestihneš zabít. A nakonec zjistíš, že nepřítel je přímo ve tvém středu. Najdeš zrádce o kterém sis myslel pravý opak. A musíš ho zabít! Dobrou variací jsou zbraně. Pokud máte rádi masité zabíjení a nebo jen paprsek z disruptoru. Na začátku máš slabou pistoli a nůž, každá zbraň má dva mody, a tak můžeš nožem buď bodnout a nebo ho hodit. Postupně budeš zbraně dostávat. Ale přesto, jak bude tvůj palný arzenál dokonalý, nic se nevyrovná síle Bat'lethu. Teď se musíš vžít do role klingona! Tahle hra však nepatří k těm kladně hodnoceným a i já se musím postavit na stranu těch kteří tvrdí že jí něco chybí! Sám jsem jí celou dohrál, přiznám se že od poloviny s kódem. Jsou zde ale dvě mise, ve kterých jde skutečně o čas, a tam jsou vám kódy k ničemu. Jednou je to na kligonském Bird of Prey, dá vám to dost zabrat, musíte odpojit můstek od strojovny, tak že musíte mimo loď a za warpu ručně otevřít uzávěry! Dost obtížné je ty uzávěry vůbec najít. Taky pokud trpíte nedostatkem orientačního smyslu, není problém v lodi zabloudit, hlavně ve ventilačních šachtách. Taky pokud můžu radit, až obě lodi odpojíte, zůstaňte na té správné straně lodi. Čím jste své oběti blíže, tím rozvětvenější mise jsou a tím častěji zjistíte že vůbec nevíte kde jste a nebo nebudete vědět kam, protože jste všechno už oběhli. Jedinou známou osobou je tu Gowron a ten navíc je polovinu hry pohřešován. Nedělejte si iluze, jste-li při misi pouze poraněni a ne hned zabiti, odnesou vás na ošetřovnu. Bohužel vám nebude dopřáno v misi po vyléčení pokračovat. Místo hrdinské smrti budete zabit ve spánku. Jste totiž příliš blízko a váš nepřítel se vás bojí. Malá rada nakonec. Ne všechny postavy ve hře jsou vaši nepřátelé a tak bych vám neradil hned po všech střílet, samozřejmě je jich jen pár a když zabijete jejich kamaráda, dozví se to asi od much i na úplně jiném místě a půjdou po vás. Ale pokud na to máte, je nejlepší řešení všechny vyhladit. Tady si můžete vybít svoji energii, zvolte nepříteli tu nejbolestivější smrt a pak ho nechte jen pykat za jeho zradu!


*Bohužel je nestihneš zabít.*

*Flotilní admirál Jaremi Erik Johanson, johansonupkb@atlas.cz*



5% zisku?

## Rozhovor - Quark

Armin Shimerman (Quark) poskytl 25. dubna rozhovor pro Fandom.com. Původní rozhovor je k dispozici pouze jako zvukový záznam, který si můžete stáhnout zde. Otázky fanoušků kladla Chase Masterson, jinak Leeta z DS9.

Masterson řekla, že byla nadšena, když se dozvěděla, že má dělat rozhovor s jedním z jejích oblíbených herců a člověkem po jehož boku hrála několik let. Shimerman si myslí, že byl obsazen do role Quarka místo Maxe Grodenchika (který skončil v roli Roma), protože při konkurzu hrál svou postavu mnohem dramatičtěji, zatímco Grodenchik kladl větší důraz na komičnost postavy.



*Je mi faaaaaaajn*

Ačkoliv většina fanoušků si poprvé na Shimermana vzpomene v roli Ferenga Leteka v první sezóně Nové generace v epizodě The Last Outpost, už se ve Star Treku objevil v miniroli mluvícího svatebního daru pro Deannu Troi v epizodě Haven. Pět hodin v maskérně a dvacet minut filmování, což Armin přijal jen za podmínky, že dostane nějakou další roli, protože nechtěl, aby se o něm psalo, že hrál jen mluvící stříbrnou rekvizitu. "Hledali malé herce na role Ferengů," poznamenal a dodal, že role Ferenga Leteka v TNG mu otevřela cestu ke Quarkovi. V té době měl nabídku hrát vedlejší roli v seriálu Kráska a zvíře, ale odmítl to, aby mohl hrát ve Star Treku, "což byla zjevně správná volba."

Shimerman měl pocit, že původní Ferengové byli poněkud jednorozměrní, ale Quark byl mnohem komplikovanější. Díval se na něj jako imigranta v nové zemi, který nemá stejnou minulost ani

hodnoty a potřebuje se přizpůsobit novému stylu života, aniž by ztratil ten svůj. "Na začátku seriálu DS9, prochází stanice přeměnou z cardassijského stylu života do toho federačního," řekl. "A bylo zřejmé, že tyto kultury jsou rozdílné stejně jako den a noc." Quark měl své hodnoty a naučil se ctít cardassijské hodnoty, ale postupně se to musel odnaučit a přijmout hodnoty Flotily.

Armin také mluvil o svých hereckých začátcích, kdy chodil na divadelní kurzy, jen aby si udělal přátele a když se v 16 přestěhoval do New Jersey, začal hrát na střední škole. "Zjistil jsem, že mám něco jako vystupování. Zjistil jsem, že se mi to líbí. Také jsem zjistil, že mě to dostalo do jiného světa, ve kterém jsem nikdy nebyl. Mohl jsem být jiným člověkem." Cítil se velmi povzneseně když hrál hrdinu ve školní hře, ale když byl poté obsazen do záporné role, prohloubilo to jeho touhu prozkoumat aspekty dramatu. "Představa, že mohu hrát tyto různé postavy a že mi za to lidé tleskají, bylo jako droga."

Shimerman se poté přestěhoval do New Yorku a byl rychle obsazen na Broadwayi, což bylo "úžasné" a rychle se stal známým když se objevil po boku Raula Julii. V době kdy chodil s herečkou Kitty Swink (ministryně Rozahn a Luaran z DS9), mu zavolal jeho agent, že má konkurz v Californii na pilotní epizodu jednoho sitcomu. Tu práci dostal a "když jsem viděl kolik se v tom točí peněz," tak se spolu s Kitty Swink přestěhovali do Los Angeles s tím, že se do New Yorku zase vrátí. Chtěli si tak zvýšit svůj kredit, protože spousta herců měla zkušenosti s televizí a filmem. I když se už zpátky nikdy nevrátili, vzali se a jsou už 24 let spolu. "Vydržela to se mnou velmi dlouho," poznamenal Armin.

Počet Arminových rolí se blíží stovce a podle něj mu v tom pomohla minulost v divadle a skutečnost, že se vždy snažil o špičkový výkon a vycházet s ostatními herci. "Práce plodí práci," poznamenal, "a protože jsem pracoval, byl jsem pro lidi cenným přínosem."

*Zdroj: Trekdnes*




# Koloběh

*Zapálil knot a dal svíčku do okna. Poslední dobou to dělal až moc často. Geordi zemřel přesně před třiceti lety. Dat se ještě chvíli díval z okna na padající sníh a poté se otočil, aby si sednul. Zvedl ze stolu elektronickou tabulku a znovu si přečetl zprávu na ní napsanou:*

*Vážený pane profesore,*

*dovolujeme si Vás pozvat na slavnostní ceremoniál uvedení do provozu nové vesmírné lodi Spojené federace planet, NCC 1701 H - U. S. S. ENTERPRISE. Slavnost se bude konat k hvězdnému datu 108523.1 na Hlubokém Vesmíru 14 při příležitosti uctění památky posádky předešlé lodi téhož jména.*

*V případě, že se rozhodnete poctít nás Vaší návštěvou, kontaktujte prosím organizační výbor v sídle Hvězdné Flotily.*

*S pozdravy*

*adm. Patrick H. Gowens*

*velící důstojník flotily*

Položil tabulku na stůl. Nemyslel si, že postaví novou *Enterprise* tak rychle, zvláště po té události u *Hlubokého Vesmíru 14.* Nikdo nevěděl, co se stalo, jen našli zcela zničenou loď se znetvořenou posádkou. Začal najednou zničehonic příliš vzpomínat, ale byly to vzpomínky plné utrpení, na ty ostatní teď neměl v paměti místo. Začínalo ho to štvát. Už chtěl udeřit pěstí do stolu, ale uklidnil se.

"Miláčku?" vešla do pokoje Beth.

"Ano?" odpověděl jí Dat, a protože se nechtěl rozrušovat, odpojil svůj emoční čip.

"Všechny obvody na svém místě?" zeptala se s mírnou ironií na rtech.

"Ano." odvětil a byl vděčný za to rozhodnutí. Beth se někdy dokázala nevhodně projevit a toto byla jedna z těch situací.

"Date, nemohla jsem si nevšimnout toho dopisu." pokračovala: "Poletíš na tu slavnost?"

"Ano." řekl a uvědomil si, že toho moc nenamluví.

"Zase jsi zapnul ten svůj "jsemdrsňák" mód?" zkoušela jestli si z ní Dat jenom tak neutahuje svými úsečnými odpověďmi.

"Ano."

"Kdy odlétáš?"

"Ano." i když byl teď bez emocí, léta zkušeností jej naučila logice vtipu.

"Nechej si to!" řekla mu naoko uraženě.

"Ano." řekl naposledy, a dodal: "Beth, nechej mě prosím o samotě. Na *HV14* odlétám za týden. Navíc, teď bys tu se mnou moc zábavy neužila."

Otočila se a odešla. Věděla, že Dat někdy své emoční obvody vypíná, ale většinou jenom když pracuje a nechce se nijak rozptylovat. Poznala, že jej tížil duch minulosti a mrzelo ji, že si toho nevšimla již při svém příchodu do místnosti. Ještě se ohlédla aby uviděla, jak tam sedí s očima upřenýma do zdi " skoro jako socha.

Runabout letěl již čtvrtý den. Do nejbližší červí brány to měli ještě dva dny a tak si Dat krátil dlouhou chvíli studováním technických parametrů nové *Enterprise.* Ta loď byla opravdu impozantní. Osm set metrů délky, dvě stě devadesát výšky a čtyři sta padesát šířky. Byla určena pro tisíc sto osob a ačkoliv to bylo primárně vědecké plavidlo, výzbrojí předčila hravě všechny ostatní třídy lodí. Měla nový typ adaptabilních štítů, multidisrupční fázery, nová QS torpéda a hlavně nejmodernější fázovací zařízení, které jí umožňovalo stát se nezjistitelnou a do jisté míry nezranitelnou. Co jej však nejvíce upoutalo, byly motory. Impulsní pohon pracoval na principu jemné deformace prostoru, což znamenalo vynikající manévrovatelnost. Ještě více jej však zarazilo, že loď neměla nadsvětelný pohon. Tedy měla, ale jen nouzový agregát, umožňující maximálně rychlost 3. *Enterprise* totiž disponovala červím pohonem a pokud se nemýlil, byla jediná v celém známém vesmíru. V kajutě pro cestující se začínal nudit. Vstal a vykročil směrem ke dveřím, které se s poslušným zasyčením otevřely a vpustily jej na chodbu. Vydal se směrem k pilotní kabině. Pár kroků na to k ní došel a po krátkém zaváhání vstoupil.

"Dobrý večer," pozdravil službukonajícího pilota.

"Dobrý pane," odpověděl mu podporučík: "Nudíte se?"

"Tak nějak."

"Už jste ji viděl" Myslím Enterprise."

"Jen na obrázcích."

"Je to nádherná loď," pokračoval podporučík: "Viděl jsem ji už jednou. Vezl jsem jejího kapitána. Jamese Atkinsona. Znáte jej?"

"Ano."

"Už jste se s ním někdy setkal?"

"Ano." odpověděl znovu Data a uvědomil si že ten mladík není Beth: "Velice zvláštní člověk. Setkal jsem se s ním na výročí založení Federace. Bylo to jen nedlouho po tom, co se mu podařilo přemoci ty dva romulanské *Ničivé ptáky*. Mám takový pocit, že jeho bitva je už v učebnicích na Akademii. Byl tenkrát na večírku středem pozornosti. Vlastně to nebylo poprvé, co jsem jej viděl. Před třiceti lety jsem se s ním setkal, když jsem měl přednášku na Akademii. Na tom večírku mi řekl, že jsem se od jeho studentských let vůbec nezměnil, že jsem stále stejný."

Znovu jej přepadl ten pocit. On bude žít věčně, lidé kolem něj budou míjet jako kapky v dešti. Zahleděl se na rozmazané nitky hvězd a po chvíli se otočil a odešel.

Jemné chvění ustalo, což bylo neklamným signálem, že runabout vyletěl z červí brány zpět do volného kosmu. Asi po pěti minutách se mu ozval interkom:

"Pane, *Enterprise* je na dohled."

Přemohla jej zvědavost. Myslel si sice, že jej ta událost nechá chladným, ale mýlil se. Možná až příliš rázným krokem se vydal do pilotní kabiny, aby zůstal němě zírat na tu nádheru. Až se mu z toho zpomalil procesor.

Loď kroužila nedaleko Hlubokého Vesmíru 14. Stanice byla daleko od nejbližší hvězdy, takže byla společně s lodí pohroužena do jakéhosi stínu. *Enterprise* v této scenérii vypadala opravdu monumentálně. Většina průhledů na trupu byla rozsvícena. Talířová sekce Datovi vzdáleně připomenula starou dobrou verzi D. Při pohledu z hora měla téměř shodný tvar. Spodní část byla jakoby useknutá. Talíř tak připomínal spíše poklici. Na spodu uprostřed byl velký, jemně světélkující kruhový bod " restaurace s průhlednými stěnami a podlahou o poloměru deseti metrů. Také nešlo přehlédnout fázerový prstenec. Byl z nového materiálu, a stříbřitě se lesknul. Kontakt s pohonnou sekcí obstarávaly dva pylony vycházející ze zadní části talíře, které se na půl cestě dolů spojovaly. Pohonná sekce byla, na rozdíl od talíře vypouklá směrem dolů. Nejvýraznější na lodi byly ovšem její gondoly. Vpředu zářily jakousi temnou, neurčitou modrou barvou, zatímco jejich zadní část vydávala jemně mihotavou fialově červenou zář. Byl to naprosto odlišný prvek od standardních lodí Hvězdné Flotily a Federace vůbec.

Runabout přistál. Dat došel ke dveřím, které se pomalým pohybem otevřely. Na stanici bylo poněkud více světla než ve člunu, což způsobilo chvilkovou nevidomost světelných senzorů. Když se znovu rozkoukal, zahlédl pár tváří. V přechodové chodbě na něj čekali dva staří známí. Admirál John Goodman a kapitán Worf. Goodman byl Bethiin bratr a Worf byl posledním žijícím členem bývalé posádky *Enterprise D.*

"Zdravím Vás profesore!" pozdravil Worf. Ačkoliv se znali už nesmírně dlouho, nikdy si nezačali tykat. Byli sice přátelé, ale Worf si vždy uchovával určitý odstup.

"Ahoj Date!" přidal se John. Vlastně to byl on, kdo jej seznámil s Beth. Tenkrát spolu absolvovali první plánovanou misi Federace v Delta kvadrantu. Dat významně pomohl při zprovoznění první, uměle vytvořené funkční červí brány.

"Zdravím své přátele!" nezůstal pozadu ani android: "Tak, snad tu nebudeme stát a ukážete mi, kde mám kajutu. Doufám že jste mi vybrali nějakou s výhledem na *Enterprise!"* Nebo mám nějakou úplně bez oken, he?"

"Máme něco podstatně lepšího!" řekl poněkud tajemně Worf a admirál se k němu přidal: "Ano. Aktivujte transport!"

Datovi zazněl v uších povědomý hluboký, dutý zvuk transportního paprsku a cítil, jak se jeho tělo odhmotňuje a mění na miniaturní částečky. V dalším okamžiku už se nacházel v transportní místnosti vesmírné lodi. Bylo jasné, že to byla *Enterprise*, jiná loď právě teď kolem stanice nekroužila. Na lodi se vyřádili designéři. Celá jedna stěna místnosti byla průhledná. Působilo to opravdu impresivním dojmem a vůbec nic to neměnilo na vlastnostech vnějšího pláště, zvláště pak na jeho pevnosti. Vyšli z místnosti a vydali se po chodbě. Celá byla vyvedena v kombinaci šedé, černé a tmavě fialové barvy. Byla to klasická kruhová chodba, jakou si pamatoval z tolika vesmírných lodí. Překvapilo jej, že cestou k turbovýtahu nenarazili téměř na žádného člena posádky. Když se zeptal, odpověděl mu John, že většina členů se nalodí až na Zemi, kdy loď bude představena lidem. Došli až k Datově kajutě. Jeho přátelé mu zajistili jednu z těch určených pro admirály. Možná byla pro jeho potřeby až příliš velká, ale nestěžoval si. Poděkoval za milé uvítání a na chvíli se s oběma pány rozloučil. Řekl jim sice, že si potřebuje vybalit pár věcí, a původně to měl v úmyslu, ale oči mu spočinuly na výhledu z pokoje. Směroval na záď a jej znovu upoutaly pohonné gondoly. Předtím si toho příliš nevšímal, ale teď, když byl tak blízko jej to přitáhlo jako magnet střelku kompasu. Gondoly se opravdu jakoby mihotaly; mísily se v nich odstíny od tmavě fialové až po červenou. Skoro, jako by v nich hořel plamen, složený z těchto barev. Bylo to již poněkolikáté, co Data upoutalo vědecké dílo svými uměleckými kvalitami. Zde to bylo o to silnější, že pomáhal vytvářet princip červích tunelů. Teď jen stál, bez hnutí, a mlčky s rukou opřenou o rám okna hleděl na tu nádheru.

V lodní restauraci na spodní palubě talířové sekce již probíhal neformální večírek. Dat si na sebe vzal svůj nejoblíbenější, tmavě modrý oblek s černým rolákem. Na chvíli se zastavil ve dveřích výtahu, aby se rozhlédl. Viděl zde pár známých, ale více neznámých tváří. Za chvíli spatřil i Johna s Worfem. Stáli u baru a právě byli zabráni do rozhovoru s novým kapitánem.

?"není tak špatný nápad." dokončoval právě větu Atkinson, když zahlédl, jak se k nim blíží Dat: "Zdravím Vás, to už je také dlouho, co jsme se neviděli, že" Naposledy to bylo myslím na tom výročním večírku."

"Na člověka máte celkem dobrou paměť." přidal se android k rozhovoru přítomných gentlemanů: "Mimochodem, co není tak špatný nápad?"

"Ále," odpověděl Worf: "měli jsme takovou ideu. Víte, *Enterprise* má nový princip kormidlování lodi, pracující na současném sledování očních zornic a nervových vzruchů pilota při zachování možnosti ručního pilotování. No, a tady kapitán tvrdí, že by Enterprise by byla schopná porazit můj *Ares."*

*"Ares* je loď třídy *Defiant Advanced?"*

"Ano Date, jako vždy jste neomylný."

"Mno, já bych řekl, že *Ares* nemá nejmenší šanci. Už kvůli adaptabilním štítům *Enterprise."*

"My jsme to brali, jako by *Enterprise* měla normální štíty."

"Aha. Nechejte mě chvíli počítat." pravil Dat a na moment se odmlčel.

"Už to mám?" nedokončil větu, protože světla v restauraci potemněla a rozblikalo se červené světlo, oznamující nejvyšší pohotovost. Na kapitánově hrudi se ozvalo pípnutí a z jeho komunikátoru se ozvalo: "Pane, dostavte se prosím rychle na můstek."

"Omluvte mě pánové." rozloučil se Atkinson a odešel.

"Worf volá *Ares.* Jedna osoba k transportu!"

Dat zahlédl jak se kdesi nalevo pod ním odplášťovala loď. Za chvíli na to zmizel její klingonský kapitán v transportním paprsku.

"Tak se posadíme, show začíná!" řekl poněkud násilně pobaveným tónem John. Ne, tohle nebylo v plánu. Dat se znovu podíval pod nohy. Deflektor *Enterprise* začal mohutně zářit a po chvíli se před přídí otevřela červí díra. Tahle se ale nepodobala žádné, kterou dosud viděl. Teď jako by se prostor kolem otvoru zdeformoval, jako by jej někdo odhrnul jako překážející oponu do červího prostoru. Zanedlouho zrychlil *Ares* a proletěl otvorem, těsně následovaný *Enterprise*. Let netrval dlouho, ani třicet vteřin. Deflektor znovu zazářil, a před přídí se objevil otvor vedoucí zpět k temné, hvězdami poseté obloze.

Ovšem hvězdy nebyly to jediné, co bylo k vidění. V okolním prostoru poletovaly tisíce trosek. Z restaurace nemohl Dat určit, co to bylo zač. Najednou prudký otřes. Před talířem, ve vzdálenosti asi dvaceti metrů se rozplynul zelený záblesk. Další. A další. Otřesy se zmírnily, štíty se adaptovaly na útočící zbraň. Dat ani John nepochybovali. Romulané. Na pravoboku zahlédl *Area*. Jeho štíty také odolávaly. Kousek od něj zničehonic zazářilo pár disrupčních výbojů. Pálili zaplášťovaní. Minimálně dvě lodě. Fázerový prstenec na talíři se na obou koncích bíle rozzářil a oba záblesky putovaly směrem k sobě. Po střetu vyšel z lodi mohutný paprsek, tvořený svazkem proudící pulzující energie. Dat tento typ zbraně neviděl v akci. Trochu to připomínalo zbraně *Area,* stlačených do jediné úzké nitky smrti. Zásah do černého. Neviditelný objekt se odplášťoval. Před přídí totéž udělala další loď.

Nebylo pochyb. Byli to dva upravení *Váleční ptáci*. Oproti starým verzím měli větší pohonné gondoly a mohutnější křídla. Zde měli instalovány další čtyři disruptory k jednomu příďovému navíc. Každá loď tak disponovala pětinásobnou palebnou silou oproti standardu a dvounásobnou oproti *Ničivým ptákům.* Obě lodi používaly to, na čem Hvězdná flotila už celá léta pracuje a není schopna dosáhnout cíle. Emitory černého světla. Oproti standardnímu

plášťování umožňovaly palbu zamaskované lodi.

Poplašné blikání ustalo. John si viditelně oddechl a navrhl Datovi, aby se šli podívat na můstek, co se vlastně stalo. Kapitán tam nebyl. Podle slov prvního důstojníka právě jednal s romulanským kapitánem. Dále se oba dozvěděli, že po nich Romulané stříleli, poněvadž se domnívali, že Federace zničila jejich lodě. Ztráty však byly na obou stranách. Někdo napadl diplomatická jednání obou velmocí a byl evidentně úspěšný. Za Federaci byly zničeny dvě lodě " *Tokio,* loď třídy *Sovereign* a *Abraham Lincoln,* třída *Interpid*. Romulané přišli o dva *Ničivé ptáky.* Tyto čtyři lodě samy o sobě měli obrovskou palebnou sílu " ten, kdo je porazil, musel disponovat velice vyspělou technologií.

Otevřely se dveře konferenční místnosti a na můstek vešli oba kapitáni.

"Právě jsme skončili. S kapitánem Werdekem jsme se dohodli na společném postupu při vyšetřování. Tímto bych chtěl požádat pana profesora Data, aby nám pomohl v pátrání po příčinách zničení všech lodí."

"Samozřejmě."

"Také vyhlašuji na celé lodi stabilní žlutý poplach až do odvolání." domluvil k přítomným a obrátil se zpět k Romulanovi: "Následujte mne prosím, doprovodím vás do transportní místnosti."

Odešli. Kdyby byl Dat člověk, asi by se mu teď v krvi plavilo velké množství adrenalinu. Takhle jen zaznamenal zvýšenou taktovací frekvenci pozitronových obvodů. Neviděl důvod, proč odkládat senzorický průzkum oblasti a tak zasedl za jeden z terminálů na můstku. Z jiných lodí byl zvyklý sedět zády k ostatním, ale nová loď měla holografické monitory a umožňovala sedět obličejem ke středu můstku. Rozhlédl se kolem sebe. Můstek už také nebyl to, co dříve. Už zde nebyla jedna velká obrazovka ke sledování vesmíru. Vesmír byl všude kolem, kromě podlahy. Žádné stěny ani strop nebyly vidět. Pilot seděl nejvíce vpředu uprostřed. Jeho pracoviště bylo téměř ze tří čtvrtin zapuštěno do podlahy, takže nepřekážel kapitánovi ve výhledu. Ve středu můstku bylo kapitánské křeslo, po jehož stranách byla další dvě " pro prvního důstojníka a případnou další osobu. Nalevo a napravo, u stěn, kousek před křesly byla stanoviště senzorů a strojovny. Za kapitánem byl největší pult, vyvýšený asi o půl metru, ze kterého se ovládaly všechny zbraňové systémy. Dat seděl za ním. Pustil se do průzkumu.

Na můstku jedné z romulanských lodí právě panoval dosti značný chaos. Nikdo nevěděl, co se stalo s jejich plavidly, a všichni vypadali poněkud ustrašeně. Kapitán seděl na křesle prvního důstojníka a mluvil s osobou, která seděla na místě, které by mělo patřit jemu. Byla to žena. Nebyla už nejmladší, a přesto dokázala vzbudit jako Romulanka pozornost. Byly to její vlasy, které měly světlou barvu. Byla to Sela. Ta, která dokázala způsobit federaci už tolik potíží, ta, která těžce nesla současný stav věcí " blížící se mírovou smlouvu a začátek jednání o přidružení k federaci.

"Madam, nemyslím si, že by to byla jejich práce, přece by si nezničili vlastní lodě!" mluvil právě kapitán.

"Vy jste tady ty lodě viděl explodovat" Nebo si myslíte, že je takový problém nastražit tu pár trosek?" odpovídala mu trochu vzteklým tónem Sela.

"Já" nemyslím si, že jsou toho schopni, vždyť to jsou jenom lidé!"

"Už jsem to říkala mnohokrát a opakuji to znovu " nepodceňujte lidi Werdeku."

"Ano. To by bylo asi tak všechno, co jsem vám chtěl říci. Snad jen " je tam ten android, jmenuje se tuším?"

?"Dat. Ano, znám ho. Několikrát jsme se střetli. Je to mimořádný"stroj." zahleděla se kamsi do jiné galaxie a dodala: "Můžete jít. To je vše."

Werdek ještě něco řekl, ale Sela jej už nevnímala. Všechny její myšlenky se teď stočily na

Data. Poprvé se s ním střetla, když pomáhali jednomu klingonskému domu vyhrát občanskou válku. Vlastně to bylo i její první střetnutí s Picardem. Váhala tenkrát, zda se mají pokusit prorazit, věděla, že *Válečný pták* má větší palebnou sílu než *Enterprise,* ale také tušila, že by se jim nikdy nemohli vyrovnat v manévrování. Byla to sázka do loterie a Sela se rozhodla neriskovat. A pak, když měli jedinečnou šanci proletět blokádou Federace, tak tam byl ten android s těmi svými odporným obvody. Měla jej pak ještě jednou ve své moci, ale on se tenkrát spojil s tím starým polovičním Vulkánem. Chtěla jej znovu vidět.

Dat pracoval již déle než šest hodin a zatím to k ničemu nevedlo. Jediné, co se mu podařilo zjistit, že exploze u všech lodí byla velice silná. To, co ji způsobilo nepocházelo ze žádné jemu známé zbraně. Důkladný senzorový průzkum také ztěžovalo obrovské množství tachyonových částic. Neměl nejmenší ponětí, odkud pocházejí a ani jej nic nenapadalo. Informace, které měl, nedokázal žádným způsobem vhodně zkombinovat. Na chvíli se zahleděl směrem na kapitánské křeslo, doufajíc, že jej snad něco napadne. Z dumání jej vyrušil hlas palubního počítače: " Profesor Dat má v transportní místnosti jedna návštěvu."

Trochu jej to zarazilo, protože netušil, kdo by to mohl být. Vstal a odebral se za neznámým.

Vešel. Než se stačil rozhlédnout zaslechl: "Jak je to dlouho, co jsme se neviděli?"

Zarazil se. V první chvíli jej napadlo, že to je Tasha. Trvalo mu asi pět nanosekund, než si uvědomil, s kým má tu čest. Ano, nemýlil se. Byla to Sela, a Dat byl překvapen možná ještě více. Vzhledem k její matce k ní měl zvláštní vztah. Ačkoliv to byla jeho dávná sokyně, nedokázal by jí ublížit, jen nutně zneškodnit.

"Vypadáte, jako by jste měl přetaktovaný procesor Date!" řekla s úsměvem na rtech: "To nejste rád, že mě vidíte?"

"Jsem poněkud překvapen, vás bych tu rozhodně nečekal."

"Ale jsem zde!" snažila se být pokud možno, co nejpřátelštější.

"Já" nemyslím, že tohle je zrovna nejvhodnější místo pro rozhovory, raději bych se přesunul někam jinam, třeba do lodní restaurace."

"Dobře."

Celou cestu šla nepatrný kousek za ním a neustále si jej prohlížela. Je to už tolik let a on se vůbec nezměnil. Ani stopa po nějakých vráskách nebo šedinách. V jistém smyslu ji to deprimovalo. Ona, ač jen poloviční Romulanka bude žít dlouho, velmi dlouho, ale nikdy ne tak, jako on, který může žít věčně. Ale něco se na něm přeci jen změnilo. Byl to on sám, způsob jeho chování, jiná chůze.

Když vešli, většina tváří vypadala docela překvapeně " hned na první misi se v lodní restauraci objevila Romulanka a ještě tato. Ozvalo se jakési chvilkové nesouhlasné mručení, ale pak si ostatní hleděli svého a nechali ty dva o samotě. Posadili se až ke stěně, přímo naproti jedné z romulanských lodí. Dat se na ni na chvíli zadíval.

"Vaše lodě jsou z lidského hlediska architektonicky docela zajímavé, víte to?"

"Vy ale nejste člověk."

"To ne, ale člověk mne stvořil a s lidmi žiji."

"Upřímně řečeno, naše lodě jsou možná pro vás architektonicky zajímavé, ale podle mne až moc velké. Začalo to monstrózními *Válečnými ptáky* a nedávno tomu nasadily korunu *Ničiví ptáci,* kteří jsou o polovinu větší. Na druhou stranu jsme měli doposud podstatně větší palebnou sílu. Tedy než přišlo tohle."

"Sama víte, že proti *Defiantům* nemají vaše lodě žádnou šanci, i když ty mají jen polovinu té vaší palebné síly, máme lepší motory a" ale to není to, proč jste se chtěla se mnou setkat?"

"Ne, to opravdu ne." přisvědčila: "Chtěla jsem vás trochu poznat, snad ze zvědavosti."

"Tak prosím."

"Co vy vlastně děláte, když už nejste ve Hvězdné flotile?"

"Přednáším na Akademii a v Oxfordu."

"Předpokládám matematiku, nebo tak něco."

"Ano, matematiku, strategii boje, anglickou literaturu."

"Literaturu?" zatvářila se poněkud udiveně: "Jak může robot přednášet o umění?"

"Divila byste se."

"A jinak" Přece pořád nepřednášíte."

"Mám milou ženu se kterou trávím většinu času."

"Jste ženatý?"

Než stačil odpovědět, rozblikalo se poplašné osvětlení a jedna z romulanských lodí explodovala. Na okamžik je to oslepilo. Ještě žhavými troskami něco proletělo. Dat se na to zahleděl. Něco mu to připomínalo. Nevěděl co.

"Vypadá to, že se zpět na svou loď asi nedostanete. Pojďte se mnou na můstek, myslím že proti tomu kapitán nic mít nebude."

Všichni na můstku byli velice rozrušeni. Vulkánská pilotka seděla v tom podivném křesle a soustředěně kormidlovala loď. Kapitán nařizoval úhybné manévry a zbrojař pálil maximální palebnou silou všech fázerů. Dat se sklonil nad jednom z terminálů a chvíli tam něco kutil. Cizí plavidlo očividně nemělo problémy s útoky všech tří lodí, které lehce odráželo. *Áres* a ta romulanská loď naopak měly potíže s tím, aby je nerozmetaly zásahy cizince. Dat se prudce zvedl od svého pultu a obrátil se směrem na kapitána:

"Ta loď, pane."

"Co je s ní?"

"Je z budoucnosti, pane. Jsou to Romulané."

"?"

"Ano, podle mých výpočtů tak z doby asi za čtyři sta let."

Do hovoru se vmísil taktický důstojník: "Kapitáne, účinnost štítů klesla pod dvacet procent."

"Sfázujte loď!"

"Musíme vypnout štíty!"

"Sakra. Zavolejte je!"

"Odpovídají pane."

"Tady je kapitán James Atkinson z lodi Spojené federace planet Enterprise."

"Vypněte štíty a připravte se zemřít." byla jediná odpověď.

"Mluví k vám generalisima Sela." vložila se do hovoru jediná Romulanka na můstku.

"Jste zrádce a musíte zemřít. Vy jste zapříčinila to, že jsme se přidali k Federaci."

Nemohla tomu věřit. Těžko si dovedla představit, že by ona mohla být příčinou připojení Romulanské říše k Federaci. Jevilo se jí to celé jako čirý nesmysl a tak urážlivě dodala:

"Nesmysl. To je holý nesmysl."

"Nesmysl" Pche! Vy a ten člověčí android, vy oba jste příčinou všeho zla."

Zatímco se Sela hádala s tím ještě nenarozeným Romulanem, kapitán něco kutil s taktickým

důstojníkem u zbraňového pultu. Za nějakou chvíli se kapitán otočil, skočil jim do řeči a suše oznámil:

"Tady se nikdo vzdávat nebude a my už vůbec ne! Pane Willisi, palte!"

Těsně nad pohonnou sekcí Enterprise se zdeformoval prostor. Jako by se loď vtáhla sama do sebe. Deformace se ale od trupu vzdalovala a směřovala na romulanskou loď. Po ní následovaly další dvě. Ta první ji odmrštila asi tři kilometry daleko, pod druhou se zachvěla a nápor třetí již nevydržela a explodovala. Exploze byla velice mohutná, takže odhodila zbylé tři lodě do různých směrů.

"Stabilizujte loď!" řekl klidným hlasem Atkinson.

"Hotovo, pane, stojíme na místě." odpověděla mu snad ještě klidnějším hlasem T"Rel, pilotka.

Sela na to představení zírala s poněkud nezavřenými ústy, a Dat také nevypadal, že by mu bylo úplně jasné, co se stalo, i když si domyslel, že použili QS torpéda, nejsilnější zbraň, kterou Federace má.

"Co" co to bylo?" zeptala se pomalu Sela.

"Názorná ukázka palebné síly vlajkové lodi Federace." odpověděl s úsměvem na rtech kapitán a dodal: "a taky trochu štěstí."

Dat poodešel k taktickému pultu:

"QS?"

"Ano, pane"

"Jak jste věděli, že to bude působit?"

"Všiml jsem si, že jejich štíty jeví známky časového posunu a bylo jen otázkou, jak rychle se nám podaří upravit torpéda na tento posun. Ještě, že máme kvéeska, protože u jiných by tato úprava nepřipadala v úvahu a my bychom byli víte kde."

"Musím říci, že máte znamenitý postřeh. Na člověka tedy."

"Děkuji."

Jeli turbovýtahem směrem k transportní místnosti. Sela vypadala zamyšlená, jako by přemýšlela, co jí ten kapitán z budoucnosti chtěl říci. Musela uznat, že ji v prvních okamžicích ohromila palebná síla Enterprise. Slyšela sice, že Federace má nový typ zbraně, ale tajná služba nepřišla na nic konkrétnějšího. Osmělila se a zeptala se Dat:

"Ta QS torpéda, co je to zač?"

"Vzhledem k tomu, že už stejně vaši vědci pracují na analýze a jistě vám podají podrobnou zprávu, tak jim trochu ulehčím práci. QS znamená Quantum Singularity, neboli černá díra. Samozřejmě, že tato torpéda jsou milionkrát slabší, než skutečná černá díra, ale to nic nemění na tom, že jsou velice účinná. Mimochodem, vaše stará maskovací zařízení jsou vám na nic. Stačí vypálit jedno torpédo naslepo a světlo obíhající kolem vaší zamaskované lodi se stočí na něj, čímž loď demaskuje."

"Hm."

"Já ale doufám, že je nikdy proti Romulanům nebudeme muset používat. Vždyť mírová smlouva je na spadnutí a je zbytečné vést žabomyší války kvůli ničemu, když na nás číhá tolik nepoznaného a mnohem nebezpečnějšího. Vzpomeňte jen, co jsme si užili s Borgy a to ani nemluvím o Druhu 8472."

"Možná máte pravdu, ale víte jaký je názor naší veřejnosti, rozdmýchávaný extremisty z řad politiků" Nehledě na to, že i já sama jsem pro samostatnost Romulu. Nechci být na nikom závislá."

"Nezávislost je dobrá věc. Když si ji můžete dovolit. A někdy je dobré v rámci míru přeslechnout hlas lidu, nemyslíte?"

"Asi máte pravdu. Já jen" pamatuji si vás úplně jinak. Moje matka vás popisovala jako milého, lehce naivního robota, já jsem vás poznala jako chladně uvažujícího a bezchybně jednajícího. Teď, chováte se jako člověk."

"Vy to nevíte" Mám emoční čip. Již přes šedesát let."

"Emoce" Nelogické!"

"Logika" Neromulanské!"

Výtah zastavil. Vešli do místnosti, Sela si stoupla na transportní panel a usmála se na Data:

"Máte pravdu. Ale já jsem napůl člověk."

"Nashledanou."

"Snad" Energii!"

Dat byl překvapen jejím chováním. Říká se, že lidé stářím zmoudří, ale platí to i pro poloviční Romulanky" Ale jestli by ona byla schopna snést mír, jsou na dobré cestě. Naklonil hlavu mírně k pravému rameni, na tváři se mu objevil lehký úsměv, otočil se a odjel do své kajuty. Za poslední týden toho na něj bylo moc. Být člověkem, potřeboval by oddych. Rozhodl se odpojit emoce, a spustil monotónní diagnostický program, aby nějak zaměstnal pozitrony. Ulehl a zavřel oči.

Diagnóza již trvala asi dvě hodiny a byla ve své poslední čtvrtině. Nedokončil ji však. Potřetí za krátkou dobu se rozblikalo poplašné světlo. Ukončil proto program a vydal se na můstek. Kapitán horečně uděloval rozkazy, ale tvářil se, jako by nastala jeho poslední hodinka. Dat se rozhlédl a hned věděl proč. Kolem nich v kruhu bylo šest romulanských lodí budoucnosti. Ještě, že nezapojil emoce, nedokázal odhadnout, jak by se teď choval. Bylo mu jasné, že nemají nejmenší šanci.

"Pane, nabíjejí zbraně!" oznámil roztřeseným hlasem důstojník u senzorového pultu.

"Amen." odpověděl kapitán a zavřel oči: "Spusťte program Chaos."

Enterprise začala pálit podle náhodného vzorce do prostoru veškerou silou. Možná mohli zničit jednu nebo dvě lodě, ale určitě ne pět. Dat už se také smířil s osudem. Všichni jen čekali, kdy se promění na biliony atomů.

Vteřina. Dvě. Nic se nestalo. Romulanské lodě se dávaly na ústup. Všichni na můstku se otočili jako jeden muž. Prostor za nimi se zdeformoval, vyšlo z něj oslnivě bílé světlo a chvíli po něm vyletěla loď. Měla asi kilometr délky. Záblesk. Další. A další. Romulanské lodě jedna po druhé explodovaly jako vodíkem nafouknutý balónek propálený cigaretou. Za chvíli po nich nebylo ani památky. Neznámá loď se svým čelem postavila proti Enterprise. Pět minut se nic nedělo. Kapitán, který se celou tu dobu snažil o spojení již pomalu přešlapoval na místě a jevil známky nervozity. Konečně se ozvali:

"Zdravíme loď Federace."

"Mluví kapitán James Atkinson z lodi Spojené federace planet Enterprise."

"My víme, kdo jste." odpovědělo opět pouze audio: "Transportujeme se na vaši palubu."

"Ale to?" kapitán ani nedokončil větu. Na můstku se objevila ta bytost. Tvar těla byl humanoidní, ale bylo jisté, že se jedná jen o nějaký skafandr a že ten pravý je uvnitř. Nikdo z posádky neměl tušení, kdo, nebo co je to zač. Neznámý spustil monolog:

"Je důležité, abyste pokračovali v tom, co jste začali. Je důležité, aby se vaše dvě rasy spojily. Sami nemůžete nikdy přežít. Ty romulanské lodě, pokoušející se vás zničit byly pokusem zničit dosavadní výsledky vašich jednání. Musíte zůstat neoblomní, nebo neobstojíte."

neznámý mluvil čím dál tajemněji: "Spojte se, nebo budete zničeni v galaktické válce. Vaše obzory jsou omezené. Nedovedete si představit, co vás čeká."

Neznámý domluvil, a jak se objevil, tak také zmizel. Nikdo na můstku neměl nejmenší tušení, kdo to byl. Nikdo jejich rasu neznal. Všem bylo ale jasné, že jejich zbraně jsou proti těm jejich směšné. Zpráva se rychle rozšířila po celé lodi a později i do přilehlého vesmíru. Začalo zbrojení nevídaných rozměrů. Lidé se začali bát. Báli se té neznámé, cizí rasy, o které nevěděli zhola nic. Jeden věděl. Nebyl to člověk, byl to stroj. Pochopil, jak se věci mají. Když ta neznámá loď přiletěla, vysílala signál určité frekvence. Frekvence Datových pozitronových obvodů. Ta loď měla své jméno. Patřila lidem, z doby za desetitisíce let. *Enterprise.* Věděl to. Lidé se vyvinou, a to, co viděli nebylo konečné stadium. Dat věděl, co bude na konci. Došlo mu to. Jedno písmeno. Q.

Stál ve své kajutě, a tiše pozoroval pohonné gondoly. Nehnul ani brvou. Měl zvláštní pocit. Podíval se na věc, co držel v ruce. Byl to klingonský obřadní nůž. Pozvedl jej před obličej a chvíli jej pozoroval. Sehnal jej Beth k narozeninám. Měla ráda takové věci. Za týden oslaví svůj padesátý pátý rok. Data při té myšlence zamrazilo.

Věděl, kdo byl ten neznámý, jeho vědomí. Byl to on. Nebyl sám. Věděla to i Sela. Její loď právě odlétala a ona nemohla odtrhnout oči od *Enterprise.* Její oči zvlhly, protože věděla, co je čeká.

Slza jí stekla po tváři až do úst. Měla zvláštní, slanou chuť. Plakala poprvé.

*Petr El_Svetr Lohnický*

# Všechno, co v životě opravdu potřebuju vědět jsem se naučil ze Star Treku




Každou situaci, do níž se v životě dostanete, už před vámi musel někdo řešit - ať jde o seskok z letadla se zpožděným otevřením padáku, působením narkotik či třeba velkou finanční prohru v pokeru. Z této základní životní pravdy vychází Marinacciův neobvyklý průvodce po nejrůznějších životních karambolech i běžných lidských problémech. Vtipnou, bezprostřední formou vám poradí, jak si vybírat přátele či milenku, jak získat autoritu u podřízených a obdiv u nadřízených. Jak si v krizi zachovat chladnou hlavu a nikdy neztrácet humor - a spoustu dalších velice užitečných věcí. A že si jako modelový příklad "občas" vybírá Star Trek a jeho neohroženou posádku, je jen zákonité: kde jinde než ve vesmíru můžeme řešit tak zásadní etické otázky, jako je pochopení smyslu života a naší role v něm?

# Piráti z Karibiku

**Podle pověsti křižuje Karibikem tajemná loď s černými plachtami a prokletou posádkou, která je vedena kapitánem tak zvráceným, že jej samo peklo vyplivlo zpět.**



Jednoho večera připluje Černá perla do přístavu Port Royal, který nejprve totálně rozstřílí svými děly a následně unese guvernérovu dceru Elizabeth (*Keira Knightley*). Ta jim má pomoci zlomit prokletí, které se nad Černou perlou vznáší. Will Turner (*Orlando Bloom*), místní kovář a velmi dobrý šermíř, je však do Elizabeth, své kamarádky z dětství, zamilován a tak se rozhodne Perlu pronásledovat. Pravděpodobně by ji nikdy nenašel, kdyby čirou náhodou nepotkal kapitána Jacka Sparrowa. Jack Sparrow (*Johny Depp*) jako jediný ví, jak Perlu najít a jako její bývalý kapitán má se svým samozvaným nástupcem rovněž nevyřízené účty. Tak naše karibské dobrodružství samozřejmě teprve začíná.

Černá perla je vynikající pirátský film s pohádkovým nádechem, ve kterém nechybí poklad, pusté ostrovy, opičky, pevnost, šermírny, únosy lodí i lidí a prokletí piráti, kteří ve svitu Luny vypadají jako kostlivci. Přestože nejde vyloženě o komedii najdeme zde i spoustu zdařilých gagů. Za všechny jmenujme například kuriozní přistání kpt. Sparrowa s jeho člunem, chtěl jsem říct lodí, hned v úvodu filmu. Filmové efekty jsou velmi zdařilé. Když například kpt. Barbossa (*Geoffrey Rush*)přechází ze stínu kajuty do měsíčního svitu a postupně se mu obličej mění na kostru, je to velmi působivé.

Přestože je film údajně natočen na motivy atrakce z Disney parku, my co známe alespoň jeden díl Monkey Islandu si o tom myslíme své. Podobnost s touto čtyřdílnou adventurou ze stejného prostředí je tak velká, že už při čtení první zmínky o Pirátech z Karibiku jsem si myslel, že jsou natočeni podle Monkey Islandu. Pokud tomu tak není, jediné vysvětlení, které mě napadá, je, že byla podle Monkey Islandu vytvořena ta Disneyovská atrakce.

*Pokračování z minulého čísla*




ROZUMÍM, JEDNIČKO. POKRAČUJTE S ROZVAHOU.
BUDEME VÁS MÍT ZAMĚŘENÉ TRANSPORTÉREM. PICARD KONEC.
ZDÁ SE MI TO, NEBO JE TU FAKT *PEKELNÝ* HIC?
HORŠÍ NEŽ LETNÍ DEN NA VULKANU!
ZAZNAMENÁVÁM *OHROMNOU* GEOTERMÁLNÍ AKTIVITU. TO ZAŘÍZENÍ URČITĚ DOSAHUJE AŽ NA ÚROVEŇ MAGMATU. A TO NENÍ VŠECHNO ...
VYTVÁŘÍ TO NESMÍRNÉ ENERGETICKÉ VLNY, KTERÉ JSOU SVÁDĚNY PŘÍMO DO *PLANETÁRNÍ KŮRY.*
CELÉ TOHLE MÍSTO JE NĚJAKÝ SEISMICKÝ REZONÁTOR. *ANI NÁHODOU NEJDE O ENDRELSKOU TECHNOLOGII!*
ČÍ TO TEDY JE?
PRO PÁNA JÁNA, CO TO ... ?!
*KDO JSTE? NEJSTE PODLE PLÁNU! TO JE NEPŘÍPUSTNÉ!*

# Information Times #6

© by Agency for Space Security 2005

**Zvláštní poděkování**

Velící šéfredaktor komodor Korax

Korektor kapitán Lana Estari

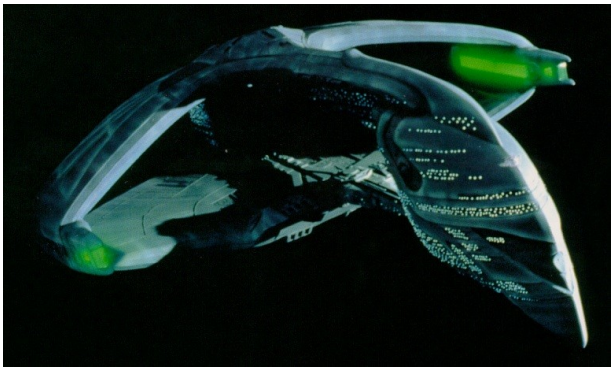
Admirál Jaremi Erik Johanso

Petr Lohnický

Trekdnes.cz

---

**UPKB Information Times #7 vyjde 10. 10. 2005**



Swiftly and sliently...

Vážení a milí čtenáři;

# Obsah

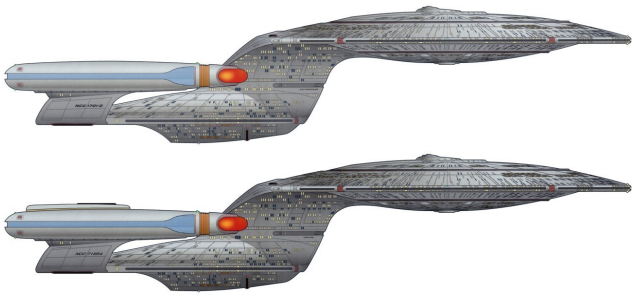


# Třídy lodí UFP

***Máme (máte) tady nový díl sriálu o třídách hvězdných lodí Spojené Federace Planet. Tak hurá na to!***

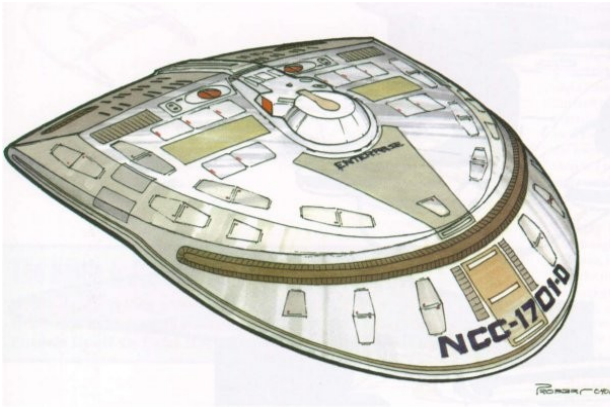
**Galaxy**

Galaxy je jedna z největších a nejsilnějších tříd HF. Prototyp byl postaven v docích Utopia Planitia Mars a uveden do služby roku 2357. Jejich design je uzpůsoben typu misí, pro které se používají – tj. Dlouhé průzkumné mise, mise diplomatické, či obranné.



Protože Galaxy nesou na palubě i rodiny, jsou schopny v případě ohrožení separovat diskovou sekci s nimi. Ta se pak může vzdálit z místa nebezpečí, zatímco inženýrská sekce se pustí do boje, pokud je to nutné.

Produkce lodí této třídy se zvýšila v průběhu Války s Dominionem a ani nyní se nezdá, že by už Galaxy patřila do starého železa.




**Holekule'a**

Průzkumené lodě Hvězdné Flotioly z první poloviny čtyřiadvacátého století. V šedesátých letech byly takřka všechny vyřazeny. Jedinou lodí, která stojí za zmínku je USS Tripolis, která objevila Data.

**Intrepid**

Lodě třídy Intrepid začaly sloužit ve HF v sedmdesátých letech 24. století a ihned se zapsaly



do obecného podvědomí jako jedny z nejlepších lodí Flotily. Intrepidy jsou menší, zato ale mnohem lépe manévrují. Dále dosahují závratných rychlostí – s lodí třídy Intrepid see můžete proletět až neuvěřitelnou rychlostí warp 9, 975 (maximálně po 12 hodin).



Intrepid nese sttandardní arzenál, neobvyklou vlastností je schopnost přistát no povrchu planet. Jsou zde dvě jádra počítače, mezi sebou propojené Optickou datovou sítí (ODN). ODN využívá malých izolineárních datových čipů a bioneurálních obvodů (BGP).



Nemocnice je vybavena sadou holoemitorů nutných pro provoz PZH.

**Istanbul**

Federační transportní lodě z počátku 24. století.

**Korolev**

Třída lodí UFP z 24. století



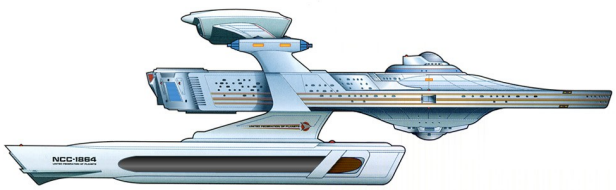
**Mediterranean**

Průzkumné lodě, také ze čtyřiadvacátého století.

**Merced**

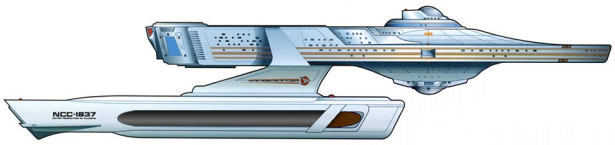
**Miranda**

Plavidla třídy Miranda jsou jedny z nejstarších sloužících lodí ve Flotile. Používá se od šedesátých




let 23. století a byla hojně využívána i kolem roku

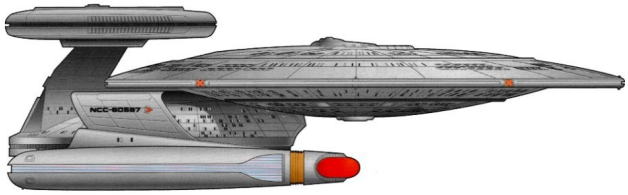
2370 v Dominionské válce.



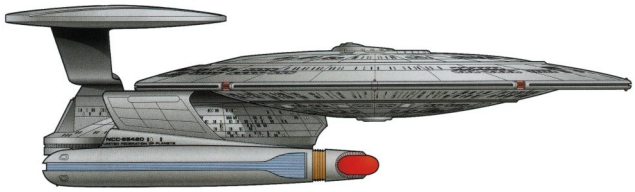
Existují tři varianty této třídy – nejčastější je varianta se zbraňovou nástavbou, dále ale existují i verze pro vědu a průzkumné mise.

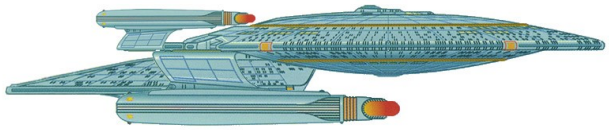
**Nebula**

Lodě této třídy začaly brázdit vermír v polovině čtyřiadvacátého století. Jde o zřejmě nejuniverzálnější třídu lodí Hvězdné Flotily. Má zhruba dvoutřetinovou vellikost třídy Galaxy, ovšem oproti jí má Nebula primární a sekundární trup spojen přímo.

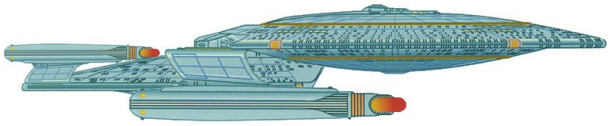


Nebula má nad trupem velký senzorový pod, v případě nutnosti mmůže být upraven, aby nesl zbraňové systémy. Třída byla původně navržena pro



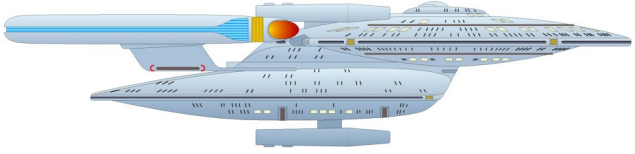


boj s Cardassiany, osvědčila se ale také v Dominionské válce a v Bitvě u Wolf 359.



**New Orleans**

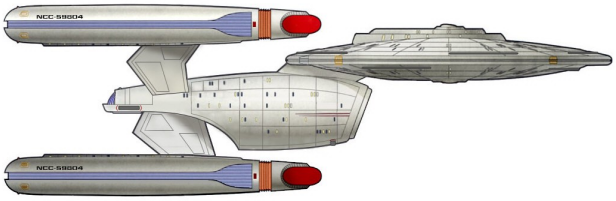
Tato fregata je designově podobná třídě Galaxy,



jen je mnohem menší. Má dva odpalovače torpéd na primárním trupu, místo nich lze nainstalovat třeba phasery. Tato třída je ve službě od poloviny 24. století a stále se používá.

**Niagara**

Lodě pro průzkum hlubokého vesmíru a pro obranné účely.



**Norway**

Třída Norway byla zkonstruována kolem roku 2350 jako odpověd na útoky ze strany Cardassianů.



**Nova**

Jde o malé lodě užívané pro planetární průzkum z konce 24. století. Na palubě nesou Novy jen kolem osmdesáti lidí, má osm palub a nese několik fotonových torpéd a phaseů. Dalo by se říci, že jde o náhradu za třídu Oberth.



Tak a jsme zase na konci jednoho dílu, doufám, že se vám líbli a že se i příště, snad s chutí, začtete do dalšího.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Dominion

***Prvního října se k UPKB přidal Ostravský Star Trek klub Dominion. Nyní Vám popíšeme, jak celá akce probíhala.***

Ráno jsme nasedli na vlak a vydali se do Ostravy-středu. Cesta nám hezky utekla, zvláště kvůli tomu, že jsme sledovali díl Timeless a tak jsme se ani nenadáli a byli jsme v cíli. Tam jsme chvilku čekali na odvoz a tak jsme mezitím nacvičovali phaserovou přestřelku. Nakonec vedle nás zastavila Felicie a tz okna na nás vykoukl Michal Janošek. Nasedli jsme, podebatovali o Enterprise a už jsme byli na místě – u Domu dětí a mládeže. Tam nás uvítal Pavel Pabjan a spol. a "mise" mohla začít.

První hodinu jsme věnovali vysvětlování toho, co je UPKB zač, co dělá a o co se snaží. Také jsme vysvětlili systém hodností/vyznamenání a obeznámili přítomné s právy a povinostmi členů Úřadu. Byl jsem mile překvapen přístupem Dominionu k UPKB, Pavel (vedoucí Dominionu) se v dané situaci zachoval velmi rozumně a pokusil se zvážit, jaké důsledky pro ně UPKB bude mít. Nakonec se všichni shodli, že to může být jen pro jejich užitek a souhlasili se vstupem do Úřadu.

Oddechli jsme si a pustili se do další části programu – přednášky o TNG. Obraz se bohužel podařilo "rozběhat" jen černobíle, nicméně všíchni tvrdili, že jim to nevadí. Zatímco jsem poopisoval jednotlivé sezóny seriálu, Pavel tiše ťukal do PDA test, který nám posléze předložil (Najdete ho pod článkem).

Po testu byla krátká přestávka a po ní jsme si promítli dvoujepizodu Redemption.

Tak a oficiální část setkání je za námi! Jak se zdálo, všichni byli spokojení a jak doufám, budou i nadále. Už se těším na další misi.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

1. Jaké rasy je poradkyne Troi?
a. Klingon
b. Vulkánec
c. Betazoid

2. Jaké je registracní císlo USS Enterprise?

3. Kapitán Archer byl nejen první kapitán hvezdné lodi, ale také synem významného cloveka. Co delal jeho otec?

4. První vulkánec ve Hvezdné flotile?
a. Spock
b. Surak
c. T'pol

5. Napište všechny filmy ST chronologicky po sobe

6. Ve druhém roce první mise Enterprise D byla doktorka Crusherová docasne vystrídána doktorkou:

7. Neelixova holka se jmenuje:

8. Zakládající clenové Spojené federace Planet:
lidé, deltané, andorijci, vulkáni, telaritané

9. Kdy byl založen Ostravský ST klub
a. 5. cervna 1995
b. 5. cervna 2090
c. 5. Cervna 2000

10. Kdybyste meli možnost použít simulátorovou technologii... Co byste zvolili jako program?
a. Erotické hrátky s Angelinou Jolie na planete Raisa

b. Úcast na sympoziu pod názvem: vliv cištení zubu na populaci Tribblu
c. Lov targa na klingonském mesíci Praxis
d. Misi ostravského ST klubu.

11. Planeta, na které vyorala Enterprise D první jarní brázdu je?
a. Ceti Alfa 5
b. Veridian 3 nebo 4
c. Tatooin

12. Jak probehl sexuální kontakt za úcelem rozmnožení mezi dvema cleny rasy Q v jednom z dílu ST:Voy?
a. Dotekem prsu
b. Dotekem prstu
c. Dotekem palcu pravé nohy
d. Klasický scénár...

13. Který z následujících kapitánu nevedli, treba docasne, žádnou z lodí Enterprise?
a. Pike
b. Riker
c. La-Forge

14. Jak vyrešili konstruktéri Utopia Planitia problém poškození hyperprostoru warpovými motory a u které lode?

15. Který z predstavitelu ras sveta ST vám prijde nejvíc zábavná?
a. Andorián Shran
b. Borgská královna
c. Klingon Duras

16. Kdy použil Dat svuj emocní cip a co bylo toho prícinou?

17. Když utíkal Chekov ze zajetí FBI z letadlové lode Enterprise použil jako zbran:
a. Nefunkcní faser
b. Funkcní pest
c. Svetelný mec

18. V jedné epizode klasické série se clenové posádky Kirkovy Enterprise dostanou vinou poruchy transportéru do jiné dimenze. Ve kterém dalším seriálu se do této dimenze dostaneme znovu a kdo je hlavní postavou?

19. Kterí kapitáni Hvezdné flotily meli tu pochybnou cest jednat s Borgskou královnou?

20. Ponekud se pomíchalo razení souvislostí. Dejte to do porádku.
Picard - Porthos
Janeway - visor
La-Forge - Earl gray
Archer - cerná káva

21. Jak se dostal Scotty na Jenolen?
a. Utíkal z Goau'dského zajetí
b. Jel ke klingonum, kde prijal místo strojníka na dravci Gagh
c. Jel do domova duchodcu

22. Napište kde všude a kdy se setkali clenové Enterprise z klasické série a Nové generace?

23. Jaké je moje nejoblíbenejší jídlo?
a. Tribble na másle
b. Grilované targovo koleno
c. Bryndzové halušky

24. Kdo s kým má ve Star Treku úredne potvrzené techtle i mechtle:

a. Picard a Dianna Troi
b. Riker a Dianna Troi
c. Archer a Dianna Troi

25. Kdy se lidstvo poprvé stretlo s Borgy? Pred jakou významnou historickou událostí?

26. Jak se kapitán Kirk dostal do minulosti ve filmu návrat domu?
a. Hvezdnou bránou
b. Skrz strážce vecnosti
c. Rychlým pruletem kolem Slunce v lodi Bounty.

27. Která lod vytvorená lidmi prekrocila rychlost svetla?
a. Kos
b. Vrabec
c. Fénix

28. Základní pohonnou hmotou impulzního pohonu je:
a. Dilithium
b. Deuterium
c. Tripple X

29. Generování subprostoru kolem warpgondol je možné díky reakci hmoty a antihmoty rízené krystaly...

30. Cím vás, jako osobnost, obohatil fenomén StarTreku?



# Rozhovor – Tuvok

***Ovládá ho Ponn-Farr!***

**Q: Chtěl byste aby Voyager pokračoval osmou sezónou, nebo se vám zdá sedm dost?**
S. Silver
**Tim Russ**: To je těžké říct. Má to svou světlou i temnou stránku. Rád bych pracoval v jiné oblasti, ale pravděpodobně bych bral další rok, pokud by mi to bylo nabídnuto, už jenom kvůli výdělku.

**Q: Kolikrát obyčejně točíte scénu, než je hotová?**
George J., Australia
**TR**: Může to zabrat i 19 nebo 20 pokusů ale většinou je to od jednoho do tří.

**Q: Proč si myslíte, že byla postava Tuvoka vybrána k asimilaci na přelomu šesté a sedmé sezóny?**
Omega
**TR**: To určili autoři, možná pro jeho telepatické schopnosti, díky kterým byl zranitelný.

**Q: Co si myslíte, že je vaše nejsilnější vulkanská vlastnost?**
Thomas, England
**TR**: Kontrola nad emocemi. Přál bych si, abych něco takového dokázal i ve svém životě, zejména v dopravní zácpě.

**Q: Jaká je vaše nejoblíbenější epizoda a proč?**
Emma C., England
**TR**: Future's End (kdy se Voyager dostal na Zemi roku 1996). Bylo zábavné točit přímo poblíž filmových studií.

**Q: Kdy konečně na lodích zavedou bezpečnostní pásy a airbagy (ptá se můj sedmiletý syn)?**
Bernie
**TR**: Používáme místo nich inerciální tlumiče.

**Q: Jaké to bylo dát hlas Tuvokovi ve hře Voyager: Elite Force?**
Matthew H.
**TR**: Byly to dva velmi dlouhé dny v nahrávacím studiu, jinak to byla prostá rutina. Kvalita hlasu se bude během hry měnit, jak bylo potřeba.

**Q: Kritizujete se někdy za svůj výkon? A jestli ano, jste svým největším kritikem, nebo se hodnotíte spíše příznivě?**
Jason G.
**TR**: Jako herci jsme my sami svými největšími kritiky. Pozorně sleduji epizody ve kterých mám větší roli.

**Q: V první epizodě sedmé sezóny, jste chodil v borgském kostýmu, jak dlouho jste musel seděl v maskérně?**
AEl
**TR**: Napoprvé to zabralo tři hodiny, pak už jen jeden a půl.

**Q: Uvidíme někdy epizodu zabývající se Tuvokovým Pon farrem? Prosím řekněte ano!**
Sherman J
**TR**: Ano, taková epizoda bude....!

**Q: Budete opět režírovat nějakou epizodu? (Vaše Living Witness je jednou z nejlepších v celém Voyageru)**
Maria N.
**TR**: Ano, pravděpodobně v druhé polovině sezóny.

**Q: Kdybyste jako Tuvok mohl prolnout svou mysl s kým chcete, kdo by to byl?**
Nikolas B.
**TR**: Chtěl bych mít možnost nahlédnout do mysli Ježíše Krista. Jeho filozofie je velmi podobná té vulkanské.

**Q: Unavuje vás hrát Vulkance?**
Robert R.
**TR**: Po tolika letech ano, z hereckého hlediska.

**Q: Věříte v mimozemš»any?**
Mattias
**TR**: Ano. Drakeova rovnice [rovnice astronoma Franka Drakea, podle které existují další hvězdné systémy s planetami schopné podporovat život] má dobré základy.

**Q: Kromě toho co složíte, jakou hudbu posloucháte?**
Ariel, Dallas
**TR**: Poslouchám spíše moderní hudbu, rock a R&B.

**Q: Máte nějakého domácího mazlíčka?**
Mary M.
**TR**: V současné době ne.

*Zdroj: Trekdnes*

# Bláznivá školka

***Film určený nejen pro děti, ale pro celou rodinu z dílen Amerických tvůrců, pobaví všechny přítomné, jež se na něj kdy dívali a dívají. Jedná se o komedii, ve které se opravdu mají lidé na co těšit. Není snad nic, co by jí někdo mohl vytknout. V každém případě si přečtěte dál tuto recenzi.***

Film Bláznivá školka (Daddy Day Care) není zrovna nejnovější komedií na českém trhu. Jen premiéra tohoto filmu v ČR byla již 11.9.2003 a měla obrovský úspěch. Především Eddie Murphy zde opět zazářil, ale i výběr ostatních herců byl dokonalý, hlavně tedy dětské role, kterých je zde převelice, což by se dalo odvodit z názvu. Dá se říci, že režisér Stev Carr odvedl hodně dobrou práci jak v provedení fimlu, tak v obsazení herců...



Příběh je odlehčen díky větší komičnosti, ale přesto zde nějaký je. Vše začíná nevinně v domě jednoho pracovníka reklamní agentury Charliem (Eddie Murphy) a jeho synem. Charlie se snaží se svou ženou najít synovi školku, protože paní Hintonová (Regina King) se vrací do své práce po mateřské dovolené po narození syna Bena (Khamani Griffin). A tak jezdí po celém městě a hledají něco vhodného. Všechny školky ve městě, kromě jedné, jsou pro děti nepříjemné. Děti zde buď žijí ve špatných podminkách, anebo k jedné zase přijede kolona policistů. Jedinou slušnou školkou se proto zdá být pouze „Chapman Academy“. Kde se však platí obrovské peníze za to, že se zde dětí učí několika světovým jazykům, bojovým uměním, vyrovnanosti těla a duše... No, prostě škola pro nejmenší.

Bohužel se jednoho dne stane pro muže se slibnou kariérou, na kterou se upínal celý život, to nejhorší. Jeho kariéra skončila neúspěchem při prodeji vita kroužků. Ostatně, které dítě by jedlo kroužky z karotky a brokolice. Ovšem, je zde také zábavnou formou ukázáno, že děti mají rády více karotku než brokolici. Ale co teď? S Charliem se svezl i jeho spolupracovník a kamarád Phil (Jeff Garlin). Po nějakém tom týdnu neustálého šetření bez práce oba zjišťují, že nebudou míti dost peněz na to, aby mohli platit školku svým ratolestem. Dojde na to, že oba tatínkové zůstanou se svými dětmi doma a musí se o ně starat.

Při neustálých pokusech najít si práci něco Charlieho osvítí. Jeho idea je prostá, ale nedomyšlená. Pokud s Philem zvládnou dvě děti, proč by jich nezvládli třeba deset. V každém případě by to byl pro tyto dva karieristy dobrý přísun financí téměř bez práce. A tak začnou přihlašovat děti své „Tátovské školky“, která probíhá v domě Charileho. Všechny Benyho hračky a sám Ben se stanou obětí nápadu svého otce.

Nápad se to zdá býti dobrý, ale kde sehnat děti? Charilie i Phil se snaží udělat tu nejlepší reklamní kampaň, která spočívá pouze v zapisování nových dětí na lavici před domem. Kupodivu se jich tam zapíše dost na to, aby udělali na pár dní Charilemu a Philovi peklo...

Když se ředitelka „Chapman Acadamy“ slečna Gwyneth Harridan (Anjelica Huston) dozví o Tátovské školce a neomluvené absenci pár svých dětí. Ihned pošle na Tátovskou školku hygienu. Mezi tím se ve školce již děje spousta věcí. Například hláška „vedle“, kterou se proslavil Max, syn Philův, moc Charlieho při pohledu na záchod nepotěší. S poslední výplatou Charliemu a Philovi přijde Marvin (Steve Zahn), který nečekaně přijde Charliemu a Philovi vhod, když přijde hygienik. Ten však nebyl ze školkou příliš spokojen a zadal oběma určité úkoly, které musí splnit.

Dům se rázem promění v opravdovou školku, kde si děti opravdu užívají zábavu se svými kamarády. Jen Ben je poněkud smutný. Když přijde hygienik zkontrolovat, jak to vypadá, naskytne se mu pohled na plně vybavenou školku, ve které přibylo opět pár dětí. To je další problém, málo vychovatelů na počet dětí. Zde přichází Marvinova chvíle, který nic netušící se stal dalším vychovatelem ve školce. Ale místo přijal, jelikož si velice rozumí se všemi dětmi, především však s jedním klukem, jež nepromluví jinak než klingonsky a jeho pozdrav je celkem jasný. Nyní už je pouze jediný problém a tím je vosí hnízdo, při jehož shazování se především Phil užije velkou zábavu...

Na „Chapman Acadamy“ se stále ohlašují nové absence a děti přecházejí do „Tátovské školky“. Ředitelka krutého ústavu se rozhodne zlikvidovat „Tátovskou školku“, kde si zatím děti určují, co vlastně od školky očekávájí. Proto zavolá opět hygienu, jež by měla s Tátovskou školkou zatočit jednou pro vždy. Dokonce i sama si zjístí, kolik dětí může být v takovém domě a sama i hygienikovi poradí, jak je zničit.

V tátovské školce se však zatím děti naučily chodit na záchod, někdo se naučil číst, jiný kreslit a Flash ze

sebe shodil svůj perfektní oblek, jež měl udělaný podle jednoho hrdiny z komiksu. Marvin zde dětí zasvětil do tajů StarTreku, StarWars a jiných sci-fi a fantasy. Děti pomalu přirostly všem třem k srdci. Zvonek a hygiena. Pán hygienik jim vše poví a opět klade podmínku, dokdy se má školka přesídlit do větších prostor. Na to však nejsou peníze.

Jako blesk z čistého nebe se také školka zavřela díky práce, kterou dostal Charlie a Phil zpět, avšak Marvin nyní zůstal bez práce a prodává věci ze školky, například i perfektní převlek Karotky. Avšak tato epocha netrvá moc dlouho, když Charlie na poradě ve svých papírech objeví obrázek, který pro něj namaloval jeho syn Ben. Když se jej na poradě zeptají, co je pro něj nejdůležítější, tak odpoví bez váhání: ,,Můj syn!“ čímž si opět vysloužil vyhazov z práce, ale je šťastný. Sebou vezme i Phila a Marvina a jdou opět otevřít svou školku. Nyní však nastane ten problém s místem...

To by měl vyřešit dárcovský koncert pro školku, kde je pro děti spousta atrakcí a děti se baví. Avšak s tím se slečna Harridenová nemůže smířit a jde opět sabotovat, tentokrát již na koncert. Avšak i tuto zlou situaci trojice ostřílených vychovatelů ustojí.

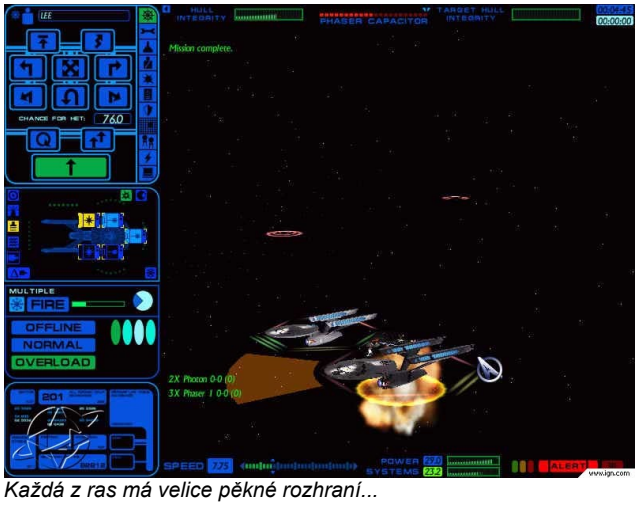
Na konec vše dobře dopadne. Školka má větší prostory a děti se opět mohou na své oblíbené místo vrátit. Charlie, Phil i Marvin jsou se svou prací naprosto spokojeni a najímají další vychovatele, kteří třeba před tím sloužili pod slečnou Harridenovou. Z té se stane velice zodpovědná osoba stojící na přechodu por chodce a zastavující automobily, aby se dětem přecházejícím přes cestu nic nestalo. Avšak její konec není až tak šťastný, jak by se mohlo zdát. Hejno včel, či vos, jež se předtím drželo u „Tátovské školky“, ji pěkně prožene...

Co víc říci k obsahu? Myslím, že není třeba dodávat, že celých 92 minut, které film má, se budete za břicho popadat. Toto třeba neplyne z dějového obsahu, ale je tomu opravdu tak. Jedinou chybou, jež film má, je snad jen to, že se na něj nevydržíte dívat třeba pár dní po sobě. Ale když si jej někdo pustí třeba jednou za měsíc, je film naprosto dokonalý.




# Starfleet Command II: Empires at War – Orion Pirates

Dvacátého šestého listopadu 2001 vydala firma Interplaynový Star Trekový simulátor nazvaný Starfleet Command - Orion Pirates. Nové pokračování vesmírného Star Trek simulátoru lodi s sebou přináší lepší grafiku, nové lodě a mnohem víc. Pojďme se tedy společně podívat na SFC-OP.



*Každá z ras má velice pěkné rozhraní...*

Když zapnete hru, uvítá vás menu, ve kterém máte na výběr Single a Multiplayer. Single Player umožňuje zahrát několik velice zajímavých tutoriálů, které vám vysvětlí, jak ovládát skutečně propracované možnosti lodi, jak ovládát různé typy zbraní, atp.. Dále se naskýtá možnost zahrát si několik přednastavených misí v sekci Skirnmish a nakonec je tady samozřejmě Campagin, kde máte, stejně jako ve Skirnmishi na výběr z nekolika ras (asi dvacet) - když si vyberete, objeví se před vámi mapa, po které se posunujete, plníte mise, za to si kupujete nové lodě, případně stanice. Multiplayer umožňuje hru po síti, i po internetu, což není na závadu. Hra si zachovala jednu přednost - *každá* z ras má velice pěkné rozhraní a nové lodě jsou udělány tak, jak by měly lodě příslušné rasy vypadat. Po ovládací stránce se toho moc nezměnilo, a těch několik změn je jedině k lepšímu.

Po grafické stránce hry se vše změnilo k lepšímu - můžete si navolit i rozlišení 1024x768x32, mlhoviny a planety vypadají úžasně a vesmír vypadá vskutku nekonečně.

U zvuku je to trochu jinak - zvuk tvoří čtyřsekundové úseky, které se při kře dávají dohromady - zní to úžasně, a tak dám příklad. Bojujete s Romulany a vypadnou vám čtyři zbraně - hudba má dramatičtější ráz, letíte k okraji systému a jste z dosahu nepřítele, tím pádem je hudba klidnější.

Abych to shrnul - Orion Pirates je velice příjemný přírůstek do rodin Starfleet Command a pokud jste fanda Star Treku, nemám jinou možnost, než vám tuto hru doručit.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

AGENCY FOR SPACE SECURITY

# INFORMATION TIMES #8



## STARFLEET COMMAND 3
OVLADNĚTE GALAXII PODRUHÉ



## PRÁVO NA ŽIVOT
PETR LOHNICKÝ



# Vážení a milí čtenáři;

V tomto čísle IT si budete moci přečíst další díl seriálu Lodě UFP, další zajímavou povídku Petra Lohnického, tentokráte s názvem Právo na život a mimo jiné také recenzi na nejnovější, třetí (nebo čtvrtý, jak je libo) díl herní série Starfleet Command.

Dále bych vás rád upozornil, že po konzultaci s Johansonem na Koprconu (o kterém se příště dočtete) jsem se rozhodl, že IT bude ode dneška vycházet co dva měsíce. Co mě k tomu vedlo? Tak zaprvé fakt, že za celého půl roku jsem se dočkal pomoci asi dvou lidí a IT nevypadá jako prezentace klubu, ale jako prezentace mě. Takže pokud se mi začnete ozývat a nabízet články do IT, budu víc než rád a obnovím měsíční termín.

Velící šéfredaktor komodor Korax

# Obsah


| | |
|---|---|
| Lodě UFP | 4 |
| Recenze - Starfleet Command 3 | 6 |
| Povídka - Právo na život | 8 |
| Filmové okénko - Riddick | 19 |
| Rozhovor - Spock | 21 |
| Direktivy | 24 |


## Novinky

Britské noviny **The Sunday Times** dělaly průzkum ovlivnění diváků současnými sci-fi seriály, se kterými se setkávají každý den na televizních obrazovkách. Průzkum ukázal zajímavé věci.

- Třetina britů věří, že cestování v čase použité v sérii "Doktor Who", bude v budoucnu možné
- 63% si myslí, že lidé mají šestý smysl, který v budoucnu dokáží využít
- Čtvrtina britů věří v mimozemšťany a 40% věří, že únosy UFO jsou pravdivé
- 26% si myslí, že černé díry by mohly být branami do paralelních vesmírů
- A 36% věří, že warp rychlost užívaná v seriálu Star Trek, skutečně existuje.

Stránky fan série "**Star Trek: New Voyages**" uvolnily speciální vydání dílu "In Harm's Way", epizody, která byla stažena více jak 16 miliony fanoušků.

Jack Marshall, výkonný producent internetových fan sérií řekl, že producenti "chtěli něco udělat k prvnímu výročí svého webového pokračování TOS a tak vytvořili tuto "zdokonalenou" verzi druhé epizody." Několik týdnů před natáčením třetí epizody New Voyages, ve které si zahraje i hvězda Walter Koenig, si tak fanoušci mohou stáhnout novou verzi epizody, kterou jistě stojí za to v nové úpravě znovu shlédnout. Navíc mimo třetí díl jsou plánovány také čtyři krátké filmy, které by měly být realizovány v následujících měsících.

"Před těmito filmy a novou epizodou, jsme fanouškům chtěli dát něco zábavného," dodal Marshall. "Jsme nesmírně potěšeni odezvou naší první i druhé epizody. To také bylo jednou z motivací pokračovat v našem díle. Ukázalo nám to, že jdeme správným směrem."

"Center Seat", první z krátkých filmů, by měl být k dispozici ke stažení na začátku listopadu. Zbývající krátké filmy by měly být uvolněny v rozmezí šesti až osmi týdnů před vydáním epizody napsané D.C. Fontanou, pod názvem "To Serve All My Days."

*Zdroj: Trekdnes*





# Lodě UFP

***Myslím, že napočtvrté už úvodník ani psát nemusím, takže ho psát nebudu.***

## NX

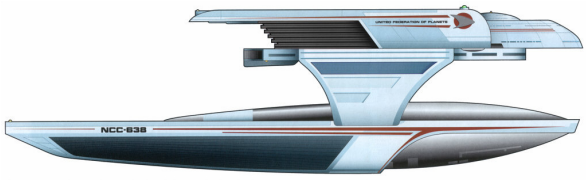
Třída NX se začala používat v roce 2151[1] jako první loď schopná warpu 5 (po roce 2161 dokonce až warp 7), čímž lidem umožnila uskutečnit první kroky do vzdálenějších hvězdných systémů.



Nejslavnější lodí této třídy je bezpochyby NX-01 Enterprise, které velel kapitán Archem a která zachránila Zemi před zánikem. Dále stojí za zmínku NX-02 Columbia.

## Oberth

Třída požívaná pro výhradně vědecké účely Hvězdné flotily a jiných organizací. Má velmi



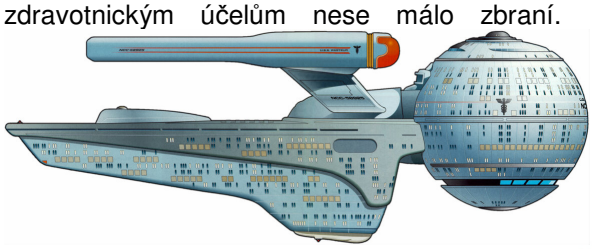
neobvyklý design s dvěma separovanými trupy spojenými nosiči warpgondoly. Vrchní část obsahuje obytné prostory, můstek a vědecké laboratoře, zatímco spodní část obsahuje warpjádro a warpgondolu. Do té se posádka dostane buďto turbovýtahy, jenž prochází nosiči wpg., nebo transportérem. Lodě třídy Oberth vyžadují malou posádku.



Lodě této třídy se používaly ve třiadvacátém století, později byly refitovány a ve druhé polovině 24. století nahrazeny třídou Nova.

## Olympic

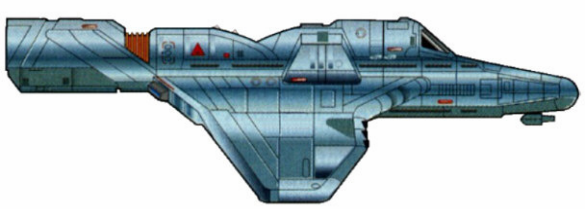
Jedná se o zdravotnické lodě Hvězdné flotily z poloviny 24. století. Olympic má kulovitý primární trup jako třída Daedalus, kvůli svým zdravotnickým účelům nese málo zbraní.



[1] V roce 2151 ještě UFP neexistovala, proto defacto třída NX není třídou lodí UFP a neměla by zde být zařazená, pozn. red.

## Peregrine

Lodě třídy Peregrine se používají téměř výhradně jako útočné letouny HF. V šedesátých a sedmdesátých letech 24. století byly tyto lodě upraveny hnutím Maquis



a použity proti kardasijským útočným silám v Demilitarizované zóně. Federace je také hojně používala v průběhu Dominionské války, protože byly malé a rychlé, tudíž se mohly přiblížit k nepřátelské lodi a ostřelovat ji. Pro nepřátelskou loď pak bylo velmi těžké toto třicetimetrové plavidlo trefit.

## Prometheus

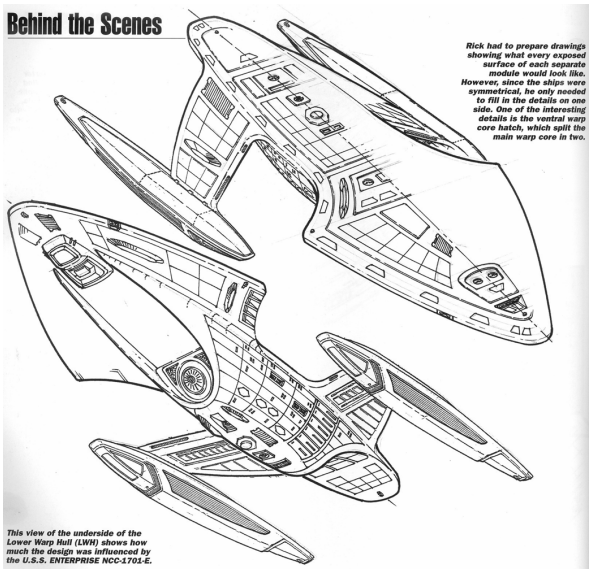
Prototyp USS Prometheus, NX-74913 byl vypuštěn hvězdného data 50749,5 (2374) z Beta Antares Ship Yards. Šlo o velmi dobře vybavenou loď, přičemž jen čtyři lidé ve Hvězdné Flotile věděli, jak ovládat můstek lodi.



Prometheus měla velmi výkonný warpsystém - když byla vypuštěna, byla nejrychlejší lodí HF, stabilně mohla udržet warp 9,9. Má šest warpgondol (dvě ve trupu).



Nejdůležitější schopností Prometheu je multivektorový útočný mód. Jde o mód, kdy se loď rozdělí na tři části, přičemž má každá minimálně jednu gondolu. Může tak obklíčit nepřítele, nebo ho jednoduše zničit.




Návrh separování Prometheu

## Renaissance, Rigel

Federační třídy lodí z 24. století.

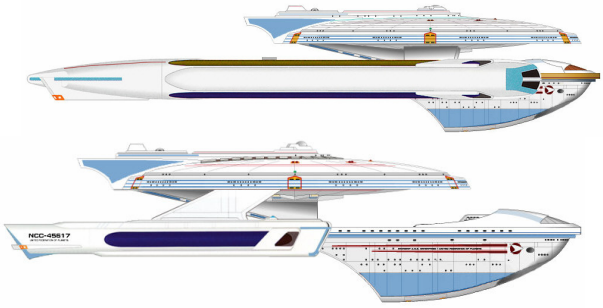
## Saber

Jde o malé eskortní lodě, na kterých bývá obvykle jen kolem čtyřiceti lidí, ovšem jejich malá velikost jim poskytuje velkou výhodu když dojde na bitvy. Používaly se např. při útoků Borgů na Zemi v roce 2372.



## Shelley

Tato třída ze 24. století byla postavena z komponent tříd Constitution a Excelsior.



Lodě této třídy jsou často neprávem nazývány třídou Curry. Jediná epizoda ve které se Shelley vyskytuje je DS9 - „A Time to Stand“.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# Starfleet Command 3

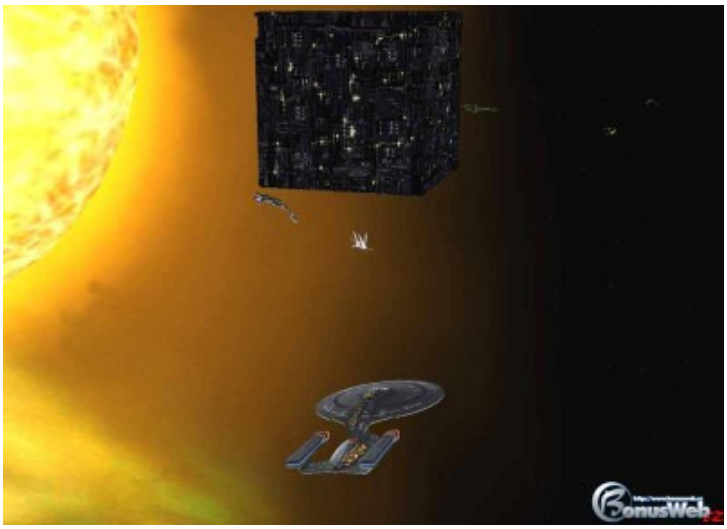
Starfleet Command, Empires at War, Orion Pirates - silná to slova. Proč? Kdysi dávno, v nejedné prodejně, totiž firma Interplay začala prodávat nový titul, simulátor Star Trek lodí, který se ukázal tak úspěšným, že za čas vydala Interplay pokračování s přízviskem Empires at War, po kterém následoval datadisk Orion Pirates, který dokonce nepotřeboval médium EaW ke spuštění. Mezi Trekkies byly tyto tituly velmi oblíbené, a to hlavně kvůli široké škále možností ovládání lodí. Naneštěstí to byl zárove,ň fakt, proč se SFC série neujala u "ne Trekem postiženými". Dnes je mým úkolem vám objasnit, jak je to s novým členem rodiny SFC, je-li lepší, než jeho předchůdci, pokud ano, v čem. Pokud vás to tedy zajímá, čtěte dále.




První změnou, které si všimnete, je to, že se děj hry přesunul do druhé poloviny 24. století, do doby, kdy kapitán Picard krmil rybičku a Sisko bojoval s Kardassiany. Další novinkou je objevování Borgů, kteří se chovají opravdu Borgsky, v módu Kamapaň, o kterém se zmíním později, se už dá hrát jen za Federaci, Romulany a Klingony. Sem tam se sice objevují piráti, Ferengové, nebo tak něco, ale nedá

se za ně hrát, s výjimkou Borgů, za které se dá hrát ve Skirnmishi. Podle všeho si už Interplay uvědomila, že udělala poslední dva díly "moc detailně", ve Starfleet Command 3 je totiž možností o něco méně. Kupříkladu není možné udělat s raketoplánem trik, kdy ho vypustíte a za chvíli se změní v salvu naváděných raket. To ale není špatný krok, hráč má stále velké možnosti a není omezen mezi úpravu rychlosti lodě.

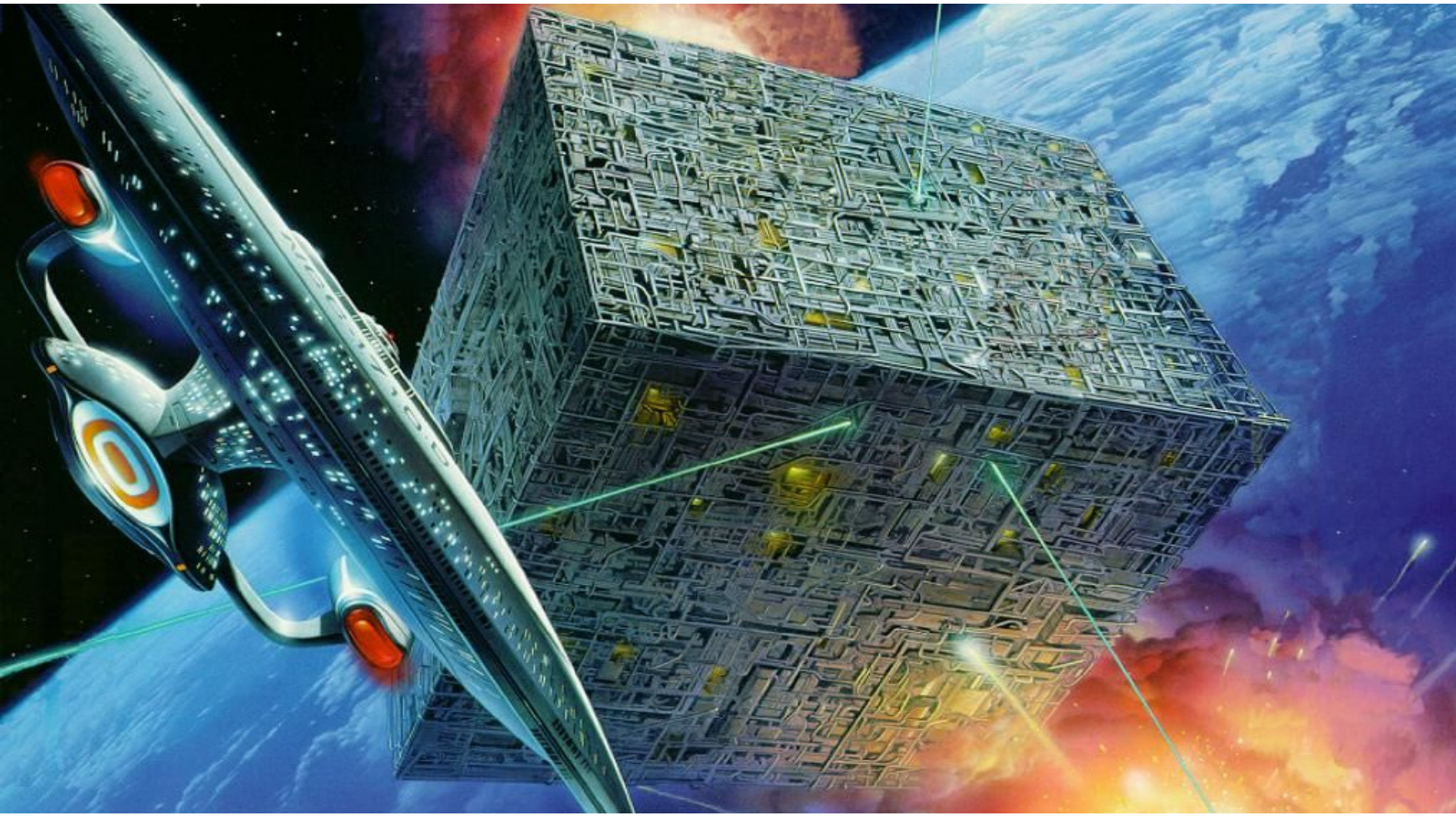
Teď se odpoutáme od popisu novinek a podíváme se, jaké možnosti hraní SFC3 nabízí. Po spuštění vás uvítá menu, nabízející hru po síti, Internetu, Skirnmish a Kampaň. U té se pozastavím, Kampaň je totiž nejdůležitější část hry. Po kliknutí na políčko Kampaň je plocha monitoru zaplněna bočním menu, které nabízí různé možnosti, jako koupi lodi, aj., na zbytku plochy se nalézají šestiúhelníky, hrací pole. Po tom se pohybujete. Na různých polích se nachází různé věci (základny, prodej lodí, mise). Po přijetí příslušné mise, které navazují na část příběhu, ale abyste si ho užili, musíte hrát v pořadí Klingoni, Romulani, Federace. Ono to samozřejmě jde i naopak, nevíte ale, o čem se na zadáních misí mluví. Po přijetí mise se tedy vzhled změní na in-game engine, hýbete s lodí, střílíte do nepřítele apod..



Doba pokročila a s ní i grafické možnosti. Ne, že by Orion Pirates vypadal špatně, ale jasně se nemůže rovnat s třetím dílem. Dohromady nevím, co vytknout, jen, že fázery mohly být namalovány lépe, podobně je na tom i zvuk, ten ale nemá žádné neduhy.

Co říci závěrem? Nový přírůstek rodiny Starfleet Command je výborný, všem doporučuji si ho pořídit. Proč? Odpor je marný!

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# Právo na život

"....a vy se ho nebojíte, detektive?" zeptala se půvabná brunetka muže v klobouku, stojícího vedle ní u baru.

"Madam, je to moje práce. Kdybych se bál, tak nejsem policajt." odpověděl a potáhl další dávku kouře z doutníku.

"Už vás někdy postřelili?" vyzvídala dál.

"Ale ano, několikrát." přitakal a ukázal si na pravé stehno.

"To byste mi měl ukázat!" zdvihla obočí a vyzývavě se na něj podívala. Muž však cosi zahlédl přes její rameno a položil na pult desetidolarovku:

"Možná později." lehce ji políbil na tvář a udělal pár kroků směrem ke dveřím vedoucím z baru. Z druhé strany k nim přicházeli další dva muži v dlouhých, černých pláštích. Muž věděl, co bude následovat, a tak se mohutným skokem přenesl přes barový pult a z podramenního pouzdra vytáhl svůj devítimilimetrový revolver. Neviděl, co se děje. Všude kolem něj duněla střelba, slyšel výkřiky lidí. Na hlavu mu padaly střepy z lahví nad barem a jejich obsah jej celého promáčel. Střelba na moment utichla. Svou zbraň pevně sevřel do obou rukou. Vyskočil na nohy. Přimo před ním stál jeden ze střelců. Právě vyměňoval zásobník a tak jej muž zastřelil bez větších problémů. Neviděl však druhého střelce. Chtěl se pořádně rozhlédnout, ale na zátylku ucítil dotek chladného kovu hlavně samopalu. Upustil revolver a dal ruce vzhůru. Muž se samopalem promluvil:

"Ale, ale, detektiv Reitmann. Vy jste ale samé překvapení. Otočte se ke mě alespoň čelem, abych vás nemusel střelit do zad."

"Děláte velkou chybu." odpověděl klidným hlasem muž.

"Nemyslím..." řekl jen a stiskl spoušť.

Muž ucítil několik ran do hrudi. Upadl na zem.

Čas v místnosti jako by se zastavil, nic se ani nepohlo. Muž pomalu vstal. Odněkud zazněl příjemný ženský hlas:

"Epizoda skončila. Přejete si začít od začátku, nebo od nějakého místa v ději?"

Muž, komandér Patrik Truman, se rozhlédl po nehybném prostoru okolo něj. Stále ještě byl mokrý. Všichni v baru byli mrtví, dokonce i ta dívka. Trochu jej to mrzelo, ale více byl naštvaný z toho, že tuto situaci už napodesáté nezvládl.

"Počítači, ukaž mi uložená místa v ději."

Sundal si z hlavy klobouk. Před ním v prostoru se objevilo sedm holografických ploch, každá znázorňující nějakou situaci v holorománu.

"Nahraj pozici v...." nedopověděl, protože jej přerušilo hlášení z můstku:

"Kapitán komandérovi." ozvalo se v prostoru.

"Slyším."

"Dostavte se na můstek, zachytili jsme nouzové volání."

"Rozumím."

Zase něco. Měl nastoupit do služby až za dvě hodiny. Klobouk držící v ruce pověsil na hlaveň samopalu nehybně stojícího ganstera.

"Východ."

V místě výčepního pultu se otevřely dveře holopaluby. Rázným krokem vyšel ven. Jakmile vkročil na chodbu lodi, okamžitě veškerá tekutina, kterou byly nasáknuté jeho šaty a vlasy, zmizela, takže měl nyní na sobě poněkud pomuchlaný oblek a účes připlácnutý k lebce.

Na můstku byla kompletní sestava. Kapitán James Atkinson seděl ve svém křesle, mírně předkloněný, právě tak, aby si mohl loket opřít o nohu a prsty se lehce drbat na bradě. Přímo před ním, napolo v podlaze, seděla T´Rel za pilotním pultem. Neurální ovládání lodi teď nepoužívala, takže všechny snímače, umístěné na jejím křesle byly odklopeny. Před očima měla průhled z čirého materiálu, umožňující jí zkombinovat požadovaný výstup s místem, kam se právě dívala. Můstek jako takový neměl žádný displej, nebo obrazovku, vesmír se promítal na celou jeho kopuli, takže všichni jakoby seděli na plošině uprostřed prostoru. Jan Foukal, sedící vzadu za taktickým pultem, měl k dispozici podobné zařízení, jako bylo u pilotního křesla, byť jej neměl nasazené. Jemu pro změnu ukazovalo taktické informace okolního vesmíru a mohlo v reálném čase mapovat a vykreslovat taktické informace o lodích, s nimiž by se případně *Enterprise* dostala do konfliktu, přímo na jejich obraz na můstku. U pravého pultu strojovny seděl nehybně Martin Berstein a pozoroval

okolní vesmír. Naopak nalevo u senzorů měla Jeniffer Moriartiová dost práce s lokalizací zdroje signálu. Prostor za ní se náhle rozsvítil. Do místnosti vstoupil komandér, a šel si sednout na své místo napravo od kapitána. Křeslo po kapitánově levici zůstávalo prázdné. Dveře turbovýtahu se zavřely, a kopule byla opět celistvá.

Než se stačil komandér na cokoliv zeptat, spustil sám kapitán:

"Před několika minutami jsme zachytili nejasný signál. Nadporučíku Moriartiové se podařilo dekódovat obsah signálu - volání o pomoc, stále však ještě nejsme schopni určit směr, udkud přichází. Podle všeho se jedná o dvě životní formy, zatím neznámého druhu."

"Kapitáne, ještě něco!" vzrušeně otočila hlavu Jeniffer Moriartiová.

"Mluvte."

"Mám dvě zprávy dobrou a špatnou. Nejdříve tu dobrou. Už jsem přišla na zdroj interferencí a jsem schopna určit směr našeho letu. Doporučuji nastavit kurs 5.3 - 2.6 - 8.8."

Kapitán kývl na komandéra, který přikázal T´Rel nastavit požadovaný kurs.

"Zapomněla jste nám říci tu špatnou zprávu, nadporučíku." dodal jakoby mimochodem kapitán.

"Omlouvám se. Zdrojem interferencí, které mi zabraňovaly v lokalizaci signálu, bylo mohutné zbytkové pole transwarpu."

Můstek opanovalo ticho. Všichni věděli, co to znamená. Tuto technologii v praxi užívala jenom jediná rasa, rasa, se kterou se *Federace* již několikrát střetla, vždy vítězně, ale s bolestivými ztrátami. Borg, přesvědčený o své dokonalosti, neomylnosti a právu rozhodovat za jiné, neznající slitování a milosti, schopný vytěžit z jakékoliv situace maximum, miliardy spojených myslí.

"Vyhlašuji na celé lodi pohotovost." zareagoval jako první kapitán a po jeho slovech se rozsvítilo žluté osvětlení po celé plavidle. *Enterprise* začala pomalu nabírat kurs na zadané souřadnice a zanedlouho přešla na warp 8. K cíli to bylo nějakých pět hodin letu, které kapitán nařídil využít k přípravě možného střetu s Borgem.

Inspekční cesta po lodi probíhala bez jakýchkoliv problémů a kapitán byl spokojen s prací své posádky. Právě měl namířeno do zbrojnice. Již na chodbě slyšel, jak si Jane prozpěvuje. Vešel dovnitř. Hlavní taktický důstojník právě v levé ruce svíral nějakou zbraň a pěl ostošest.

"Nevyrušuji nadoporučíku?"

"...ováááááááááááá." zmlknul Jane poněkud překvapeně: "Jistěže ne, kapitáne. Co pro vás mohu udělat?"

"Vcelku nic, jsem na běžné obchůzce. Vlastně...co to máte v ruce za zbraň?"

"Přivezli to minulý týden společně s dodávkou QS torpéd lodí *USS Alhambra*. Oficiální označení je Multifrekvenční emitor pulzních výbojů, ale nějak jsme tomu začali říkat Pulzar."

"Proč pulzar?"

"Při palbě to připomíná zbraň z dvacátého století, samopal. Kdosi navrhoval, abychom tomu říkali pulzomet, ale to zní blbě, a tak jsme tomu začali říkat pulzar."

"To jsou mi výrazy... Zajímavé je, že mi o této zbrani nikdo neřekl."

"Zprávu máte na stole od neděle, kapitáne."

"Opravdu? Musel jsem ji přehlédnout. No nic, můžete mi alespoň říci, na jakém principu to funguje."

"Velice rád. Na první pohled vás asi zaujme velikost a mohutnost této zbraně. Přesto je však docela lehká a dobře vyvážená, takže je možné ji v případě nouze držet jenom v jedné ruce. Pulzy samotné vycházejí z těchto tří emitorů," ukázal Jane na tři dlouhé tyče vpředu na zbrani, připomínající vzdáleně opravdu rotační kulomet, "které jsou potřeba kvůli dostatečně rychlé palbě. Po každém výstřelu je na každém z emitorů změněna náhodným algoritmem frekvence střely, což nějakou chvíli trvá. Mezitím se tedy vystřelí z dalších dvou. Zbraň je tedy účinná například i proti borgovi, který není schopen se přizpůsobit."

"Zajímavé." přitakal kapitána a spokojeně pobrukoval.

Odešel do strojovny. Zde panoval čilý ruch, lidé pobíhali sem a tam, nikdo nevypadal, že by neměl co na práci. Hlavní inženýr stál přímo před reaktorem a kontroloval stabilitu reakce. Kapitán přišel až k němu a opřel se o zábradlí obepínající válec pulzujícího světla. Už chtěl položit stejnou otázku jako na všech stanovištích, kde až dosud byl, ale nadporučík Berstein jej předběhl:

"Vítam vás tady kapitáne," řekl, aniž by vůbec otočil hlavou, "vše je v naprostém pořádku, všechny systémy fungují jak mají. Poručík Rettigh upravil matici pulzního pohonu v gondolách, což nám umožní ještě lépe manévrovat, ale bylo by potřeba, aby se s novým systémem seznámili piloti. Zejména poručík T´Rel, pane."

"Pošlu ji za vámi Bersteine." odpověděl Atkinson. Věnoval pár letmých pohledů celé strojovně a opustil ji. Zanedlouho přišla T´Rel. Zůstala stát v otevřených dveřích do místnosti a rozhlížela se. Hledala Berstiena, který nyní na vyvýšené části strojovny kalibroval zadržovací pole antihmoty. Neviděl ji, protože byl otočen zády. Po chvíli jej hlavní pilotka zaregistrovala a zavolala na něj:

"Nadporučíku, kapitán říkal, že se mnou chcete mluvit," začala možná až moc hlasitě, a tak se trochu ztišila: "prý je to něco s novým pulzním pohonem."

"Ano, momentík." odvětil Berstein a sklouzl se dolů po madlech žebříku: "Jedná se o úpravu pulzní matice, díky čemuž se změnily vlastnosti pohybu lodi. Pojďme do mé pracovny."

Pracovna byla mísnost, do níž vedly dveře přímo ze strojovny a hlavní inženýr mohl odtamtud kontrolovat a případně i ovládat veškeré systémy na lodi. Měla obdélníkový tvar, na kratší straně byly dveře. Přímo před nimi byl obrovský pult, jehož obsluha by seděla zády k příchozím. Teď bylo křeslo prázdné. Druhá polovina místnosti byl holografický simulátor sloužící k testování nových návrhů a prostorové modelaci.

"Počítači, zobraz pilotní ovládací stanoviště na můstku." zadal Berstein. Prostor v zadní části pracovny se zvlnil a na místě stříbrných károvaných stěn se objevila dokonalá replika přídě můstku.

"T´Rel, můžeš začít." laskavým hlasem pobídl pilotku a dlaní namířil na kormidelníkovo křeslo.

"Nejdříve bys mi měl říct, jak se změna matice projeví na ovládání lodi." nenechala se k neuváženému činu vyprovokovat T´Rel.

"Dostalas mě. Nová úprava mění vzorek deformace prostoru, který, jak víš, slouží naší lodi k pulznímu pohonu. Rettigh přišel na vhodnější tvar, umožňující razantnější reakce. V normálním řízení by se to v podstatě nijak neprojevilo, poněvadž by počítače okamžitě propočítaly nejvhodnější síly, ale nervové ovládání by mohlo lodí pěkně zacloumat. Budeš tedy muset natrénovat kontrolu svých reakcí. To, co jsi dříve vynaložila například na běžnou změnu směru letu, by nyní mohlo způsobit prudké zatočení."

"To by pro mě neměl být problém, své emoce dokážu plně kontrolovat."

"No dobrá. Posaď se a zkusíme si cvičný průlet simulovaným tunelem."

T´Rel se uvelebila ve svém virtuálním křesle, stiskla několik kontrolek a na její tělo se přisály nervové snímače. Před oči si nasadila průhled. Necelý metr před její hlavou začalo odpočítávání. 3, 2, 1, Start. Viděla tunel neexistující jeskyně, ten, který musela již tisíckrát proletět, aby pečlivě nastudovala své reakce a mohla se stát hlavní pilotkou nejlepší lodě *Federace.* Ústí šachty a úvodní část jsou jednoduché a slouží k zahřátí. Přesto cítila, že jí dělá problémy udržet loď v přímém směru. Viděla, že přijde pravotočivá zatáčka s mírným sklonem, a nacvičenou fyziologickou reakcí zadala příkaz kormidlu. Virtuální *Enterprise* se prudce stočila doprava. Vulkánka byla poněkud překvapena, a její první reakcí byl pokyn plavidlu ke změně kurzu na levobok. Ta však byla unáhlená a příď skončila v levé stěně tunelu. Konec simulace.

"To bylo dost hrozné T´Rel." neodpustil si popíchnutí Martin. "Jedeme odznovu."

Start. Tentokrát se T´Rel připravila. Jen mírné naznačení směru stačilo k přesnému průletu první překážkou, nyní s prudkým sklonem dolů. Tvar cesty se měnil vždy při dalším použití k maximálnímu možnému nacvičení reflexů. T´Rel se snažila, seč mohla, a stačilo jí to k desáté překážce, kterou již nezvládla. Další pokus. Ještě větší soustředění. Doprava. Doleva. Doprava. Dolů. Dolů. Opět to nevystihla a zničila tak již třetí simulované plavidlo. Ještě dříve než při minulém pokusu. Považovala to za nějaké mimořádné vybočení z řady, ale s narůstajícím počtem průletů její výsledky značně kolícaly, ba co víc, značně se zhoršily. Vůbec to nechápala. Krůpěj potu ji ukápla ze špičky nosu. Poslední pokus. Pekelné soustředění. Start. Již pátá překážka znamená konec a T´Rel rezignovaně vstává ze svého křesla:

"Vůbec tomu nerozumím. Není možné, aby se mé výsledky zhoršovaly." dumavě oznámila a podívala se na Martina.

"Jsi nervózní, to je všechno."

"Nervózní? Nesmysl. Vulkáni nejsou nervózní. Není to logické."

"Když to říkáš... Pověz mi, ale popravdě..."

"Vulkáni mluví vždy pravdu!"

"..nojo pořád, no tak mi řekni, jestli necítíš v jedné ruce takové slabé šimrání, nebo mravenčení."

"Já...ano, co to je?"

"Tvoje lidská čtvrtina. Prostě ti to nešlo, a aniž by sis to uvědomila, nervozita a možná i obava z neúspěchu se v tobě hromadily. A teď jsi rozčilená."

"NEJSEM ROZČILENÁ."

"V tom případě na mě nekřič. No a ta ruka tě přestane šimrat, třeba když do něčeho praštíš."

"Meditace je lepší. Půjdu tedy meditovat."

"Ne. Nemáme čas na to vaše vulkánské sezení a mrmlání si pod vousy, i když třeba ty žádné nemáš. Násilí je prasklý ventil, kterým proudí pára nahromaděných emocí rychle ven. A pokud ten ventil praskne kontrolovaně, tvoje duševní nádoba se okamžitě pročistí. Tak praštíš do toho kormidla, když tě tak 'nerozčililo'?"

"Tvé vysvětlení zní rozumně, zkusím to."

"Mysli na to mravenčení."

Vulkánka se rozmáchla a celou svou silou udeřila do pilotního pultu, který se rozletěl na tisíc a jednu část po celé holografické ploše. Ty kousky, které si to namířily směrem k Martinovi, stojícímu kousek před hranicí simulovaného, se rozplynuly ve vzduchu, některé dokonce jen pár centimetrů před jeho tváří, což je přinutilo instinktivně ucuknout. T´Rel hluboce vydechla. Zdálo se, že se jí skutečně ulevilo, její tvář již nenesla známky napětí a nervozity. Chvíli nehybně stála. Podívala se na svou dlaň. Pult, ač simulovaný, jí způsobil tržnou ránu na ruce, která krvácela. Martin ještě neviděl vulkána krvácet, a tak jej v první chvíli převapila zelená tekutina, vytékající z dlaně ženy, jež ho přitahovala. Malý moment nehybně stál a zíral na proud tekutiny, kapající na podlahu. T´Rel si zřejmě vlivem zvýšené hladiny adrenalinu ani neuvědomila, že je zraněná.

"Ty krvácíš." bylo první, co ze sebe po překvapivě agresivním zničení hologramu vypravil Martin.

"Máš pravdu. Ostatně, dalo se to čekat, při tom, jakou sílu jsem vyvynula k úderu." odvětila opět svou starou, logickou, mluvou vulkánka. "Měla bych zajít na ošetřovnu."

"Mam tě doprovodit?" zeptal se s jistou nadějí v hlase.

"To nebude nutné. Zranění není takového rozsahu, aby vyžadovalo doprovod."

"Dobře, jdi sama." zklamaně řekl Martin a pokynul jí směrem ke dveřím. Simulace se rozplynula a zůstaly jen holé stěny holografických monitorů.

"Toto cvičení bylo užitečné, pomůže mi pro příště kontrolovat mé emoce." dodala T´Rel, když procházela kolem Martina směrem ke dveřím. "Měl jsi pravdu, po té agresivní, a na první pohled navýsost nelogické reakci, se cítím mnohem líp, dá-li se to tak říci."

Odešla. Martin ještě chvíli pozoroval zavřené dveře své pracovny. Mohlo mu být líto, že ani tentokrát se mu T´Rel nepodařilo njak obalamutit, ale nebylo. Alespoň věděl, jak je

možné ji zbavit té její přísné logiky a dostat ji do stavu člověku bližšímu, plnému emocí a pocitů, plynoucí řeky instinktivní mysli, pravý opak vulkánského uvažování.

Na můstku bylo plno. Enterprise se blížila k souřadnicím, které ukázaly senzory jako místo nouzového volání. Neobydlený systém 357, s jednou planetou třídy M. Vysílající objekt byl již na dohled optických snímačů.

"Na obraz." přikázal klidným hlasem kapitán.

Před přídí se objevila drobná čárka.

"Zvětšit."

Byl to objekt válcovitého tvaru, na obou koncích zakončený koulemi o délce dvaceti metrů. Neměl žádné pohonné systémy, natožpak podporu života. Připomínal spíše nějakou automatickou sondu.

"Hlášení."

"Je to definitivně to, co vysílá nouzový signál. Podle něj by na palubě měly být dvě živé formy, ale senzory nic neukazují. Podle mého názoru se jedná spíše o nějaký obrovský počítač. Alespoň tomu tak jeho vnitřní struktura napovídá." řekla nadporučík Moriartiová, aniž by odvrátila hlavu od svého pultu.

"Hrozí nějaké nebezpečí?"

"Myslím, že ne, pane."

"Transportujte tu trubici do nákladního prostoru dva k bližšímu prozkoumání."

"To nepůjde. Zbytkové pole transwarpu ruší naše transportéry, budeme muset použít vlečný paprsek."

"Dobře."

Válec se nyní nacházel přibližně tři sta metrů před přídí lodě. Z místa přechodu mezi talířovou sekcí a spojením s pohonnou sekcí vyšel namodralý záblesk tažného paprsku, který jej zachytil a pomalu přitahoval k pravé gondole. Ve chvíli, kdy byl objekt u ní, se paprsek přerušil a *Enterprise* se natočila tak, aby se mohl do práce zapojit i záďový, který po chvíli válec k nákladovému prostoru dopravil. Zde již čekal kapitán Atkinson, první důstojník Truman, lékař DeBoer a vědecký důstojník Moriartiová. Všichni si jej chvíli jen tak prohlíželi a obcházeli ze všech stran. Zanedlouho vytáhla nadporučík Moriartiová svůj trikordér, přiložila jej k jedné z koulí a četla údaje:

"Vypadá to, že tyto koule slouží jako nějaký paměťový obvod s obrovskou kapacitou. Nejspíše funguje na principu neurálních spojů, tedy něco jako mají humanoidé v mozku."

"Aktivita?" zeptal se komandér.

"Nulová, pane. Vypadá, to, že jedna z koulí je lehce poškozena."

"Co tedy vysílalo nouzový signál?"

"Prokazatelně vycházel z tohoto objektu, ale nechápu jak. Totiž - je tu vysílač, ale nevidím nic, co by jej mohlo aktivovat. Žádný počítač, nebo něco takového. Jediné, co přichází v úvahu jsou ty koule. Vypadá to, že jsme asi přiletěli pozdě, bohužel."

Do rozhovoru se vmísil kapitán: "Myslím, že teď jsem tu zbytečný. Vy, Moriartiová, prozkoumáte tento objekt. osstatní, ať jdou po svých povinnostech."

Nevelká místnost. Čtyři stěny. Na každé z nich dvě postavy. Je to interiér borgského plavidla. Kolektiv nad něčím přemýšlí:

"Byla zaznamenána aktivita druhu 10221 v tomto sektoru. Nouzové volání bylo zachyceno lodí *Federace* třídy *InterStelar.* Primárním úkolem je získání exemplářů druhu 10221 k asimilaci. Vše ostatní je v tuto chvíli irelevantní, asimilace jiných druhů není v tento okamžik podstatná. Je nutné aktivovat univerzální zbraňové systémy z důvodu neznámých taktických schopností plavidla *Federace*. Je žádoucí přivolat více z kolektivu."

Levou ruku sevřel v pěst a udělal vítězné gesto. Konečně se mu epizodu v baru podařilo dokončit s optimálním výsledkem. Teď už mu bylo srdečně jedno, že to trvalo skoro tři hodiny a že musel scénář desetkrát opakovat od chvíle, co se vrátil z nákladového prostoru od neznámého objektu. Skoro na něj zapomněl. Skoro. Ale neviděl jej. Vnímal jen holé stěny nákladového prostoru, stěny *Enteprise,* a v mysli mu vytanula bolestná vzpomínka na Kate. Vztekle mrštil revolverem do skleněné výplně průčelí baru, která se s hlukem vysypala na ulici. Nestačilo to. Bral jednu sklenici z baru za druhou, nedbaje na to, zda byly rozbité, či ne, a házel jimi na všechny strany. Nezaregistroval, že do simulátoru za ním vstoupila nadporučík Jennifer Moriartiová s tabulkou výsledků analýzy v pravé ruce. Všiml si jí teprve poté, co vzal do ruky nerozbitou lahev od whisky a s otočkou ji hodil za sebe. V ten okamžik se aktivovaly senzory, hlídající bezpečnost holografické simulace, a malý okamžik před tím, než se střetnula s obličejem mladé vědecké důstojnice, se zpola plná nádoba rozplynula ve vzduchu. Komandér, poněkd v rozpacích, dal nejdříve ruce k tělu a po chvíli trapného mlčení se vzmohl k otázce:

"Jaké jsou výsledky analýzy?"

"Zjistila jsem že, technologie, která je v těch dvou koulích, je té naší velice vzdálená. Ne, že by byla o tolik lepší, i když to asi je, ale je prostě jiná."

"Jak - jiná?"

"Jak bych to řekla... je tam použita technologie absolutně neznámá. Zatímco technologie Borgu je nám alespoň trochu blízká, tak, že ji můžeme zkoumat, případně využít, třeba tak, jako v případě štítů *Enterprise*, tato je prostě jiná. Spíše bych řekla, že se vzdáleně podobá technologii druhu 8472, ale opravdu jenom velmi vzdáleně. Víc opravdu nevím. Jediné, co se mi podařilo zjistit, je skutečnost, že ty dvě koule by mohly sloužit třeba jako záložní kopie našeho mozku. Tedy dvou mozků, každá z těch koulí je samostatná."

"Děkuji. Pokud je to všechno můžete odejít. Předám zprávu kapitánovi."

"Ano, je to všechno," odpověděla Jennifer a ještě než odešla, dodala, "měl byste se promluvit s lodní poradkyní, pane."

"O mě se nestarejte, buďte tak hodná a hleďte si své práce." odpověděl jí podrážděně Patrik.

Chtěl ještě chvíli zůstat v simulátoru, ale teď byl úplně rozladěný a naštvaný, a tak místnost opustil a šel do jídelny, aby povečeřel.

---

Borgské plavilo letělo impulsní rychlostí prostorem. Po chvíli se zastavilo.

"My jsme Borg. Deaktivujte své zbraně a štíty, budete asimilováni. Jakýkoliv odpor je marný."

Teprve teď se objevila i druhá loď. Podlouhlý černý trup doutníkovitého tvaru, na konci se čtyřmi rameny směřujícími vpřed. Borgská loď aktivovala vlečný paprsek. Něco ale nebylo v pořádku. Paprsek nebyl stálý, neustále jakoby jej něco přerušovalo, stále poblikával. Za okamžik se proud energie v něm obrátil na krychli a v místě, odkud vycházel, došlo k poměrně masivní explozi, která vrhla její část v troskách do prostoru. Vzniklá prohlubeň se začala okamžitě pomalým tempem zacelovat. Zároveň začala borgská loď chrlit torpéda jedno za druhým, ale bez zjevného účinku na druhou loď. Teprve po chvíli, kdy Borg soustředil palbu na jedno místo na štíhlé lodi, začala se poškozená část žhavit do běla a poté jakoby zuhelnatěla, čímž narušila hladký trup. Cizí loď začala pomalu ustupovat směrem od borgského plavidla, až byla asi na vzdálenost deseti svých délek. Z místa na přídi vyšel zelenomodrý pás energie, který zkoumal krychli. Poté, co ji přejel dvakrát zleva doprava, se deaktivoval. Ramena doposud nečinná, se začala žhavit doběla, podobně jako před chvílí trup při útoku Borgu, ale tentokrát byla příčina uvnitř lodi. Ze všech čtyř ramen vycházely v nepravidelných intervalech, jednu až dvě sekundy trvající, uzounké paprsky energie, jasně bílé, které mířily postupně do různých částí krychle. Na výstřelech se nedala vysledovat žádná pravidelnost, nebo dokonce logika. Asi po patnácti vteřinách salva přestala. Na krychli nebyly patrné téměř žádné známky vnějšího poškození, jen drobné záblesky uvnitř nasvědčovaly mnohem většímu poškození. Záblesky stále sílily až asi po deseti vteřinách borgská loď explodovala. Bílý záblesk, svědčící o selhání reaktoru, úplně rozmetal kubus na nicotné částečky a o existenci plavidla vypovídala jen vzdalující se, postupně slábnoucí, energetická vlna.

---

Večeře mu vůbec nechutnala, jako každé jídlo, které pozřel v poslední době. Původně měl namířeno do své kajuty, ale když byl v turbovýtahu, rozhodl se, že musí za každou cenu dokončit holoromán.

"Počítači, nahrej poslední pozici!" zadal příkaz, ještě než do simulátoru vstoupil. Zde jej čekalo "zamrzlé" prostředí baru. Bohužel se mu nepodařilo zachránit onu půvabnou brunetku. Rozhlédl se ještě jednou a uvědomil si, že ji nikde nevidí. Než stačil položit počítači otázku, zaslechl vzdálené zvuky.

"Je ještě někdo jiný v simulátoru?"

*"Negativní. Jediný člen posádky, který se nachází v simulátoru jste vy?"*

"Počítači, identifikuj zdroj zvuků." zadal další příkaz a pomalu se blížil k místu, odkud si myslel, že vycházejí.

*"Zdroj je neznámý."*

"Sakra." zaklel, a vytáhl svou pistoli, jako by mu snad na něco byla.

Zvuky vycházely z malé kuchyňky za barem, kde normálně kuchař vařil své příšerné blafy. Dnes tam ale nebyl sám. Patrik viděl, že je tam s ním nějaká žena. Ještě více jej však zarazilo, že přestože má být mrtvá, a navíc je program zmrazen, tak se hýbe. Ano,

byla to ta bruneta. Také jej zaregistrovala a podívala se na něj zkoumavým pohledem. Na hrudníku a břišeměla patrné známky po střelbě - do ruda vykvetlé skvrny. Malou chvíli na sebe jenom tak zírali, než se někdo z nich zmohl ke slovu. První se osmělil Patrik, a to jenom proto, že položil otázku počítači:

"Počítači, program, který právě běží má všechny procesy korektní?"

*"Pozitivní. Diagnostika neukazuje na žádné vyjímečné stavy programu, kromě proměnlivé činnosti holoemitorů."*

To znamenalo, že postava, kterou Patrik vidí, je sice generována vnitřními holoemitory, ale z největší pravděpodobností není zdroj jejího myšlení ve výpočetních systémech simulátoru. Co je příčinou?

"Mám to kapitáne." řekla Jennifer Moriartiová vítězoslavně a s jakýmsi gestem pozvedla svou tabulku.

"A?" nedočkavě zvedl obočí Atkinson.

"Zabírá to tři čtvrtiny operační paměti simulátoru. Je to v podstatě vzorek mozkových synapsí neurčitého druhu. Podle mého názoru se jedná o to, co bylo původně v jedné z těch dvou koulí, které jsme zachránili."

"K tomuto názoru se připojuji." promluvil také hlavní inženýr.

"Děkuji, nadporučíku Bersteine."

"Nemáte zač. Jenom sděluji svůj odborný názor, a vaše ústa, jak se zdá, byla poněkud hbitější. Což není na druhou stranu až tak zvláštní..." popíchl Martin Jennifer.

"To snad nemyslíte..." začala se rozčilovat, ale přerušil ji kapitán:

"Na hloupost nemáme čas."

"Taky si myslím." vmísila se do hovoru holografická brunetka/synaptický vzorec.

"Aspoň že nám rozumíte. Kdo jste?" zeptal se kapitán.

"Uprchlíci. Já a můj společník jsme uprchli z naší lodi."

"Důvod?"

"My...my bychom chtěli..."

"Co?"

"My bychom chtěli mít potomka."

"To je u vás zakázáno? Totiž, jak můžete mít dítě? Vždyť jste jenom synaptické vzorce nějakého mozku."

"Ano. U nás ani nevíme, jak toho docílit, neřkuli, aby se Mysl pokoušela přijít na způsob. Bylo by to nebezpečné, zdlouhavé, zbytečně komplikované. Proto to Mysl nedovolí."

"Co je Mysl?"

"My všichni a nikdo. Všechny synaptické vzorce spojené do jednoho. Všichni můžeme myslet společně nebo odděleně. Můžeme být úplně sami, nebo každý. Já jsem všichni a všichni jsou já."

"Jako Borg."

"Může to tak vypadat. Ale ne. Borg je mnoho společně uvažujících myslí. Mohou kooperovat, ale nikdy nebudou jednou společnou myslí, jenom mnoho částí, které do sebe zapadají. To je jeho slabina. My jsme jedna mysl. Dokonalá, nezranitelná."

"Když jste tak dokonalí, proč nemáte potomky, jak jste vy mohla utéci?"

"Nehoda. Naše plavidlo se střetlo s kvantovým vláknem mimořádné intenzity a bylo smrtelně zraněno. Všichni jsme je museli nouzově opustit. Náš modul zůstal bohužel příliš blízko kvantového vlákna, a tak naše volání o pomoc naši druhové nevyslyšeli. Všichni ostatní se zachránili. Já a ještě jedna mysl jsme zůstali sami a zjistili, že tak nemáme šanci, že jedinou možností, jak přežít, je, aby nás bylo víc. A standardní metoda doplňování Mysli není v našem stavu možná. Jediná alternativa je tedy zplození potomstva."

"Říkala jste, že je tu ještě jedna mysl. Kde?"

"To nevím. Když jste se k nám přiblížili, tak váš vlečný paprsek narušil integritu synaptických spojů a my jsme byli nuceni se přesunout. Já jsem zvolila tento počítač. Kde je však druhá mysl, to nevím."

Kapitán se otočil na oba technické důstojníky: "Pane Bersteine a paní Moriartiová. prozkoumejte všechny lodní systémy a najděte co nejrychleji tu druhou mysl. Vezměte si k tomu tolik lidí, kolik potřebujete."

"Ano pane." odpověděli oba jednohlasně a odešli ze simulátoru.

Atkinson se otočil zpět na brunetku: "Co jste za rasu?"

"My nejsme jedna rasa. Jsme stovky a tisíce ras. Naši předkové, z nichž někteří jsou stále ještě aktivní byli jednou rasou, ale od jisté doby je nás nesčetně mnoho druhů. Jak jsem již říkala, my se nemnožíme standardním způsobem. Neumíme to. Možná to ani nechceme umět. Nevím. Mysl se tím nezabývá. Dříve jsme se nepotřebovali množit, ale od té doby, co začal Svár, jsme ubývali na množství, které bylo nutné doplňovat, abysme vůbec přežili. Já konkrétně jsem v Mysli už přes třista vašich pozemských let. Než jsem se stala její částí, byla jsem příslušnice zaostalé humanoidní rasy, kdesi v jiné galaxii, zhruba na vašem stupni vývoje. Naše rasa si však nyní říká Wrognové."

Kapitán měl již mnoho dílů skládanky, stále mu však chyběl ten nejdůležitější článek, který by všechno spojil. Jméno této rasy slyšel poprvé, ale měl neblahé tušení. Bajor, mizející lodě, konflikt s romulany, záhadná loď zničená orbitálním dělem u Země, a teď Wrognové. Byl si skoro jist, že ví, jak to všechno je, ale nemohl to uchopit... Z myšlenek je vytrhl otřes lodi a hlášení z můstku:

"Z transwarp tunelu se vynořilo borgské plavidl neznámého typu, které aktivovalo na Enterprise vlečný paprsek. Vyhlašuji červený poplach."

*Petr „El_Svetr“ Lohnický*

# The Chronicles of Riddick

***Sci-Fi s prvky Fantasy nenechá jen někoho sedět v křesle a klidně se dívat. Při Riddicově příběhu se můžete bát, můžete se smát a můžete se vžít do role hlavního hrdiny. Řekněte sami, kdo by nechtěl mít zvířecí schopnosti, které mohou ochránit holý život, ale i celý vesmír?***

Tento film, jež režíroval David Twohy, je volným pokračováním Černočerné tmy. Proč volným? Protože není v tomtéž duchu, ale odehrává se naprosto jinak, než by se dalo od druhého dílu čekat. Jediné, co mají tyto filmy identické je postava Riddica (Vin Diesel), který je opět pod tlakem žoldáků. Ti mu jdou po krku už od samého začátku díky možnosti obrovských peněz.



Film sice začíná prologem o říší Universe, zaslíbené říší rasy Necromongerů pod nadvládou lorda Maršála (Colm Feore), ale důležitější je určitě příběh. A to, co je v prologu by se stejně opakovalo ještě jednou.

Holá skalnatá planeta v U.V. Systému. Nyní je na ní přesně pět lidí, nepočítáme-li dělníky. Riddick skáče přes skalní výběžky naháněn lodí žoldáků, které vede Tombs (Nick Chinlund). Ti se jej snaží zběsile chytit, ale ani po třech výstřelech sítě se jim to nepodaří. A tak přichází Riddicova chvíle uvnitř skály. Jeho schopnosti jsou úžasné a hlavně boj noži mu jde naprosto dokonale. A tak se není čemu divit, že za chvíli už zůstane pouze Tombs. Hodný Riddick dá Tombsovi život, když mu prozradí planetu, kde na něj byla vypsaná odměna. Helion 1, anebo také nová Mekka, na které nyní žije zbožný muž, kterého Riddick před časem zachránil.

A tak Riddick vezme Tombsovu (to je ten týpek na obrázku) a plnou parou vpřed na Helion 1. V cryospánku někdy kolem planety Furya se mu zdá sen, kdy k němu přistupuje žena a snaží se mu připomenout, že je Furian a také zločin, který byl na Furyi před mnoha lety spáchán Nekromongery. To si má uvědomit až přijde ten správný čas.

Při příletu na Helion se doví zvláštní věci. Tu odměnu na něj vypsal opravdu jeho přítel, ale z naprosto jiných důvodů. K Helionu právě míří kometa, jež zvěstuje příchod Nekromongerů. A tento systém chce možnost se bránit. Nemohou si představit lepší obranu než Furyana na své straně. Právě toho, o němž proroctví říká, že zničí lorda Maršála. Avšak nejsou sami, kdo toto chce udělat. Rebelie u mladého důstojníka Maršalovy armády se taky pomalu probíjí podnícena jeho ženou. Vakaa (Karl Urban).

Riddck se však doslechne o Jack. Že jej šla hledat a nyní se nachází na planetě Crematorie, což je nejhorší vězení. Všechny záležitosti planety šly stranou. Ale Riddick nestačil odletět dřív, než Nekromongeři přišli. Vzniklo pár pěkných potyček, kdy zabili svatého muže. Za to se Riddick odplatit při sešlsoti v chrámu, kde právě Nekromongeři chtěli podrobit si celou planetu. Ten, kdo vzdoroval, zemřel. Riddick vyhrál souboj a byl ihned odveden k nemrtvým. Ti prozradili jeho totožnost a tak se musel opět dát na útěk. Zde mu pomohou žoldáci, nyní již pětičlenná posádka opět vedena Tombsem. Ti za něj pořád chtějí velkou odměnu, ale nyní se lov změnil v osobní pomstu, tak jej chtějí dát do nějakého lochu, kde za něj dostanou nejvíc. Sám Riddick je přesvědčí, že Crematoria je nejlepší místo.



Tam se nyní odehrává příběh nejdéle. Riddick zde potká Jack, ale nyní si říká Kyra. A potká dalšího přítele, který ale později zemře. Zde prožívá likvodace vězňů v podobě krmení nebezpečných tvorů. Díky svému zvířecímu já však Riddick tohoto pejska zkrotí.

Tombs není spokojen s tím, co mu nabízí správci vězení a vzájemně se postřílejí. Zbylí dozorci utíkají po svých a jediný přeživší Tombs je poté Riddickem zavřen mezi dva „pejsky“.

Své přátelé vede Riddick k hangáru přes pustinu na planetě. Musejí si však pospíšit, protože světlo se již blíží. Pak by nikdo nepřežil ani pět sekund. Cesta je spletená potyčkou s dozorcy, kteří střílí z krytu. Opět jich pár padne. Ale nakonec stejně všichni zemřou při potyčce s Nekromongery vedenými Vakoou, který pokračuje v honu na Riddicka a mimo Helion. Má zaúkol buď ho zabít, anebo překonvertovat.

Když doběhne k hangáru i skupina vedena Riddickem, není po všem a tak se do boje nedobrovolně zapojují i oni. Všichni kromě Kyry a Riddicka zemřou. Kyra uteče před Sluncem do lodi Nekromongerů, kam se schová i Vakaa a odletí při pohledu na bezvládné Riddicovo tělo na planetě. Riddicka zachrání jeden z řas Nekromongerů. Ukáže se, že i on je Furyan. Ale svůj osud završí tím, že se nechá na planetě spálit.

Další a poslední cesta Riddicka započíná z Crematorie na Helion, kde se má utkat se samotným Nekromogerem. Kyru mezitím zkonvertovali, což Riddicka ještě více rozzlobí.

Do boje se přidává i Vakaa. Ale je to Riddick, který ho zabije.

Konec je naprosoto dokonalý. Pravidla Nekromongerů praví: „Vezmeš, co zabiješ.“ A Riddick zabil lorda Maršála. Všude v sále je klid. Jen Riddick truchlí nad smrtí Kyry a sedne si do trůnu. Samozřejmě se mu všichni začnou klaneť a Riddick se stane vládcem...



*Poručík Matlikkk*



# Rozhovor - Spock

TB: Proč jste se nakonec rozhodl přejít od filmu k fotografii?
Nimoy: No, fotografuji už velmi velmi dlouho, už od svých 13-ti let. Není to žádná novinka.

TB: Co se týče vaší knihy Shekhina, vzbudila v židovské komunitě velký rozruch tím, jak ukazuje ženskou nahotu ve spojení s náboženskými symboly. Bylo to záměrem?
Nimoy: To vůbec ne. Prostě jsem jen následoval svou uměleckou představu.
TB: Ale musel jste něco takového předpokládat...
Nimoy: Ano, během vlastní práce, když jsem ukazoval svou práci různým lidem, mi začalo docházet, že něco takového neprojde bez povšimnutí.

TB: Máte v plánu nějaké další projekty týkající se fotografií?
Nimoy: Ano, pracuji na nich neustále. Ve Spojených státech je několik galerií, které vystavují mé práce. Právě židovské muzeum v New Yorku koupilo část mé knihy, další muzea v zemi doplňují své sbírky o mé fotografie, pracuji neustále na nových věcech.
TB: A myslíte, že je kritici i veřejnost přijímá kladně?
Nimoy: Ano, to rozhodně.

TB: Teď bych rád přešel ke Star Treku a zeptal se vás: Jsou skutečně Spockovy dny sečteny?
Nimoy: To rozhodně.
TB: Uvažoval byste o návratu, kdyby vás o to Paramount požádal?
Nimoy: To je hypotetická otázka, na kterou se těžko odpovídá. Myslím, že je velmi nepravděpodobné, aby mi někdo něco takového nabídl, takže o tom ani nepřemýšlím. Nikdo mi nevolal už tak 12 let a nečekám, že se to změní.

TB: Čekal jste něco od posledního filmu Nemesis, který se odehrával na Romulu, kde měl být právě i Spock?
Nimoy: Nikdo mě v této souvislosti nekontaktoval.

TB: Otočme list, slyšel jsem, že jste nazpíval píseň "Balada o Bilbo Pytlíkovi"...
Nimoy: Ano, před mnoha a mnoha lety. Počátkem sedmdesátých let jsem dělal nahrávky a jeden producent mi poslal tuto píseň. Je velmi kouzelná a tenkrát mě zajímaly hobití příběhy, takže jsem to nazpíval.
TB: je nějaká šance na opětovné vydání?
Nimoy: Abych řekl pravdu, nemám ponětí, kde jsou uloženy originální pásky. Jsem si vědom, že toto téma je v současnosti populární díky filmům a tak pár lidí tuto nahrávku vykopalo a občasně hraje, ale nečekám, že se z toho stane celosvětový hit. (se smíchem)

TB: Když mluvíme o Pánu Prstenů, jak se díváte na nárůst zájmu o tento žánr v porovnání s úpadkem zájmu o čisté sci-fi?
Nimoy: Myslím, že je to přirozené. Ze Science Fiction se v posledních letech staly jen speciální efekty a exploze. Hobití příběhy naopak mají lidské jádro, které se dotýká každého.

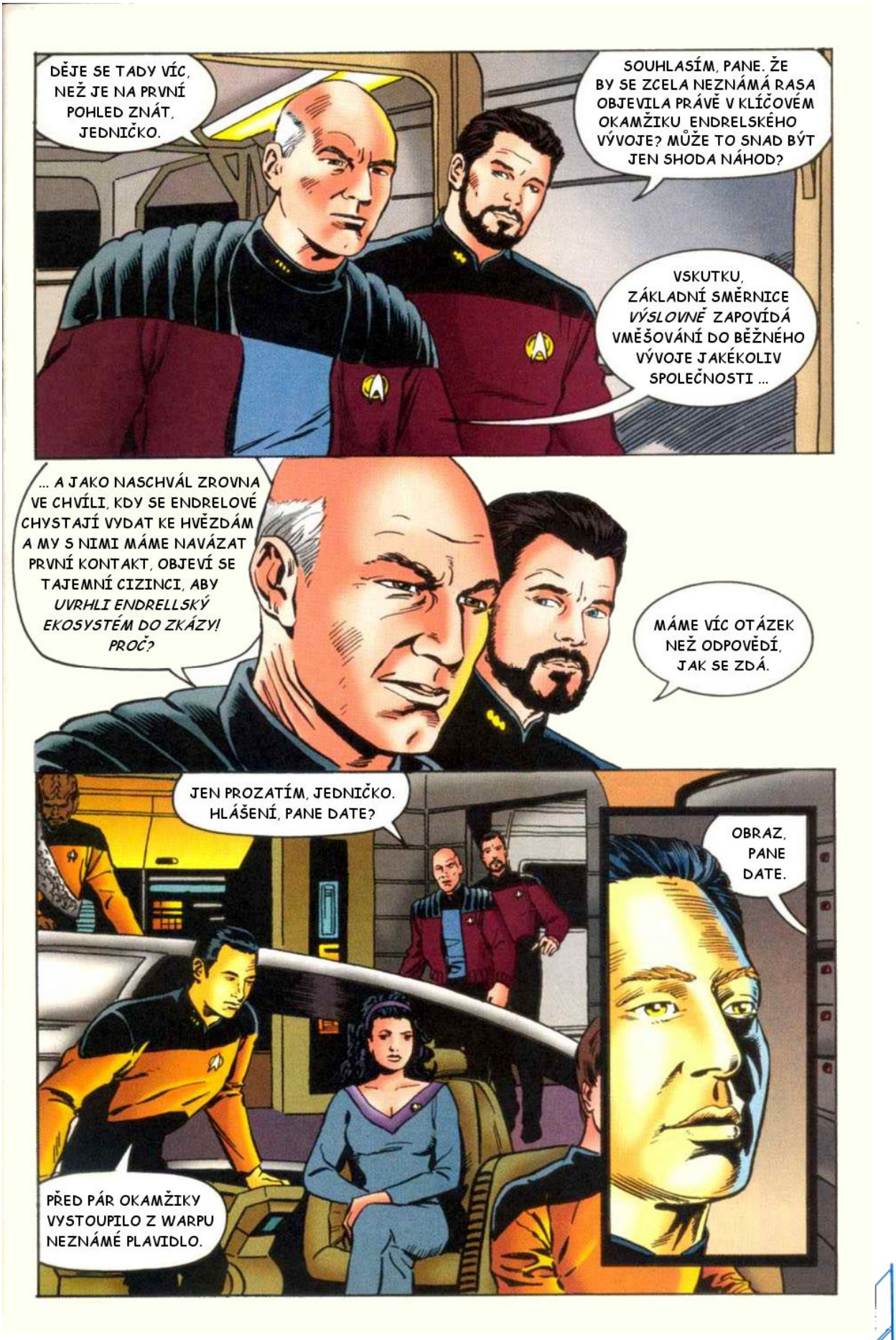
TB: Star Trek byl v počátku seriál se spoustou politických a etických ponaučení. To přešlo do filmů a svým způsobem i do Nové generace, ale novější verze, už na to nekladou takový důraz. Jak se díváte na stárnutí fenoménu a jeho metoforickou sílu?
Nimoy: To je velmi dobrá otázka. Mohu odpovědět ale jen zčásti, protože příliš nesleduji nejnovější díly. Nejsem ten, kdo může hodnotit celou historii Star Treku. Ale mohu říct, že v začátcích, v třech sezónách a prvních filmech, jsme se snažili o sociální a politické komentáře a myslím, že tohle mělo velký podíl na úspěšnosti. Byl jsem hrdý na to, že dělám Star Trek. Nevím jak se to za poslední roky změnilo, takže by ode mě nebylo fér, abych to komentoval.

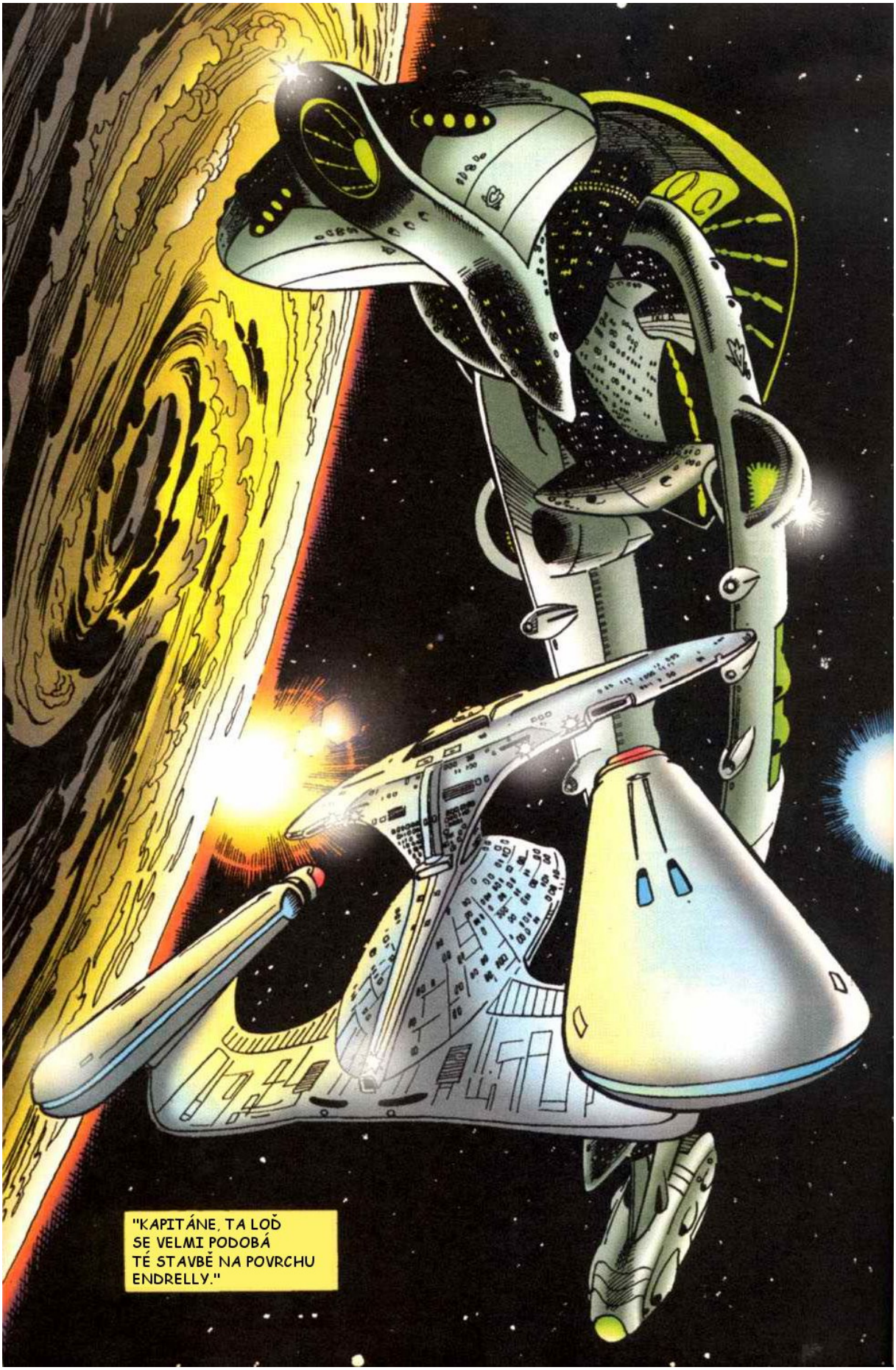
TB: Byl jste požádán, abyste režíroval ST: Generations, ale nekonec jste odmítl, protože jste byl informován, že nebude čas opravit problémy, které podle vás byly ve scénaři. Co to přesně bylo?
Nimoy: Už je to dlouho, zkusím si vzpomenout. Měl jsem pocit, že ten příběh nemá téma, které by mě dostatečně zajímalo. Měl jsem z toho pocit vykonstruovaného konfliktu s jedincem, daným jedincem, na kterém mi nezáleželo, neměl dostatečnou sílu. Nebylo to něco, co by mě nadchlo.
TB: Kdybyste režíroval Generations, nechal byste Kirka zemřít?
Nimoy: To je další hypotetická otázka! (se smíchem). Vzpomínám si, že to nebyla příliš slavná smrt. Byla to bitka v poušti s nějakým špinavcem, na kterém mi nezáleželo a nebylo toho příliš mnoho v sázce, kromě holého života, který je samozřejmě důležitý, ale... Když v ST II zemřel Spock, zemřel při záchraně lodi a posádky. Kirk bojoval s nedůležitou postavou a zemřel. Myslím, že to nebylo moc š»astné. Povím vám toto. Kdybych byl hypoteticky režisérem, snažil bych se, aby jeho smrt měla větší smysl.
TB: Rozešli jste s Rickem Bermanem jako přátelé, když jste odmítl režírovat?
Nimoy: Nooo... od té doby jsme spolu příliš nemluvili, lépe to asi nevystihnu.
TB: Ale říkáte to velmi váhavě...
Nimoy: Můžete k tomu dopsat "odpověděl váhavě" (se smíchem). Máte naprostou pravdu, váhal jsem. Snažím se najít slova, která by to popsala, ale pravdou je, že jsme od té doby spolu příliš nemluvili.
TB: Chápu...
Nimoy: Upřímně, spojoval nás právě jen Star Trek. A protože já už s ním nemám nic společného, není překvapivé, že nemám nic společného ani s Rickem Bermanem.
TB: Nemluvili jste ani o možném návratu Spocka, nebo dalších projektech?
Nimoy: Ne, pokud je mi známo.

TB: Pro ST VI. chtěl Harve Bennett přeobsadit role Kirka, Spocka a McCoye mladšími herci. Studio tomu nebylo nakloněno a vy jste přišel s jiným příběhem o Klingonech a koncem Neutrální zóny. Zajímalo by mě, jaký máte názor na Bennettův nápad a co byste řekl teď, kdyby se to skutečně stalo?
Nimoy: Myslel jsem, že Harvův nápad byl zajímavý, ale nikdy jsem nečetl scénář, takže vlastně nevím, jaký to mělo potenciál. Predložil svůj nápad studiu. Ti mě kontaktovali. Vysvětlili mi, že četli scénář, a že tento film nenatočí, pokud vymyslím jiný námět. A tak jsem to udělal. Vše co o Harvově scénáři vím je to, co jsem o něm slyšel. Takže nemohu soudit. Bylo by ale asi zajímavé udělat film z minulosti posádky.

TB: Bill Shatner nedávno řekl, že předložil Paramountu námět na nový ST seriál. Jste dobří přátelé a tak se chci zeptat, jestli vám o něm něco řekl.
Nimoy: Ne, nikdy jsme o tom nemluvili.

TB: Pracoval byste na Star Treku jako producent, kdyby vás Paramount požádal. Další hypotetická otázka...
Nimoy: (se smíchem) Myslím, že mé dny u filmu a televize skončily. Můj vlastní život je teď pro mě mnohem důležitější. Už nejsem posedlý kariérou jako kdysi. Vedeme s manželkou velmi spokojený život, hodně cestujeme. A mé fotografování mi po tvůrčí stránce zcela postačuje. Obzvláš» proto, že mě to nenutí odejít na týdny nebo měsíce z domova. Velmi pochybuji, že by se vyskytlo něco, co by mě přitáhlo zpět.


DĚJE SE TADY VÍC, NEŽ JE NA PRVNÍ POHLED ZNÁT, JEDNIČKO.
SOUHLASÍM, PANE. ŽE BY SE ZCELA NEZNÁMÁ RASA OBJEVILA PRÁVĚ V KLÍČOVÉM OKAMŽIKU ENDRELSKÉHO VÝVOJE? MŮŽE TO SNAD BÝT JEN SHODA NÁHOD?
VSKUTKU, ZÁKLADNÍ SMĚRNICE *VÝSLOVNĚ* ZAPOVÍDÁ VMĚŠOVÁNÍ DO BĚŽNÉHO VÝVOJE JAKÉKOLIV SPOLEČNOSTI ...
... A JAKO NASCHVÁL ZROVNA VE CHVÍLI, KDY SE ENDRELOVÉ CHYSTAJÍ VYDAT KE HVĚZDÁM A MY S NIMI MÁME NAVÁZAT PRVNÍ KONTAKT, OBJEVÍ SE TAJEMNÍ CIZINCI, ABY *UVRHLI ENDRELLSKÝ EKOSYSTÉM DO ZKÁZY! PROČ?*
MÁME VÍC OTÁZEK NEŽ ODPOVĚDÍ, JAK SE ZDÁ.
JEN PROZATÍM, JEDNIČKO. HLÁŠENÍ, PANE DATE?
OBRAZ, PANE DATE.
PŘED PÁR OKAMŽIKY VYSTOUPILO Z WARPU NEZNÁMÉ PLAVIDLO.


"KAPITÁNE, TA LOĎ SE VELMI PODOBÁ TÉ STAVBĚ NA POVRCHU ENDRELLY."

# Information Times #9 vyjdou 10. ledna 2005

**Speciální poděkování**

Velící šéfredaktor komodor Korax

Petr Lohnický

Trekdnes

Základna Antares



AGENCY FOR SPACE SECURITY

#9

# INFORMATION TIMES

## HUDBA VE STAR TREKU



# Vážení a milí čtenáři,

Zaprvé bych vám chtěl za celou redakci a velení UPKB popřát mnoho štěstí do nového roku a připomenul, že do Prvního kontaktu už zbývá jen nějakých sedmapadesát let.

Za poslední dva měsíce se toho stalo celkem dost, proto si troufám říci, že toto číslo je celkem šťavnaté. Zaprvé byste si neměli nechat ujít reportáž z letošního Koprconu, dále bude stát za pozornost Hudba ve Star Treku. Ale na souhrn novinek za poslední měsíc tady není místo, kvůli tomu budete muset otočit list, nebo stisknout PageDown.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Novinky

Paramount oficiálně potvrdil, že **"Star Trek: The Animated Series"** vyjde na DVD v roce 2006.

Stránky The Digital Bits uveřejnily podle "vícenásobných zdrojů", které pocházely ze samotného studia, že v současnosti probíhají práce, aby animovaná série Star Treku mohla vyjít na DVD už příští rok. "Jeden ze zdrojů nám řekl, že tento titul by podle studiového plánu měl vyjít na začátku června, ovšem další zdroje tvrdí, že by se DVD měla objevit až v září či říjnu," uvedly webové stránky.

Animovaný Star Trek debutoval na televizních obrazovkách 8. září 1973, v den sedmého výročí originální série "Star Trek", která se objevila 8. Září 1966. The Digital Bits předpokládají, že by se animovaná série mohla na DVD objevit v září 2006, přesně na 40. výročí "Star Treku".

Dvaadvacet originálních příběhů animované série bylo vyprodukováno ve dvou sezónách. K těmto animovaným postavám se ve většině případů připojily i hlasy jejich původních "reálných" představitelů. Zatím nebylo uveřejněno, na kolika DVD discích bude série vydána a co vše bude DVD set obsahovat.

Další epizoda **'Star Trek: New Voyages'** je velmi očekávaná kvůli účinkování herce **Waltera Koeniga** (Chekova), který má v této fanoušky produkované internetové filmové sérii ztvárnit jednu z postav. Spolu s ním by se však měla objevit i další hvězda originální série 'Star Trek', **Grace Lee Whitney**, která si zahrála během první sezóny originální série postavu pobočnice Janice Rand a objevila se také ve filmech s originální posádkou a také v sérii 'Star Trek: Voyager'.

Jste členem některého ze Star Trek fan klubu? Je jich hned několik, můžete si vybrat. Nový klub s vlastním portálem najdete na doméně Trekkies.cz. Zajetý klub CZ Kontinuum s mnoha aktivitami má nově naprogramovanou členskou sekci, přihlásit se a čerpat výhody nikdy nebylo snazší...




I nejstarší Star Trek fan klub Dominion doznal změn. "Dominion a klub UPKB na vědomost dávají, že dne 20. listopadu 2005 uzavřely vzájemnou dohodu o spolupráci a sloučení obou klubů pod jednu střechu. Na základě iniciativy Ondřeje "Koraxe" Konvičky se zástupci obou klubů sešli na Koprconu 2005 v Kopřivnici a projednali několik detailů o tom, jak by měla jejich spolupráce v budoucnu vypadat. Bylo dohodnuto, že klub UPKB bude hlavním zaštiťujícím klubem a původně Ostravská sekce klubu bude nést původní název Dominion s přídomkem UPKB. UPKB Dominion má již nyní velké zásluhy na aktivitě klubu, jimiž je např. vydávání barevné verze klubového časopisu UPKB Information Times nebo vylepšení a doplňování informací na klubových stránkách a v neposlední řadě na nemalém přispění do programu Star Trek bloku na posledním Koprconu." Své stránky pod taktovkou Radka "Surela" Malíka má i klub The Neutral Zone CZ.

*Zdroj: Trekdnes, Sickbay*





# Hudba ve Star Treku

***Nedávno jsem se přehraboval soundtracky a napadlo mě, že bych si ke psaní IT mohl nějaký pustit a nakonec mě napadlo o nich něco napsat. Tak tady to máte.***

### The Original Series

Budeme to brát chronologicky. Takže TOS. Co se toto seriálu týče, někteří šťastní sběratelé vlastní LP (gramodesky) se soundtracky k epizodám, jinak se dá sehnat soubor všech audio efektů jako zavírání dveří, střelba z phaserů, atp.




Vyšlo celkem dost epizodních soundtracků, ale budu jmenovat jen některé z nich: Where No Man Has Gone Before, Doomsday Machine, Trouble With Tribbles, The Enemy Within.

### The Next Generation

Kvalita soundtracků TNG jak z pohledu umělecké kvality, tak z pohledu kvality nahrávek je sice větší, nicméně podle toho, co je mi známo existuje jen pět soundtracků k TNG epizodám. Jde o Encounter at Farpoint, The Best of Both Worlds, soubor hudeb z Yesterday's Enterprise, Unification a Hollow Pursuits, dále soubor skladeb z Tin Man, The Inner Light, Sub Rosa, A Fistful of Datas, Dark Page,




Descent a Birthnight.

Nakonec je tu CD nazvané The Most Romantic Music for STTNG. Jde o podle mého názoru velmi kvalitní CD, je v něm hudba z celého seriálu a některé kousky z Generations.

Je tam i hudba z The Inner Light, což je podle mne nejlepší kus z TNG, možná i z celého Star Treku. Rozhodně byste si jí měli poslechnout.

### Deep Space Nine

S DS9 je to ještě slabší - vyšly jen dvě CD. Jde o Epizodu Emissary a CD, které obsahuje pouze úvodní znělku a skladbu Passage Terminated. Tak má celé CD asi osm minut...




### Voyager

Opět jen dvě CD. Co by si o Paramountu Trekkies pomysleli, kdyby nevydal soundtrack k úvodní epizodě si nechci ani domýšlet, takže kromě Caretakera, se ještě vydalo CD s názvem Main Title, jehož obsah je asi všem zřejmý.




### Enterprise

Zatím vyšlo jen jedno CD, to je ale vzhledem ke stáří, resp. mládí seriálu pochopitelné. Jde o soundtrack k úvodní epizodě Broken Bow, alespoň balení je pěkné.




**Filmy**

Soundtracky pochopitelně vyšly ke všem filmům, ale jen tak to shrnu - existuje jedno i dvoucédéčková verze TMP, které je podle mne mezi filmy nejlepší, alespoň co se hudby týče.

TWOK, TSFS, TVH, TFF seženete, tedy, pokud se budete snažit, na TUC jsem ještě nenarazil, tedy ne na originál, ale jde o velmi dobrý soundtrack.

Všechny filmy z prostředí TNG se také dají sehnat, za pozornost pak stojí hlavně FC a INS.

**Závěrem**

No... Vzal jsem to dost narychlo, ale alespoň máte přehled, jen už doporučím web startreksoundtracks.com, jehož účel je vám asi jasný. Soundtracky ke Star Trekům sice nepatří mezi úroveň toho nejlepšího ze světa hudby, ale je hezké mít to doma a čas od času si něco pustit.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

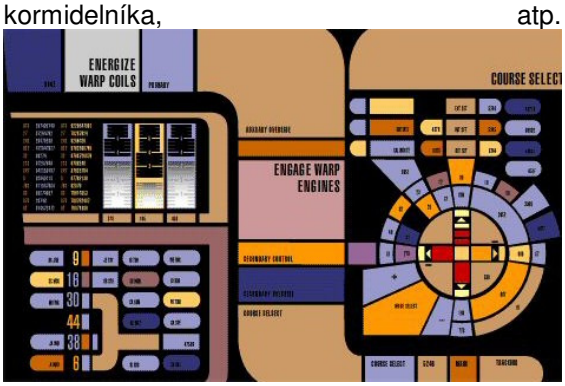


# Captain's Chair

***Společnost Simon and Schuster se na poli her z prostředí Star Treku vyznačuje hrami neobvyklého rázu, příkladem budiž Dominion Wars.***

A ani Captain's Chair není ve světě Star Trek her nevýrazným kouskem. Spíše bych řekl, že v ČR nedostatečně propagovaným titulem. A je to skoda. Chaptain's Chair je hra bez hrdinů, příběhu a přesto je velmi zábavná. Jde totiž o napodobeniny můstků pěti nejslavnějších lodí Hvězdné Flotily - ano, jde o Enterprise, Enterprise D a E, Defiant a Voyager.

Po otevření můstku přes LCARS rozhraní se můžete pohybovat pomocí jakýchsi záchytných bodů, tj. bodů umístěných na důležitých místech, jako je kapitánovo křeslo, křeslo kormidelníka, atp.




Každá konzole, každý replikátor, každý kufřík je funkční - v kufřících si můžete prohlédnout hypspraye, v replikátoru si můžete nechat zreplikovat jídlo a na konzolích se dá dělat vše - vypnout warp pole, přejít na warp (k tomu už musíte pole opět zapnout), střílet, maskovat Defiant, přistát a dokonce zničit Voyager, separovat trup Enterprise D a tak dále, a tak dále. Pokaždé, když na některé takto funkční tlačítko kliknete, vyvolá se nové okno, opět v LCARS, ve kterém vidíte, co se vám podařilo provést. Pokud zničíte Voyager, LCARS se vypne a hra skončí.

Na každé lodi je také na různých místech připraveno interview s jednou z postav, která na můstku účinkovala a několik „vychytávek", jako jsou například minihry na můstku klasické Enterprise, zamknutí konzoly na můstku (pozor, když si na heslo nevzpomenete, musíte kru ukončit přes Správce úloh), dokonce pokud vložíte na můstku Enterprise D do konzoly kód 81598, dostanete se na můstek klingonského Bird of Prey. Váš pohyb není omezen jen ná můstky - můžete se vetřít i do pracoven kapitánů, prohlédnout si sošky v poličkách kapitána Janewayové, nebo si prostudovat knihy kapitána Picarda.

Záverem bych ještě něco dodal k technické stránce hry - zvuk je celkem čistý, vše autenticky hučí a bliká, mapy můstků i videa jsou uloženy ve formátu QuickTime a dají se „vykuchat". Jen se někdy stane, že když na něco kliknete, nepustí se video, jen černé okno.

Takže tento počin všem vřele doporučuji, neužijete si s tím sice tolik střílení jako v Elite Force 2, ale kdo by odolal myšlence zničit Voyager z kapitánského křesla...



*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Staří hrdinové, část I.

***Kapitán Kirk naposledy velí Enterprise a poté má být penzionován. Na palubě se při této rozlučkové cestě nachází zbytek původní posádky a hromada nezkušených kadetů. Avšak pak Uhura neočekávaně zachytí nouzový signál...***

Hvězdy majestátně pluly po obrazovce a zanechávaly dojem, že je skrze toto panorama vidět přímo do vesmíru, ačkoliv můstek byl umístěn uvnitř mohutné lodi. Kapitán James Tiberius Kirk se přesto odvrátil a opět se dal do přecházení na malé ploše před velitelským křeslem. Ne že by ho tento pohled nefascinoval, třebaže ho znal už dlouhá léta. Avšak jeho myšlenky mu nedopřály klidu, aby mohl po delší čas pozorovat dráhy hvězd.
Zůstal stát a podíval se na kadety, kteří obsadili obě místa před obrazovkou. Stále ještě si nemohl zapamatovat jejich jména a vlastně mu to skoro ani nevadilo.
Zatracená cesta starejch chlapů, pomyslel si špatně naladěn a rozhlédl se po můstku. Nejprve padl jeho zrak na záda ženy, která jako vždy obsadila místo pro komunikaci. Obrátila hlavu a opětovala mu pohled, téměř jako by vycítila, že se na ni podíval. Snad toho byla opravdu po těch dlouhých letech schopna. Kirk se usmál a její odpověď, vyjádřená pozvednutím ústních koutků, propůjčila jejímu vážnému, tmavému obličeji přívětivé rysy.
Jsme tým starých paprik a brzy nás vyřadí, šlo Kirkovi hlavou, zatímco jeho pohled se posouval dál po můstku. Tam seděl ten vědec, který byl už po dlouhou dobu zároveň jeho prvním důstojníkem. Už dlouho by si zasloužil vlastní velení, více než zasloužil, ale ne, tvrdohlavý Vulkánec musel vždy trvat na tom, aby zůstal zde na *Enterprise*.
Kirk si povzdychl. V hloubi srdce byl rád, že si nemusel zvykat na nového prvního důstojníka. Spock a on toho spolu tolik prožili, že se znali lépe než mnohý manželský pár. Ta myšlenka mu trochu pozdvihla ústní koutky.Opět se dal do své pouti a jako vždy se otočil před mohutnou zdí, která oddělovala můstek od zbytku lodi. Znovu padl jeho pohled na oba mladé kadety.
Bezprostředně postrádal své přátele

Sulua a Chekova. Ale oba veleli už dlouho svým vlastním lodím, byli zkušenými kapitány, na misi u nové hranice s Beta kvadrantem. Skoro žárlil na ty roky, které oba ještě stráví ve službě.
Stále ještě si nebyl jistý, jestli mu pánové a dámy na Vrchním velitelství Hvězdné flotily chtěli dát pocit, že je stále ještě potřebný, tím, že mu na loď poslali tyhle zelenáče. Založil ruce za zády. Nejprve zredukují mužstvo pod minimální stav, pak přeloží na jeho loď hromadu mladých, nezkušených mužů a žen.
Na obličeji, ve kterém zanechal stopy jeho život plný dobrodružství, se mu objevil hořký úsměv. Velká zodpovědnost, čest, řekli, nadmíru důležitá funkce. Poslední součást výcviku, první zkušenosti pod vedením slavného kapitána, správný vzor, i tyto prázdné fráze zazněly. Nic si nenamlouval. Toto byla jejich cesta na rozloučenou, cesta bez jakéhokoliv rizika. Nechtěli dát v sázku ani kadety, ani starou posádku bývalé vlajkové lodi Hvězdné flotily. A kvůli tomu letím tady naprosto nesmyslně v závětří Federace. Oči se mu na okamžik zúžily.
Tak to bývá, krátce před penzionováním, zkusil se utěšit. Věří ti už jen natolik, že můžeš akorát dávat pozor na hromadu začátečníků. Znovu se otočil a dal se do další poutě přes můstek. Přinutil se myslet na to, co přijde po poslední výpravě. Malá farma, kterou si koupil, koně, které chce chovat, klid. Tísnivý a skličující klid, tak se mu to zdálo.
Uhura zvedla hlavu od komunikačního panelu. Kirk se na chvíli zastavil. Podívala se na něj a ihned věděl, že jednotvárná rutina tohoto posledního letu je u konce.
"Zachytila jsem nouzové volání, kapitáne."
Téměř se usmál. Že by velení flotily zinscenovalo pro kadety naléhavý případ? To se uvidí. Každopádně mu o tom zapomněli dát vědět.
"Na obrazovku."
Uhura potřásla hlavou. "Je to ještě příliš slabé."
"Zaměření?"
"15 celých 45," zněla rychlá odpověď.
"Nový kurs, slečno...." Na jméno si nevzpomněl a teď mu to vadilo.
"Zadán, pane," odpověděla mladá žena s krátce střiženými vlasy.
"Johannsonová," ozvalo se za Kirkem. Samozřejmě. Jeho první důstojník neměl potíže si to jméno zapamatovat. Vzdychl a usedl do velitelského křesla.
Kirkovi se zdálo, jako by cítil, jak masivní loď zatáčí. Pousmál se a pohlédl na zakřivenou dráhu, kterou se na okamžik pohybovaly hvězdy na obrazovce. Jeho podivuhodná loď se jako vždy otočila téměř na pětníku. Jeho loď. Ještě.



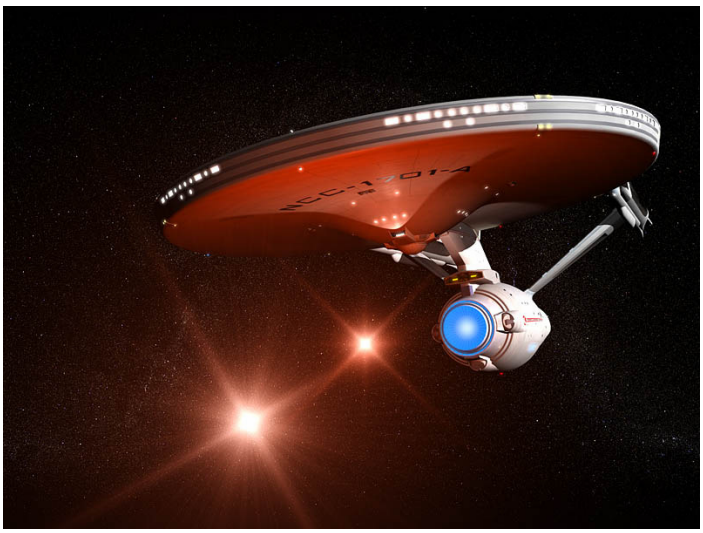
Úsměv mu pohasl.
"Signál zesiluje," ohlásil po krátké chvíli Uhuřin měkký, jasný hlas.
"Na obrazovku."
Hvězdy zmizely, místo nich se objevil obraz. Chvějící se, odzdola nahoru se pohybující pruhy znemožňovaly rozpoznat, kdo tam mluví, ale Uhura zjevně zesílila zvukový signál, neboť chraplavému hlasu bylo dobře rozumět.
"Pomoc. Pomoc. Kdokoliv nás slyší, prosím. Piráti. Systémy podpory života na minimu. Pomoc." Mluvčí zněl vyčerpaně, avšak neúnavně pokračoval ve své prosbě.
"Zde *Hvězdný rorýs*. Prosíme o pomoc."
Kirk dal Uhuře pokyn rukou. Přikývla.
"Tady kapitán Kirk z hvězdné lodi *Enterprise*. Slyšíme Vás."
Mátožná postava na obrazovce se napřímila.
"Konečně! Tady Jonash Treng z *Hvězdného rorýse*. Potřebujeme Vaši pomoc. Naléhavě."
"Jsme na cestě. Ale říkal jste něco o pirátech," pokračoval Kirk. "Můžete se vyjádřit přesněji?"
"Loď byla přepadena," vysvětlil Treng.
V tom okamžiku se se zasyčením otevřely dveře turbovýtahu. Kirk ani nemusel otočit hlavu, aby věděl, kdo přišel. Zaručeně mu neočekávaná změnu kursu neunikla.
"Klid, Kostro."

"Máme nejméně tucet zraněných," oznámil muž z *Hvězdného rorýse*. "Část lodi zaznamenala ztrátu tlaku a byla oddělena přepážkou. Nevím, zda tam někdo přežil, ale není to pravděpodobné. Kolik času potřebujete, než tu budete?"
"Třicet dvě minuty a sedmnáct sekund." Kirk zakryl úšklebek rukou, kterou se drbal na hladce oholené bradě. Spock, samozřejmě.
"Dobrá." V Trengově hlase bylo znát nesmírnou úlevu.
Obraz se vyjasnil, pruhy se zpomalily, bylo možné vidět detaily. Jonash Treng stál na malém můstku, pevně se drže velitelského křesla. V samotném křesle ležela nějaká žena, přes jejíž oblečení se táhly stopy popálenin o výstřelu z phaseru.
"Máte štíty?" To byl McCoy a Kirk věděl přesně, co touto otázkou sleduje.
Treng potřásl hlavou. "Negativní. Veškerá energie je potřeba pro udržení podpory života."
Kirk a McCoy si vyměnili pohled. Bez dalších slov zmizel doktor v turbovýtahu. Dveře se za ním se syčením zavřely. Jen mladý kadet vedle slečny Johannsonové se po něm podíval. Stále ještě si Kirk nevzpomněl na jeho jméno.
"Kolik osob?" zeptal se svého prvního důstojníka.
"Zachytil jsem životní údaje dvaceti jednoho humanoida, ovšem některé jsou velmi slabé." Otočil se na židli a pohlédl na svého kapitána. Pak pozvedl významně obočí. "Jsou v dosahu našich transportérů."
"Vezmeme Vás na palubu," oznámil Kirk *Hvězdnému rorýsi*.
"Rozumím." Trengův hlas zněl velmi unaveně.
Na obrazovce mohl Kirk sledovat, jak se Treng sklonil nad ženou ve velitelském křesle, zvedl ji na rukou a pak se rozplynul v transportním paprsku.
"Máme je," přišlo krátce nato hlášení z transportní místnosti.
"Slečno Johannsonová, plujte podél boku *Hvězdného rorýse*. Spocku, máte velení. Budu na ošetřovně."
Jen o málo později se rozevřely obě poloviny dveří turbovýtahu u ošetřovny. Kirk vešel rychlými kroky a s pevný pohledem do říše doktora McCoye a sestry Chapelové. Tady už se zjistí, jestli tato historka není jen cvičením pro kadety. Na okamžik se zarazil. Sténání raněných znělo opravdově.
Když se přiblížil lůžkům, napřímil se McCoy a poskládal své přístroje do pro to určeného kufříku, který je automaticky sterilizoval.
"Jak to vypadá, Kostro?"
"Ti, které tu máme, to zvládnou. Ale mluví o mnoha mrtvých."
Kirk přikývl. Takže tolik k jeho domněnce, že by to všechno mohlo být jen hra lidí ve velení flotily. Téměř se styděl za to, že zatímco na můstku reptal proti svému osudu, na palubě *Hvězdného rorýse* umírali lidé.
Provedl malou obchůzku po ošetřovně a nakonec zůstal stát u Jonashe Trenga. Muž působil ještě vyčerpaněji než na hlavní obrazovce na můstku. Po celém obličeji se mu táhly vrásky.
"Děkuji Vám, kapitáne, za to, že jste se objevili v pravý čas a rychle nám pomohli," řekl Treng tiše a znovu se podíval na ženu, vedle jejíž postele stál. "Už jí moc času nezbývalo."
"Od toho je Hvězdná flotila," odpověděl Kirk velkoryse. "A doktor McCoy je velmi zkušený."
Pronikavý pískavý zvuk oznámil volání. Oba muži se zarazili.
"Můstek kapitánovi," ozval se Uhuřin hlas.
Kirk vrhl na Trenga omluvný pohled a odebral se do doktorovy kanceláře. McCoy se objevil o chvilku později a posadil se na okraj svého psacího stolu."Tady Kirk. Co se děje, Uhuro?"
"Právě jsem obdržela volání na zajištěné frekvenci z hvězdného křižníku *Terra Mobilis*. Zřejmě byli včera napadeni těmi samými piráty, kteří udeřili zde. Posádka křižníku se úspěšně bránila, nejsou žádné oběti ani mezi mužstvem, ani mezi pasažéry, ale nejprve museli opravit poškozenou anténu, aby mohli zavolat pomoc, a letí bez pohonu vesmírem. *Terra Mobilis* nás prosí, abychom v oblasti patrolovali a podpořili je v případě dalšího útoku."
Kirk přikývl, třebaže ho nemohla vidět. "Vydáme se tam, hned jak vyprostíme mrtvé z lodi." Zhluboka se nadechl. "Přijdu na můstek."

Byla to smutná povinnost, kterou musel provést výsadek na palubě *Hvězdného rorýse*. Muži a ženy prohledávali v ochranných oblecích zničenou loď, dokumentovali trikordéry stopy boje a připevňovali značky pro transport na mrtvoly, které nalezli. Scotty si nenechal vzít, aby osobně vyšetřil škody na *Hvězdném rorýsu*, avšak i on dospěl k závěru, že malá loď je neopravitelná. Mnoho času jim už nezbývalo, nemohli déle vystavovat nechráněný křižník riziku dalšího útoku pirátů.

Opět chodil Kirk neklidně po můstku tam a zpátky. Potřebovali téměř den k tomu, aby vyprostili všechny mrtvé, což bylo více, než

plánoval. Nyní se nacházeli v přímém kursu ke křižníku. Kvůli intenzivnímu skenování, které prováděli, aby s trochou štěstí určili polohu pirátů, bude trvat ještě dalšího půl dne, než budou moci napadené lodi a především jejím pasažérům poskytnout bezpečí, které zde v tomto odlehlém koutě Federace vlastně mělo být samozřejmostí.
Piráti. V tomto sektoru. To už se nestalo několik desetiletí, neboť bohatá ložiska surovin již byla vyčerpána. Planety a sluneční systémy nemohly nabídnout nic víc kromě svého povrchu a krásy své znovu obnovené přírody. Ráj pro ty, co si chtěli užít volného času, extrémní sportovce a penzisty, kteří chtěli strávit zbytek svých dní v klidu a míru, ale žádný zajímavý cíl pro kořistnické výpravy. Kirk potřásl hlavou.
Posadil se do velitelského křesla a vyvolal si McCoyovu zprávu. Alespoň že z ošetřovny přišly nějaké dobré zprávy. Až na ženu s těžkými popáleninami po phaserech byli všichni zachránění znovu na nohou.
Kirk se rozhodně zvedl.
"Dva muži od bezpečnosti se se mnou setkají na ošetřovně," nařídil, předal můstek Spockovi a vešel do turbovýtahu.
Na ošetřovně se pozdravil s Jonashem Trengem a ostatními zachráněnými z *Hvězdného rorýse*. Nyní mohl Kirk rozpoznat, že se jednalo o smíšenou skupinu humanoidů nejrůznějšího původu. Dokonce mezi nimi bylo několik dětí.
Treng se na něj pousmál. "Co pro Vás mohu udělat, kapitáne?" zeptal se.
"Doktor McCoy mě informoval, že můžete opustit ošetřovnu, s jednou výjimkou." Vrhl rychlý pohled na jediné dosud obsazené lůžko. "Chtěl bych Vám zpříjemnit pobyt na *Enterprise*, jak jen to bude možné.



Doprovodil byste mě a oba mé muže, abych Vám mohl ukázat Vaše kajuty?"
"Samozřejmě," odpověděl Treng a rozhlédl se po členech své skupiny. "Ovšem bychom uvítali, kdybychom mohli být ubytováni blízko sebe."
"To není problém. Následujte mě, prosím. Není to nijak daleko."
Kirk se otočil k odchodu. Treng zůstal vedle něj, jeden z praporčíků čekal, až se celá skupina seřadí, druhý muž od bezpečnosti podpíral jednu starší ženu, která ještě nestála na nohou zcela jistě.
Po cestě se Kirk nutil k tomu, aby vylovil z paměti jména obou bezpečáků. Jako vždy mu ležela na jazyku, dokud se nepokusil si na ně vzpomenout. Zatraceně! Pak si přece jen vzpomněl: Takashima a Mbareki. Obzvláště snědý muž z afrického jihu vynikl v nedávné soutěži na lodi svou zručností.
"Jak daleko ještě?" zeptal se náhle Treng, přitom mohli být na cestě sotva pár minut. Kirk chtěl odpovědět, když ho zezadu zasáhl úder. Klopýtl a spadl na podlahu, váha několika těl ho pevně přidržela. Bránil se rukám, které ho škrtily, ale někdo mu pevně sevřel klouby na ruce a on tak nemohl útok odrazit. Zalapal po vzduchu, okolo se rozprostřela temnota, která vrhla závoj přes jeho oči. Zdálky zaslechl silně nepříjemný skřek a pak kolem něj všechno úplně zčernalo.

Ječivý, nervy drásající zvuk poplašného signálu ho znovu přivedl alespoň částečně k vědomí. Huíííí, huíííííí. Červený poplach. Hlava ho bolela, na krku cítil stopy škrcení. Huíííí, huíííííí. Byli napadeni. Musí se probrat, je přece kapitán. Podařilo se mu otevřít oči. Něčí obličej se k němu obrátil. Viděl ho už před chvilkou, tím si byl jistý, ale nedokázal si k němu přiřadit jméno. K čertu, jestli je jeho paměť na tom skutečně tak špatně, pak už bude opravdu čas na penzionování.
Alarm utichl.
"Nehýbejte se." Hlas zněl dost ostře. Přesto si Kirk sáhl rukou na bušící spánky.
"Co ...?" vydralo se mu ze rtů.
"Když uděláte, co Vám řekneme, nic se nestane ani Vám, ani Vaší posádce."
Zamrkal. Proč mu ten muž vyhrožuje? Pak se mu náhle vrátila paměť. Treng. Ano, to bylo to jméno. Muž mu věnoval veškerou svou pozornost.
"Proč to děláte?" zeptal se ho Kirk.
"To byste nepochopil." Smutný úsměv

se rozprostřel na rtech Jonashe Trenga. "Ale nyní, když jste vzhůru, můžeme vyjednávat."
"O čem?"
Mužův úsměv se prohloubil. "No, o mých požadavcích, přirozeně."
"Proč bych je měl splnit?" Kirk si překvapeně všiml, že jeho rozum pracuje na plné obrátky, i přes bolesti hlavy.
"Podívejte se vedle sebe. A než se rozčílíte, nechte mě Vám říct, že je mi to líto. Ale chtěl si stůj co stůj hrát na hrdinu."
Kirk otočil s námahou hlavu. Pak se musel zhluboka nadechnout, aby ovládl zuřivost, která v něm vzkypěla.
Vedle něj ležel nepřirozeně zkřiven muž od bezpečnosti v červené uniformě. Mbareki, to mu bylo jasné, krátké, černé, kučeravé vlasy byly nezaměnitelné. Tiskl si ruce těsně nad břicho a mělce a překotně dýchal.
"Trishin nůž je vždycky ostře nabroušený. Nechtěl uvěřit, že stará žena by mohla svou zbraň také použít. Když i přes její varování tasil phaser, neměla jinou možnost." Trengův hlas zněl soucitně.
"Co chcete?" zeptal se Kirk skrze pevně stisknuté zuby.
"Jste rozumný člověk, jinak byste nevelel hvězdné lodi." Treng se zhluboka nadechl. "Nejprve bych chtěl, aby byla Marisa dopravena ke mně."
Přirozeně, byla by naše rukojmí, uvědomil si Kirk. "Pod jednou podmínkou," začal vyjednávat.
"Ne." Tentokrát zněl Trengův hlas tvrdě.
"Pokud nám nevyhovíte, zůstane Marisa, kde je," odvětil Kirk.
"Ale kapitáne," pokáral ho Treng. "Čím více času ztratíme vyjednáváním, tím menší bude šance Vašeho strážného na přežití."
Kirk potlačil zaklení. Vskutku, čas byl přinejmenším teď na Trengově straně.
"No dobře," poddal se, "Marisa opustí ošetřovnu. Ale jen pokud za ni bude vyměněn pan Mbareki."
"Ach." Treng chvíli přemýšlel. "Ne, tak rychle ho z ruky nedám. Až tady bude Marisa, budeme vyjednávat o něm."
Kirkovi se podařilo vrhnout pohled do Trengova obličeje. Přes svou stále ještě doutnající zuřivost se musel zarazit nad vypětím a zlým výrazem v jeho očích. Líbí se mu to právě tak málo jako tobě, uvědomil si.
"Rozumím," slyšel se z dálky. Stockholmský syndrom, křičel na něj jeho vnitřní hlas. Neúprosně se rozhodl ho umlčet.
"Kirk můstku!" ohlásil se odhodlaně.
"Kapitáne!" V tomto jediném slově mohl vycítit celou Uhuřinu starost o jeho osud a přesto zněl její hlas chladně a nezúčastněně. Byl na ni hrdý.
Treng ho vybídl pozdvihnutím obočí. Kirk stiskl zuby a pustil se do nevyhnutelného.
"Uhuro, ať doktor McCoy pošle tu ženu z ošetřovny do ..." zarazil se. "Kde to vlastně jsme?"
"Hangár číslo tři."
Hrůza obestřela Kirkovo srdce. Chtějí uprchnout v raketoplánu, uvědomil si. Tihle lidé musí být těmi piráty, kteří přepadli hvězdný křižník. A teď ho mají v rukou a chtějí si vynutit útěk. V jeho raketoplánu. K čertu s tím.
"Kapitáne?" vytrhl ho Uhuřin hlas z jeho myšlenek.
"Ať ji přemístí do hangáru tři."
"Kapitáne?" zopakovala otázku.
"Rozuměla jste dobře, Uhuro," odpověděl Kirk.
"Ano, pane."
Čekal na sotva postřehnutelné zapraskání, které signalizovalo konec spojení, ale to se nedostavilo. Téměř si mohl představit tu snědou ženu, jak se na můstku naklání nad svým panelem, jednu ruku přitisknutou na přijímači v uchu, aby jí neušlo ani slovo. Všichni potřebovali informace, pokud měli tuto hru vyhrát, a kvůli tomu musí on, Kirk, přimět toho muže, aby začal mluvit.
"Ale proč to všechno děláte, Trengu?" zeptal se nejdříve.
"Už jsem řekl, že byste tomu nerozuměl, kapitáne."
"Zkuste to." Kirk se pomalu napřímil, sklouzl kousek dozadu a opřel se o stěnu. "Víte, já už jsem v tomto vesmíru něco viděl a prožil."
Treng se krátce zasmál. "Ovšem. Odvážný Kirk, jak Vám říkali." Vrhl pohled na zraněného strážného a přes obličej mu přelétl stín. "Ale nemyslím si, že byste věděl, co je opravdová starostlivost." Nyní se rozhlédl po hangáru, kontroloval své lidi.
"Jsem za ně zodpovědný. A jen tímto způsobem jim mohu opatřit novou vlast."
"Ale Vy jste přece piráti." Treng sebou při této větě trhl a Kirk proklel svou přímou povahu. "Na co chcete vlast?"

Muž, který ho na jeho vlastní lodi vzal do zajetí, zhluboka vzdychl. Po chvíli zdvihl hlavu a pohlédl Kirkovi do očí.
"Podívejte se přece na mě," řekl tiše. "Stárnu. Příliš stárnu pro tento život."
"A?"
"A kvůli tomu nás vezmete na jedno určité místo." Trengův hlas opět ztvrdl.
"Kapitáne?" zazněl Uhuřin hlas z reproduktoru.
"Ano?"
"Doktor McCoy stojí před dveřmi do hangáru tři. Tu ženu má s sebou."
Jonash Treng vstal. Jednomu ze svých lidí dal pokyn rukou. Kirk musel bezmocně přihlížet, jak jeden muž přitáhl zpoza raketoplánu někoho v červené uniformě. Dostali tedy i Takashimu.
Pirát se postavil před dveře, drže mladého strážného jako živý štít. V ruce se mu krátce zablýskl nůž. Treng se obrátil na Kirka.
"Varujte své lidi. Nechtěl bych, aby Váš muž utrpěl nějakou škodu, ale ani já nemohu nic riskovat."
Kirk vzdychl. "Uhuro?"
"Ano, kapitáne?"
"Žádné úskoky. Ať ji McCoy nechá stát a odejde."
"Ano, kapitáne."
Tentokrát v reproduktoru lehce zapraskalo. Kirk se cítil podivně odříznutý od své posádky. Nemusel dlouho čekat.
Dveře od hangáru se se sykotem otevřely. V chodbě stála pouze žena, kterou Treng vlastnoručně vynesl z paluby *Hvězdného rorýse*. S námahou se udržovala ve vzpřímené poloze, opíraje se o stříbrolesklou stěnu.
"Mariso! Pojď!"
Ačkoliv si byl Kirk jistý tím, že se jedná o pirátku, že má na svědomí víc než jen trochu životů, musel bojovat se svým soucitem, když viděl, jak se znaveně protáhla dveřmi. Vrávoravě se přidržovala zdi, zatímco se dveře hangáru zavíraly, a nakonec se sesunula na podlahu.
Lidé v místnosti si oddechli. Treng přispěchal dlouhými kroky ke dveřím hangáru, kde zadal na klávesnici nějaký kód. Mezitím druhý pirát odsunul Takashimu na stranu a usadil se s ním vedle raketoplánu.
Zatraceně! Kirk si byl jistý, že starý pirát zadal kód, kterým technici zabezpečovali dveře, když chtěli testovat raketoplán ve vesmírném vakuu. Ani centrální počítač nemohl tento kód vyřadit z provozu. Bez Trengova souhlasu se tyto dveře už nikdy neotevřou. Ledaže že by Scotty vymyslel něco zvláštního. Kirk mu mohl pomoci jen tím, že se bude dál s Trengem bavit, ale obával se, že kanál na můstek už není otevřený.
vNyní se pirát staral jen o přivedenou ženu. Bylo na tom cosi dojemného, jak ji přivedl ke své skupině a s jakým ulehčením tam byla přivítána.
Jsou to brutální vrazi! ozval se opět Kirkův vnitřní hlas. Jakoby se to mělo potvrdit, zaslechl tiché zasténání. Mbareki, prolétlo mu hlavou. Klekl na kolena ke zraněnému muži. Zděšeně si povšiml krve, která na podlaze pomalu vytvořila louži.
"Pane Mbareki," oslovil ho. Tmavé oči, plné bolesti a strachu, se k němu obrátily. "Doufám, že Vás budeme moci brzy vyměnit. Vydržte," sevřel strážnému ramena. Mladík přikývl, plný důvěry ke svému kapitánovi. Kirk zavřel oči a potlačil hluboké povzdechnutí. Kdyby jen byl také tak optimistický. Odhodlaně se obrátil na velitele pirátů.
"Trengu! Myslím, že teď bychom si měli promluvit o mém člověku," zvolal podrážděně. Pirát zvedl hlavu, pohladil ženu ještě jednou po vlasech, zvedl se a prošel hangárem. Před Kirkem se posadil.
"Dobře jste spolupracoval, kapitáne," řekl klidně. "Také Vám vyjdu vstříc." Jeho úsměv vypadal upřímný. "Můžete ho vyměnit. Navrhněte někoho."
Kirk rychle přemýšlel. Očekával podstatně delší vyjednávání. Koho by tu chtěl mít vedle sebe? Spocka, to byla jeho první myšlenka. Ale jeho první důstojník musí zůstat na můstku a vést osvobozovací akci. Avšak jednoho z mladých kadetů také nemohl riskovat. Rychle si prošel všechny své přátele. Scotty musí vymyslet nějaký plán, jak se k pirátům dostat, a McCoy nemůže opustit ošetřovnu, protože mladý Mbareki bude potřebovat jeho zkušenosti. K čertu, potřebuje je všechny na jejich místech. Jak jen se jmenuje ta žena na můstku? Johannsonová.
"Kapitán můstku!"
"Tady Uhura," ozvala se okamžitá odpověď.
"Uhuro, zeptejte se slečny Johannsonové, zda je připravena se dát k dispozici jako rukojmí. Bude vyměněna za pana Mbarekiho. Je zraněný."Po krátké chvilce se Uhura znovu ohlásila.
"Slečna Johannsonová je na cestě, kapitáne. Mám uvědomit doktora McCoye?"
Kirk vrhl tázavý pohled na svého

věznitele.
"Ne, jenom ať ta žena přinese na chodbu nosítka," odpověděl Treng a Kirk předal jeho nařízení dál.
"Ano, kapitáne," ukončila Uhura rozhovor.
Kirk se znovu opřel o zeď a hluboce vzdychl.
"A teď, Trengu, kam se chcete dostat? Zatímco jsme tady mluvili, mohla už být *Enterprise* na cestě."
"To je od Vás velmi pozorné, kapitáne. Hrajete o čas, který Vaše posádka potřebuje, aby se připravila k útoku." Trengův úsměv znovu rozdmýchal v Kirkovi zuřivost. Dobrá, udělal chybu, ale chtěl, aby se Uhura konečně dozvěděla, jaký je cíl pirátů. Vroucně doufal, že nepřeslechl tiché cvaknutí v reproduktoru.
"Na Kewanee V." Kirk odpovědi téměř neporozuměl, tak potichu to pirát pronesl. Překvapila ho touha v jeho hlase.
"Proč Kewanee V?" zopakoval nahlas.



Trengův pohled okamžitě ztvrdl. "To nemusíte vědět. Prostě nás dopravte."
Kirk opět předal jeho pokyny na můstek a Uhura mu potvrdila jejich přijetí.
"Ano, ano, kapitáne. Doufám, že všechno dobře dopadne."
Proklatě! To byl její kód. Teď si byl jistý, že Spock a ostatní něco plánují, ale on sám na to ještě nepřišel. Krátce nato se Uhura znovu ozvala.
"Kapitáne!"
"Ano?"
"Slečna Johannsonová je připravena, pane. Je u Vás všechno v pořádku?"
"Nedělejte si starosti, Uhuro."
Zapraskání Kirka uvědomilo, že teď je odkázán jen sám na sebe. Spock očividně dospěl k závěru, že piráti musí být zastaveni za každou cenu. Budou se muset chýlit k prostému násilí.
Treng přikývl na Kirka, vstal a zdvihl sténajícího strážného na nohy.
"Zůstaňte, kde jste, kapitáne."
Kirk nevěřícně sledoval, jak starý pirát ohleduplně pomáhá zraněnému muži ke dveřím. Zatímco ho jednou rukou přidržoval, volnou zadal na dveřích kód. Kirk se kousl do spodního rtu, neboť tušil, co se stane. Zde u boční stěny byl relativně v bezpečí, ale nemohl se postarat o to, aby i Takashima byl mimo nebezpečí. A Mbareki bude stát přímo v palbě.
Dveře hangáru se se syčením otevřely. Kirk zavřel oči. Mnohohlasý křik mu prozradil, že oslepující granát byl úspěšně použit. Pak zaslechl charakteristický zvuk phaserů. Vyskočil. Jonash Treng se před jeho očima zhroutil a společně s mladým strážným spadl.
"Ne!" vykřikl jeden z pirátů zoufale a zdvihl nůž. Takashima se vyhnul jeho útoku a vrhl se na podlahu. Paprsek z phaseru se nad ním zableskl a zasáhl muže s nožem, který se zhroutil na zem.
Kirk to už u zdi nevydržel. Skrčený se rozeběhl a kličkoval palbou. Sice pocítil na uchu pálivou bolest, avšak k veliteli pirátů se dostal nijak vážněji nezraněn.
"Trengu?"
"Měl jsem to čekat," pronesl Treng chraptivě. "Pro lidi z Hvězdné flotily je služba víc než životy jejich přátel nebo kapitána." Zamrkal a nadechl se. "Škoda. Ale stálo to za pokus. Poslední úder mého života."
"Kdo jste doopravdy?"
"Jonash Treng, věřte nebo ne. Ale možná Vám více řekne jméno Red Buckler."
A zdali. Kirk pohlédl na muže, který před ním ležel, úplně jinýma očima. Přiznal si, že to není žádná ostuda, padnout do pasti jím nalíčené. Nejobávanější pirát Alfa-kvadrantu se nacházel na *Enterprise*. V jeho rukou.
"Bucklere, za svoje činy budete pykat."
"To si nemyslím." Tichý úsměv se rozhostil v mužově obličeji. "Podívejte se, jed už začíná účinkovat. Marisa a já nikdy nebudeme potupně stát před soudem." Na okamžik se mu napjaly svaly na bradě a zúžily se mu oči.Kirk ho beze slova pozoroval.
"Vždycky jsme všechno plánovali společně, oba jsme byli velitelé. Ale starý dobrý *Hvězdný rorýs* pomalu zrezivěl, my sami jsme zestárli a unavili se a naše děti by měly žít jiným životem. Snad to dokážete pochopit, Kirku."
"Proč ten přepad *Terra Mobilis*?"

Znovu úsměv na tváři umírajícího piráta.
"Jenom transportní paprsky lodi třídy *Constitution* jsou dostatečně silné, aby pronikly atmosférou Kewanee V. Bohužel byla *Terra* příliš dobře vyzbrojena. Zkusil jsem ..." odmlčel se.
Kirk chápavě přikývl. Kvůli tomu potřebovali *Enterprise*. Vrhl zkoumavý pohled na snědého muže v červené uniformě, který ležel nedaleko od něj. Nehýbal se.
Pirát suše zakašlal. "Doufám, že Váš mladý vznětlivec nedostal příliš za vyučenou." Pak polkl a mluvil dál, zatímco upřeně pozoroval kapitána.
"Nemějte mi to za zlé, Kirku," přenesl přes rty. "Chráníte své lidi, já chráním své, tak dobře, jak to jen jde. Doufám jenom, že tomu rozumíte lépe, než jsem od Vás mohl čekat." Zavřel oči a těžce vydechl.
Teprve po chvíli Kirk pochopil, že starý pirát už nepromluví. Zvedl hlavu a rozhlédl se. Boj je tedy ukončen.
McCoy klečel vedle Mbarekiho a pohlédl na kapitána.
"Žije, Jime."
Kirk se postavil. Zbývající piráti vzdali svůj marný odpor. Někteří z nich dřepěli s kamennými výrazy na podlaze, okolo ženy bez známek života. Členové bezpečnosti je drželi svými phasery v klidu.
"Prohledejte je, odeberte jim všechny zbraně a odveďte je do cel," nařídil Kirk a dlouhou dobu sledoval tělo Jonashe Trenga neboli Reda Bucklera. "Ale ano, chápu velmi dobře, o co jste se pokusil," řekl tiše.

Vzal na vědomí hlášení své posádky, kontaktoval poškozený hvězdný křižník a napsal zprávu o události pro velení flotily. Navštívil Mbarekiho na ošetřovně a vyslechl Takashimu. A dospěl k rozhodnutí. Nechápal, jak k němu mohl dospět tak snadno, navzdory všem služebním předpisům, ale člověk asi ve stáří ztratí víru v paragrafy, řekl si. V budoucnu už se nebude muset o lidi na Vrchní velitelství Hvězdné flotily starat a proto si může dovolit ten luxus, jednat v tomto případě podle svého vnitřního hlasu.
Teď se ale musí soustředit na to, co těmhle mladým kadetům řekne. "Děkuji Vám všem za Vaši odvahu a odhodlanost," pronesl kapitán James Tiberius Kirk. "Zejména slečna Johannsonová prokázala mimořádnou statečnost, když se ochotně chtěla nechat vyměnit za svého zraněného kolegu. Slečno Johannsonová, velice Vám děkuji."
Mladá žena zčervenala a sklopila zrak. Nikdy se nedozví, že byla pro tento úkol vybrána jen proto, že kapitán Kirk si nedokázal vzpomenout na žádné jiné jméno.
"Kirk, konec." Rozhlédl se po můstku a usadil se do velitelského křesla.
"Velmi dobře. *Terra Mobilis* se nemusí žádného dalšího útoku obávat a my tu máme ještě jednu maličkost k vyřízení, než se vrátíme na Zemi."
"Kapitáne?"
Kirk si dovolil nepatrný úsměv.
"Podrobíme naše transportéry malému testu, že?"
Uhura se k němu otočila s vážnou tváří. Pak zamrkala. Spock pozdvihl obočí. Kirk přikývl a pousmál se výrazněji.
"Kurs na Kewanee V, slečno Johannsonová."

*Nadporučík Kirsch (překlad, mimo UPKB)*

## Star Trek Journal

Relativně nedávno se k UPKB připojil ostravský ST klub Dominion, který podobně jako my vydal nějaké to číslo svého časopisu ST Journal. A protože je škoda ho zahodit, zavedli jsme rubriku, která bude ukazovat, jak STJ vypadal. (Pokračování na další straně)

# Nemesis očima svého scénaristy

Pro většinu lidí v Hollywoodu je John Logan člověkem, který napsal scénář k "Vítězové a poražení" (Any Given Sunday) a ke "Gladiátorovi". Je ale také celoživotním fanouškem *STAR TREKu* a nemůžeme být spokojenější, že je to právě on, kdo píše desátý film.

John Logan je rád, že je to právě on, kdo píše další STAR TREK film. O této práci říká, že je stejně tak dobrá, jako být kapitánem USS Enterprise.

Právě nyní je John Logan jedním z nejžádanějších scénáristů v Hollywoodu. Oliver Stone režíroval jeho první skript "Vítězové a poražení". Získal cenu asociace scénáristů za svůj televizní film "RKO 281" a byl nominován na Oscara spolu se svým kolegou Davidem Franzonim za "Gladiátora". Ale kvůli čemu je opravdu v úžasu - tak v úžasu, říká sám, že tomu stále nemůže uvěřit - je to, že píše další ST film.



**Práce vašich snů**

Podle svých vlastních slov je John tím 'největším fanouškem *TREKu* na světě'. Vyrostl na sledování původního *STAR TREKu* a zná ho i pozpátku. I v osmdesátých letech, kdy byl tvůrcem divadelních her v Chicagu, nezmeškal ani jednu epizodu Nové generace. A i dnes má velikán hollywoodských scénářů na svém stole model USS Enterprise. Takže, když jeho známá účinkovala v muzikálu *1776* spolu s Brentem Spinerem, nedal pokoj, dokud mu nesjednala oběd s jeho hrdinou. Během oběda Brent navrhl, že by si měl John (který se pamatuje, že jen žvanil, žvanil a žvanil o Star Treku) promluvit s Rickem Bermanem o napsání dalšího filmu. Od té chvíle, říká John, žije v jednom ze svých snů. "Brent mě tam zavedl a setkal jsem se s Rickem. Řekl jsem mu: 'Chci napsat další film a měl by být o tomhletom'. Měl jsem tři hlavní prvky: prvním byla fyzická akce - něco jsem chtěl provést s *Enterprise*, měl jsem záporáka a měl jsem vymyšlenou zápletku pro Deannu Troi. Rickovi se to líbilo a od té chvíle jsem jel na plné obrátky. Nemůžete ani tušit, jak neuvěřitelně vzrušující to je, protože jsem celý život byl zažraný do Star Treku. Vždy všem tvrdím, že všechny morální zásady a všechen cit pro etiku mám ze *STAR TREKu*. Kdybych se tehdy, když jsem byl tak mladý, nedíval na Kirka, nebyl bych tou osobou, kterou jsem dnes. Stále tomu nemůžu zcela uvěřit - že se to děje. Je to super."

**Pravidla dramatu**

Po setkání John, Brent a Rick vymysleli příběh a John napsal skript. John nemůže nic prozradit o zápletce, ale vysvětluje, proč čemu si myslí, že dělá dobrý startrekový film. "Hlavní je, aby měla kladná postava k sobě opak, záporáka, který je jí hodný a vyrovná se jí. Khan a Kirk si perfektně odpovídali. Christopher Plummer a Kirk - další skvělá dvojice. Picard, Data a Královna Borgů - perfektně si odpovídali. Pak, pokud je v tom nějaká osobní spojitost, nějaká mimóza, něco mezi kladasem a záporákem, je to ještě víc zajímavější. Bylo důležité mít velmi mocného a velmi silného protivníka, který by měl nějaký význam pro životy alespoň několika postav.



Za druhé, alespoň co se mě týče, *STAR TREK* nejlíp funguje, když v sobě kombinuje vzrušující dobrodružství s absolutně úchvatnými myšlenkami. Pro mě jsou nejlepší ty epizody, které kombinují tradiční dobrodružné příběhy, které se nesou v duchu Julese Verna a Edgara Rice Burroughse, Errola Flynna na palubě Sea Hawka, s některými zajímavými myšlenkami o tom, kde jsme v tomto bodě našeho života jako lidské bytosti, kde je Federace a jak jeden na druhého reagujeme. Nejdůležitější dramaturgický dešmik, který stíží celou mou práci, tvoří tyto dvě věci: kombinace zajímavého protivníka - doufám, že bude zajímavý - a nikdy se nesmí zapomenout, že tyto filmy musí být o něčem. Ideálním případem je, že tímto 'něčím' je kombinace intelektuální myšlenky a něco o postavě."

**Původní vlivy**

Při hledání vhodného příkladu pro tento typ příběhu, se John zaměřil na epizodu z původní série "Věc soucitu" (Errand of Mercy), díl ve kterém Kirk a klingonský velitel Kor mezi sebou bojují o nadvládu nad Organií, jen aby zjistili, že obyvatelé planety jsou neuvěřitelně mocné bytosti, mocnější než obě soupeřící rasy. "V tomto díle," vysvětluje, "máte postavy, které se vypořádávají s politickou situací - válkou a mírem a tím, co znamenají - způsoby, které byly jak teoretické, tak osobní ve způsobu, jak každý z nich reaguje na výzvy, kterým musí čelit." John dozela snadno uvádí jako příklad epizody a povídá o malichernostech startrekové historie a je zřejmé, že



# Koprcon ´05

***Už je to nějaký pátek co se z programů České Televize vytratil onen námi vyhledávaný nápis Star Trek.***



Marek, Vader a Michal

A tak jsme víceméně odkázáni na naše dosavadní úlovky z obchodů, videorekordéru, p2p sítí nebo jednoduše na kamarády. Ale tím to nekončí. Čas od času se někde koná setkání Trekkies, ke kterým se případně přidají Elfové, Jediové, JarJarové a kdoví kdo ještě. Na jednu takovou akci jsme se vydali.

Koprcon má v čechách už zažitou tradici, proto už se několik let koná v jedné a té samé škole, takže jsme neměli problém se na con dostat. Poté co jsme se uvítali s příslušníky UPKB a Dominionu jsem hned běžel na přednášku, která mi začala před patnácti minutami, takže co se začátku conu týká, mohu jen říci, že na promítání Q Who (původně se měla promítat A Fistful of Datas, ale dorazil jsem pozdě a tak jsem pustil co bylo po ruce) přišlo dost lidí. Poté následovala Johansonova klasická přednáška Všeobecně o Star Treku, kterou vystřídalo promítání opět neplánovaného dílu Scorpion...

Po té, co se za Voyagerem rozprsklo pár Krychlí se sešlo ještě několik dalších lidí a začala má přednáška o TNG a myslím, že se celkem vydařila.

Pak jsem se šel najíst a zašel jsem do herny za Johansonem a společně jsme se snažili navzájem postřílet.

V sobotu ráno se toho moc nedělo, tedy alespoň co se Star Treku týče, takže jsem se do herny přinesl své PC a připojil jsem se ke hraní Day of Defeat a do oběda jsem ostřeloval velení UPKB. Však vy víte koho...

Při obědě proběhla plánovaná porada Úřadu, tedy Johansona, mne a nově připojeného Dominionu, který měl pochopitelně pár otázek a skoro stejné množství připomínek. A jídlo taky nebylo špatné.

Po obědě jsem se dal dohromady s Kolpem, opět



Poručík Matlikkk...

jsem vzal PC a přenesl ho do sci-fi místnosti, kde jsme vzadu na sluchátkách koukali na TAS a kopírovali Enterprise.

Co se večeře týče, i to byl zážitek sám o sobě - Pavel, Michal, Matlikkk a Lana nakoupili haldu jídla, dali jí na lavičku a každá si bral co chtěl. Přitom jsme se jako správní Trekkies dívali na Stargate.

Nakonec nás nahnali do haly, kde probíhal Galavečer, na kterém se vyhlašovaly výsledky soutěže o Palpyho kšandy, které vyhrála členka UPKB Lana Estari (dobré, Lano) a uváděla se velmi zajímavá hra ze světa SW, kde hlavním předmětem byl úchylný Jedi a dozvěděli jsme se spoustu zajímavostí o stěračích na helmách Stormtrooperů.

Na diskotéku jsme se s Kolpem vybodli a šli jsme sledovat slíbenou Fistful of Datas a asi tři další epizody a nějaké TAS. Když přišel Dominion, tak jsme s nově příchozími dívkami (ty z Dominionu nebyly) zalehli a dalších šest hodin jsme spali.

Ráno mne zaprvé probudila zima a zadruhé podezřelé zvuky, které se ozývaly z Markova spacáku. Asi mu jenom kručelo v břiše.

Asi dvacet minut jsme se společně pokoušeli vzbudit Johansona, protože už dávno měl mít přednášku o TAS, ale nakonec jsme to vzdali a divákům jsme nějaké jednoduše pustili. Následovalo promítání nejnovější oficiální ST epizody These are the Voyages, po které jsme se sesbírali a šli jsme domů.

Takže rekapitulace - Koprcon 2005 byl bezesporu akcí, na kterou se bude vzpomínat a určitě nejsem sám, kdo doufá, že bude i Koprcon 2006. Na conech jako je tento se člověk dozví spoustu věcí, jako je třeba účel stěračů a fakt, že není moudré dávat Johansonovi přednášku po ránu.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*





# Rozhovor se Spockem

Leonard Nimoy (Spock) (72) nedávno zavítal do Brazílie, kde poskytl interview Salvadoru Nogueirovi.

TB: Proč jste se nakonec rozhodl přejít od filmu k fotografii?

Nimoy: No, fotografuji už velmi velmi dlouho, už od svých 13-ti let. Není to žádná novinka.

TB: Co se týče vaší knihy Shekhina, vzbudila v židovské komunitě velký rozruch tím, jak ukazuje ženskou nahotu ve spojení s náboženskými symboly. Bylo to záměrem?

Nimoy: To vůbec ne. Prostě jsem jen následoval svou uměleckou představu.

TB: Ale musel jste něco takového předpokládat...

Nimoy: Ano, během vlastní práce, když jsem ukazoval svou práci různým lidem, mi začalo docházet, že něco takového neprojde bez povšimnutí.

TB: Máte v plánu nějaké další projekty týkající se fotografií?

Nimoy: Ano, pracuji na nich neustále. Ve Spojených státech je několik galerií, které vystavují mé práce. Právě židovské muzeum v New Yorku koupilo část mé knihy, další muzea v zemi doplňují své sbírky o mé fotografie, pracuji neustále na nových věcech.

TB: A myslíte, že je kritici i veřejnost přijímá kladně?

Nimoy: Ano, to rozhodně.

TB: Teď bych rád přešel ke Star Treku a zeptal se vás: Jsou skutečně Spockovy dny sečteny?

Nimoy: To rozhodně.

TB: Uvažoval byste o návratu, kdyby vás o to Paramount požádal?

Nimoy: To je hypotetická otázka, na kterou se těžko odpovídá. Myslím, že je velmi nepravděpodobné, aby mi někdo něco takového nabídl, takže o tom ani nepřemýšlím. Nikdo mi nevolal už tak 12 let a nečekám, že se to změní.

TB: Čekal jste něco od posledního filmu Nemesis, který se odehrával na Romulu, kde měl být právě i Spock?

Nimoy: Nikdo mě v této souvislosti nekontaktoval.

TB: Otočme list, slyšel jsem, že jste nazpíval píseň "Balada o Bilbo Pytlíkovi"...

Nimoy: Ano, před mnoha a mnoha lety. Počátkem sedmdesátých let jsem dělal nahrávky a jeden producent mi poslal tuto píseň. Je velmi kouzelná a tenkrát mě zajímaly hobití příběhy, takže jsem to nazpíval.

TB: je nějaká šance na opětovné vydání?

Nimoy: Abych řekl pravdu, nemám ponětí, kde jsou uloženy originální pásky. Jsem si vědom, že toto téma je v současnosti populární díky filmům a tak pár lidí tuto nahrávku vykopalo a občasně hraje, ale nečekám, že se z toho stane celosvětový hit. (se smíchem)

TB: Když mluvíme o Pánu Prstenů, jak se díváte na nárůst zájmu o tento žánr v porovnání s úpadkem zájmu o čisté sci-fi?

Nimoy: Myslím, že je to přirozené. Ze Science Fiction se v posledních letech staly jen speciální efekty a exploze. Hobití příběhy naopak mají lidské jádro, které se dotýká každého.

TB: Star Trek byl v počátku seriál se spoustou politických a etických ponaučení. To přešlo do filmů a svým způsobem i do Nové generace, ale novější verze, už na to nekladou takový důraz. Jak se díváte na stárnutí fenoménu a jeho metoforickou sílu?

Nimoy: To je velmi dobrá otázka. Mohu odpovědět ale jen zčásti, protože příliš nesleduji nejnovější díly. Nejsem ten, kdo může hodnotit celou historii Star Treku. Ale mohu říct, že v začátcích, v třech sezónách a prvních filmech, jsme se snažili o sociální a politické komentáře a myslím, že tohle mělo velký podíl na úspěšnosti. Byl jsem hrdý na to, že dělám Star Trek. Nevím jak se to za poslední roky změnilo, takže by ode mě nebylo fér, abych to komentoval.

TB: Byl jste požádán, abyste režíroval ST: Generations, ale nekonec jste odmítl, protože jste byl informován, že nebude čas opravit problémy, které podle vás byly ve scénaři. Co to přesně bylo?

Nimoy: Už je to dlouho, zkusím si vzpomenout. Měl jsem pocit, že ten příběh nemá téma, které by mě dostatečně zajímalo. Měl jsem z toho pocit vykonstruovaného konfliktu s jedincem, daným jedincem, na kterém mi nezáleželo, neměl dostatečnou sílu. Nebylo to něco, co by mě nadchlo.

TB: Kdybyste režíroval Generations, nechal byste Kirka zemřít?

Nimoy: To je další hypotetická otázka! (se smíchem). Vzpomínám si, že to nebyla příliš slavná smrt. Byla to bitka v poušti s nějakým špinavcem, na kterém mi nezáleželo a nebylo toho příliš mnoho v sázce, kromě holého života, který je samozřejmě důležitý, ale... Když v ST II zemřel Spock, zemřel při záchraně lodi a posádky. Kirk bojoval s nedůležitou postavou a zemřel. Myslím, že to nebylo moc š»astné. Povím vám toto. Kdybych byl hypoteticky režisérem, snažil bych se, aby jeho smrt měla větší smysl.

TB: Rozešli jste s Rickem Bermanem jako přátelé, když jste odmítl režírovat?

Nimoy: Nooo... od té doby jsme spolu příliš nemluvili, lépe to asi nevystihnu.

TB: Ale říkáte to velmi váhavě...

Nimoy: Můžete k tomu dopsat "odpověděl váhavě" (se smíchem). Máte naprostou pravdu, váhal jsem. Snažím se najít slova, která by to popsala, ale pravdou je, že jsme od té doby spolu příliš nemluvili.

TB: Chápu...

Nimoy: Upřímně, spojoval nás právě jen Star Trek. A protože já už s ním nemám nic společného, není překvapivé, že nemám nic společného ani s Rickem Bermanem.

TB: Nemluvili jste ani o možném návratu Spocka, nebo dalších projektech?

Nimoy: Ne, pokud je mi známo.

TB: Pro ST VI. chtěl Harve Bennett přeobsadit role Kirka, Spocka a McCoye mladšími herci. Studio tomu nebylo nakloněno a vy jste přišel s jiným příběhem o Klingonech a koncem Neutrální zóny. Zajímalo by mě, jaký máte názor na Bennettův nápad a co byste řekl teď, kdyby se to skutečně stalo?

Nimoy: Myslel jsem, že Harvův nápad byl zajímavý, ale nikdy jsem nečetl scénář, takže vlastně nevím, jaký to mělo potenciál. Predložil svůj nápad studiu. Ti mě kontaktovali. Vysvětlili mi, že četli scénář, a že tento film nenatočí, pokud vymyslím jiný námět. A tak jsem to udělal. Vše co o Harvově scénáři vím je to, co jsem o něm slyšel. Takže nemohu soudit. Bylo by ale asi zajímavé udělat film z minulosti posádky.

TB: Bill Shatner nedávno řekl, že předložil Paramountu námět na nový ST

seriál. Jste dobří přátelé a tak se chci zeptat, jestli vám o něm něco řekl.

Nimoy: Ne, nikdy jsme o tom nemluvili.

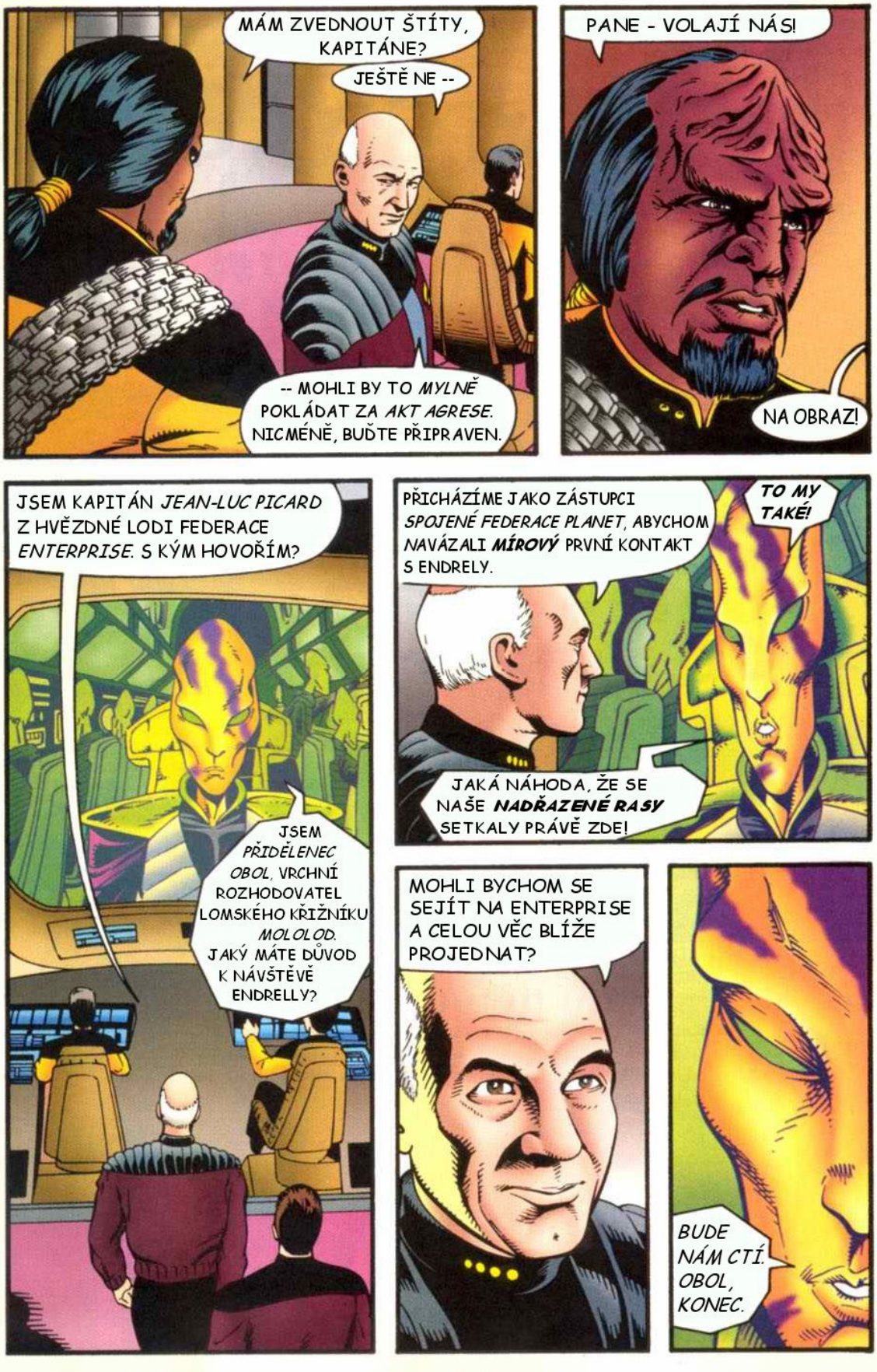
TB: Pracoval byste na Star Treku jako producent, kdyby vás Paramount požádal. Další hypotetická otázka...

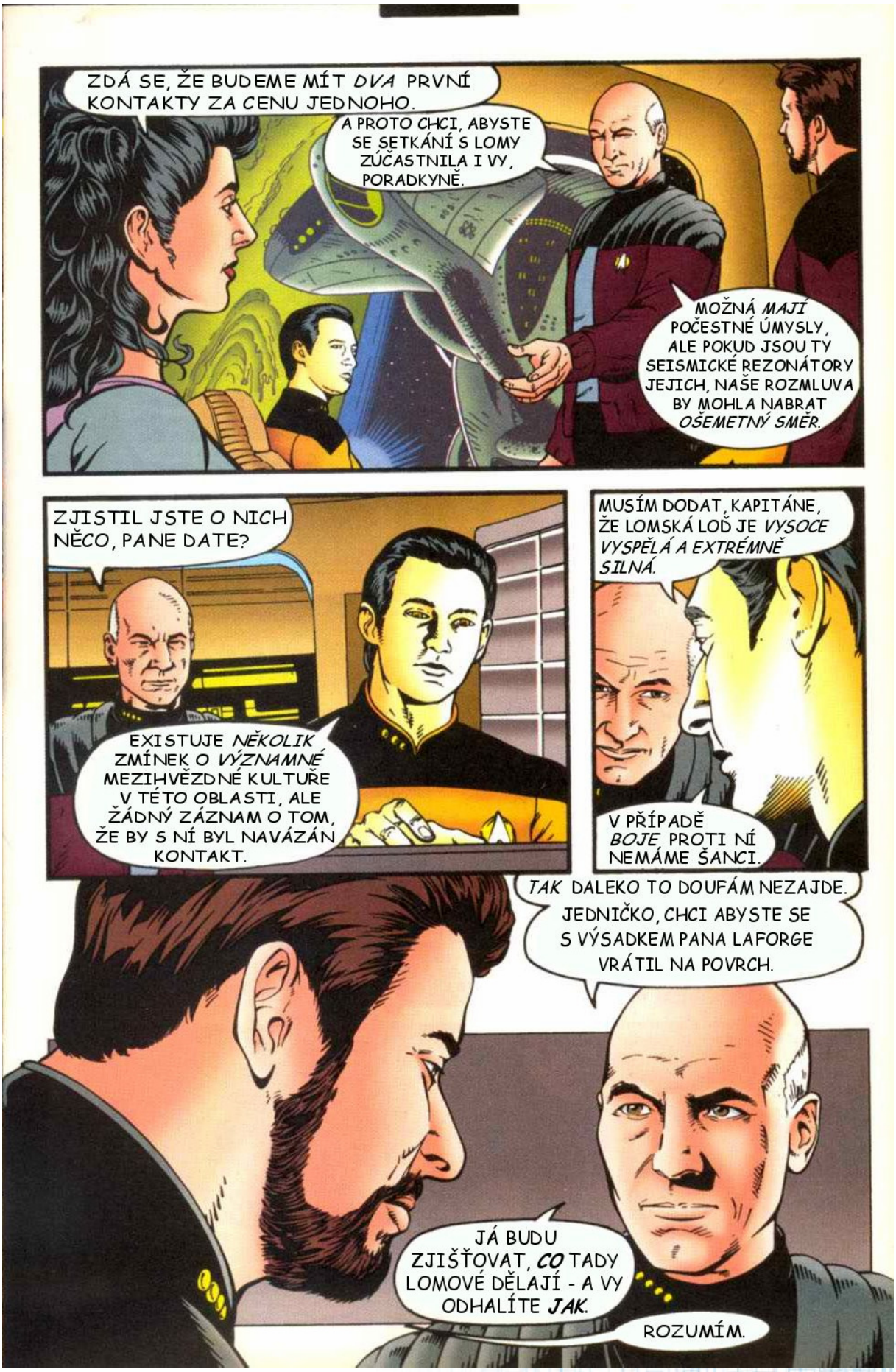
Nimoy: (se smíchem) Myslím, že mé dny u filmu a televize skončily. Můj vlastní život je teď pro mě mnohem důležitější. Už nejsem posedlý kariérou jako kdysi. Vedeme s manželkou velmi spokojený život, hodně cestujeme. A mé fotografování mi po tvůrčí stránce zcela postačuje. Obzvláš» proto, že mě to nenutí odejít na týdny nebo měsíce z domova. Velmi pochybuji, že by se vyskytlo něco, co by mě přitáhlo zpět.

*Zdroj: Trekdnes*




STAR TREK


MÁM ZVEDNOUT ŠTÍTY, KAPITÁNE?
JEŠTĚ NE --
-- MOHLI BY TO *MYLNĚ* POKLÁDAT ZA *AKT AGRESE*. NICMÉNĚ, BUĎTE PŘIPRAVEN.
PANE - VOLAJÍ NÁS!
NA OBRAZ!
JSEM KAPITÁN *JEAN-LUC PICARD* Z HVĚZDNÉ LODI FEDERACE *ENTERPRISE*. S KÝM HOVOŘÍM?
JSEM *PŘIDĚLENEC OBOL*, VRCHNÍ ROZHODOVATEL LOMSKÉHO KŘIŽNÍKU *MOLOLOD*. JAKÝ MÁTE DŮVOD K NÁVŠTĚVĚ ENDRELLY?
PŘICHÁZÍME JAKO ZÁSTUPCI *SPOJENÉ FEDERACE PLANET*, ABYCHOM NAVÁZALI ***MÍROVÝ*** PRVNÍ KONTAKT S ENDRELY.
***TO MY TAKÉ!***
JAKÁ NÁHODA, ŽE SE NAŠE ***NADŘAZENÉ RASY*** SETKALY PRÁVĚ ZDE!
MOHLI BYCHOM SE SEJÍT NA ENTERPRISE A CELOU VĚC BLÍŽE PROJEDNAT?
*BUDE NÁM CTÍ. OBOL, KONEC.*


ZDÁ SE, ŽE BUDEME MÍT *DVA* PRVNÍ KONTAKTY ZA CENU JEDNOHO.
A PROTO CHCI, ABYSTE SE SETKÁNÍ S LOMY ZÚČASTNILA I VY, PORADKYNĚ.
MOŽNÁ *MAJÍ* POČESTNÉ ÚMYSLY, ALE POKUD JSOU TY SEISMICKÉ REZONÁTORY JEJICH, NAŠE ROZMLUVA BY MOHLA NABRAT *OŠEMETNÝ SMĚR.*
ZJISTIL JSTE O NICH NĚCO, PANE DATE?
EXISTUJE *NĚKOLIK* ZMÍNEK O *VÝZNAMNÉ* MEZIHVĚZDNÉ KULTUŘE V TÉTO OBLASTI, ALE ŽÁDNÝ ZÁZNAM O TOM, ŽE BY S NÍ BYL NAVÁZÁN KONTAKT.
MUSÍM DODAT, KAPITÁNE, ŽE LOMSKÁ LOĎ JE *VYSOCE VYSPĚLÁ A EXTRÉMNĚ SILNÁ.*
V PŘÍPADĚ *BOJE* PROTI NÍ NEMÁME ŠANCI.
*TAK* DALEKO TO DOUFÁM NEZAJDE. JEDNIČKO, CHCI ABYSTE SE S VÝSADKEM PANA LAFORGE VRÁTIL NA POVRCH.
JÁ BUDU ZJIŠŤOVAT, ***CO*** TADY LOMOVÉ DĚLAJÍ - A VY ODHALÍTE ***JAK***.
ROZUMÍM.

# Vážení a milí čtenáři,

Máme tady jubilejní desáté číslo Informtion Times, a konečně je to číslo, u kterého mohu říci, že není naplněné články pouze jednoho až dvou autorů (víte, koho tím myslím ☺ ), takže jenom doufám, nebo spíše doufejme, že se Vás do tvorby dalších čísel zapojí alespoň takový počet jako je tomu nyní.

Jinak za redakci přeji příjemnou zábavu.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# Novinky

Kontinuum opět pozvalo dalšího ST herce, tentokrát je jím **Dominic Keating**, který ve Star Trek Enterprise ztvárňoval postavu **Malcolma Redda**. Proběhne tak dne 27. května (první termín byl změněn) a to od cca 14:00 do 18:00. K celé akci bude přizván tlumočník, takže pokud neumíte anglicky, máte dobrou šanci něco pochytit. Ale Hoshi to nebude. Vstupné pro předem registrované Trekkies mimo Kontinuum je 450 Kč (no to je mi pěkné), ale asi se shodneme na tom, že do některých věcí by člověk investovat měl.

Na voyager.cz se k příležitosti **40. výročí Star Treku** rozjel nový projekt, ve kterém můžete uveřejňovat krátká videa, která vám při sledování rozhýbala bránici.

Pole Star Trek počítačových her se konečně po několika letech probouzí k životu! Na startrekgames.cz se můžeme dočíst o nové verzi FinalWar a hned dvou nových oficiálních titulech, na kterých se pracuje. Jde o onlinovku Star Trek Online a akční strategii Star Trek: Legacy. Mohu jen říci, že oba tituly vypadají zajímavě.

No a na Antaresu se objevil zajímavý článek na téma 9 nej vulkánských hlášek (uvažovali jste někdy nad tím, jaká je asi sedmiletá předehra? )

No a nakonec UPKB: v rámci sekce Dominion se v Ostravě z osmnáctého na devatenáctého března konalo několik promítání a přednášek. Dále jsme spustili novou verzi oficiálního webu UPKB na staré adrese upkb.wz.cz.

*Zdroj: Trekdnes, Sickbay, Startrekgames, Antares, Korax*



# Reportáž z Pragoconu 2006

***10. - 12. únor***

**Pátek**

Po mé účasti na Festivalu Fantazie 2005 a asi hlavně Avalconu speciál 2006 se mi podařilo nalákat zbytek klubové rady Dominionu (Marka Kolaříka a Pavla Pabjana) na cony. Tím prvním byl Koprcon 2005, ale to zmiňuji jen proto, že tam proběhla diskuze s Johansonem a došlo k navázání úzké spolupráce (sloučení) s klubem UPKB. Pak už nic nebránilo tomu, abychom netrpělivě očekávali datum začátku Pragoconu 2006.

Proběhly debaty o způsobu cesty do Prahy, nakonec zvítězila cesta autem, vrchem republiky, protože po dálnici jsme jet nechtěli. Sebou jsme vzali ještě Lighting, kterou jsme potkali na už zmiňovaném Koprconu.

Cesta proběhla celkem hladce, sněžit nám začalo až ke konci cesty. Prahou jsme projížděli už potmě a nebýt drobného bloudění na druhé straně Vltavy, tím myslím už skoro u cíle, dojeli bychom úplně bez chyby - no nebudu se zmiňovat kdo to tak trochu poplet :)





Zaparkovali jsme hned u školy, kde se Pragocon konal, a jali se registrovat. Fronta byla prostě..... dlooouhá. Potkali jsme ale naše kamarády, takže zas tak dlouhé nám to nepřipadalo. Byli tak solidární, že si s námi vystáli celou frontu ještě jednou, i když už vstupenky měli. Navíc i ta obří panda byla zajímavým zpestřením :). Po registraci jsme se odebrali do auta a následně do tělocvičny s věcma, stejně jsme museli jít 2x. Tělocvična byla poloprázná, tak jsme si vybrali pěkné místečko nahoře na pódiu.

Soutěž "Změřte si svůj scifi postřeh 1" jsme bohužel nestihli, protože cesta nám zabrala více času, než jsme plánovali. Dorazili jsme těsně na konec. Zůstali jsme ten den věrni Gateconu a vyslechli si Fisovu přednášku o technologiích v SG. Část přednášky byla pro mě opakováním z Avalconu speciál, ale pro ostatní z naší skupinky to byla premiéra. Přednáška ale byla částečně i diskuzí, takže nudit jsem se nenudil. V průběhu jsme se přivítali s Marghem a Hypo, už si teda nepamatuju v jakém pořadí :). Potom přišel "Změřte si svůj scifi postřeh 2". Původně se mělo jednat pouze o vyhodocení, ale protože přišlo více opozdilců, kteří první část nestihli, tak jako my, byla nám dána šance si zasoutěžit také. Soutěž to byla pěkně těžká, ale o to jsme se více pobavili. Ukázky byly z různých sci-fi seriálů a kdo věděl odpověď jako první, dostal bod. Na prvním místě jsme se zdaleka neumístili, ale i tak jsme si odnesli pěkné obrázky. Také to byl jedniný program, kde se objevil nějaký Star Trek. Vlastně měl být jediný, ale nepředbíhejme :). Potom už bylo jen promítání BSG, a tak jsme se v průběhu odebrali k spánku do tělocvičny, kde jsme ještě stihli úvodní díl Firefly.

**Sobota**

Vstali jsme něco kolem osmé hodiny a rozhodli jsme se nasnídat při sledování epizody SG-1 9x03 Origin. Tam jsme vydrželi jen do devíti hodin, abychom se přesunuli do Star Wars místnosti na kreslený seriál Clone Wars, spolu s Lanou a Matlikem, na který jsme byli všichni zvědaví. Kdybych to shrnul - pro pobavení to je fajn, ale člověk musí brát některé věci s rezervou. Co mě zaujalo, byl nafukovací světelný meč - kompaktní, účelný :). Při promítání nám Windowsy sice házely nějaké chybová hlášky, ale Korax je operativně uklidil za roh pracovní plochy. Poté jsme se přesunuli na Ananas v SG, který se všem velmi líbil. Dokonce jsme viděli i Stárgejťáka :) (vtipný spot na motivy jedné vánoční reklamy). Taktéž jsme od Hanky dostali pozvánku na Malcolma Reeda alias Dominica Keatinga, doufám že to vyjde a přijedeme. Následovala soutěž "Stínohry ze Stargate". Na základě obrysu - stínu měl soutěžící poznat o koho nebo co se jedná. Mám dojem, že soutěž vyhrál někdo z vedení SGC (pozn. vyhrála Martja). Potom musel Pavel bohužel odjet, ale ještě jsme s ním stihli




zastavit na chodbě Xyll a Samuela z Kontinua, protože jsme s nima chtěli probrat něco o přednášce na FF2006.

Někteří zamířili na oběd, my jsme s Markem, Hypo a Marghem zašli vyprovodit Pavla na metro a poté jsme se po menším občerstvení rozhodli s Markem vyzkoušet SGCA hru: "Běžný pracovní den SG týmu". Týmy byly tvořeny po 4 lidech, tudíž jsme potřebovali ještě dva lidi. Přidal se k nám Lore (kterého jsem ten den viděl poprvé osobně) ještě s jedním klukem, jehož jméno jsem si bohužel nezapamatoval. Složení týmu bylo: Marek: Velitel, Lore - Zástupce Velitele, Já - Vědec a poslední (ne)jmenovaný - archeolog. Dostali jsme zadání mise a vyrazili k papíru formátu A4 označeného odpovídajícím číslem. Tyhlety papíry byly rozmístěny po části budovy a našim úkolem bylo na základě našeho rozhodnutí tvořit příběh postupně podle toho kam nás každá naše zastávka poslala. Nejdříve jsme se snažili řešit úkoly vesměs mírumilovně, ale nakonec nás stejně zajali domorodci, s tím, že mělo dojít k boji. Tohle byl finální úkol, který se odehrával zase nahoře ve startovní místnosti. Bohužel nám bylo sděleno, že jsou už před náma dva týmy, které taky došly k tomuto finálnímu úkolu a tudíž bychom museli asi hodinu počkat, než úkol vyřeší týmy, které došly dříve. Nám se ale čekat nechtělo a tak jsme se rozhodli projít misi ještě jednou, s tím že zkusíme jiné alternativní řešení. Trochu jsme při řešení přitvrdili, radost měli hlavně ti, kteří hned ze začátku chtěli střílet do šustícího křoví :). Nakonec nám jako finální úkol vyšlo řešení runové hádanky. Tenhle úkol žádný jiný tým neřešil, takže jsme se mohli směle pustit do řešení. Rozluštili jsme, že to co hledáme najdeme tam, kde se modrá setkává s černou. Mno.... asi 10 minut jsme hledali po místnosti modrou a černou, až z toho vyšlo, že jsme měli spíše hledat černouamodrou :). Taková zřejmá věc a jak to člověku unikne. Jako odměnu jsme dostali gumové hady - goa'uldy, které jsme pro jistotu hned snědli.
Po soutěži, jsme zašli na smluvenou schůzku s Xyll a Samuelem. Velmi dobře jsme si asi hodinu povídali. Následně jsme na chodbě potkali větší skupinu trekkies, kteří o něčem celkem se zaujetím debatovali. Jedna skupinka spolu s Johansonem a Borgem z Trekkies o FF2006, druhá o právě připravované Star Trek přednášce zde na Pragoconu. Jak už jsem zmínil, na Pragoconu nebyl žádný ST program, ale trekkies jsou vynalézaví. Hlavními organizátory tohoto počinu se stali Korax a Lore. Přibližně kolem osmé hodiny večerní jsme se přesunuli do volné místnosti a program mohl začít. Je třeba říct, že přednáška byla improvizovaná, ale o to byla zajímavější. Vystřídalo se několik lidí, většinou šlo o volnou debatu, nebo o to co kdo našel u sebe zajímavého na notebooku a mohl nám promítnout. Nálada byla výborná a myslím, že se všichni dobře bavili.



**Neděle**

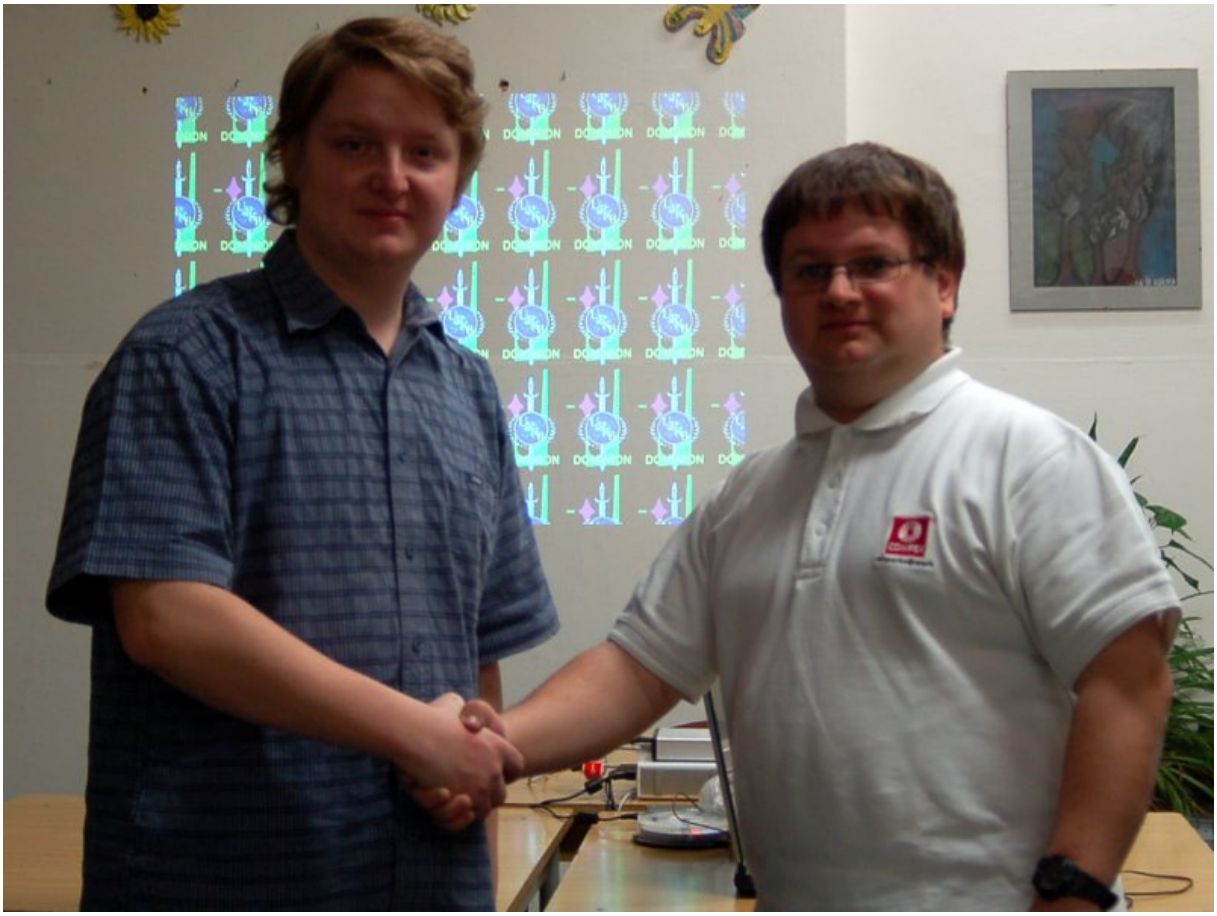
V neděli jsme toho už moc nestihli, akorát přednášku BSG "Historie, vláda a náboženství 12-ti kolonií". Při té jsme se opět nasnídali a poté se skvěle pobavili u SG jukeboxu. Dorazil i Johanson s "Flexaretou" - to je takový starší fotoaparát, kdyby někdo nevěděl :). Poté co nás vcelku hrubě vyhodil školník "Ale já to myslím vážně!". Následovalo velké loučení. Pak jen vyfouknout lehátka a směrem domů. Nevím proč, ale zpátky se mi ta cesta zdála kratší, asi jako vždycky...

*Crusher*

# První společná Mise klubu UPKB-Dominion 2006

***18. - 19. březen***

O víkendu 18.-19.3. 2006 proběhla v Ostravě první společná Mise (klubové setkání) klubu UPKB-Dominion. Program byl částečně organizační, částečně promítací. Probrali jsme takové věci jako strukturu www stránek, logo, "oficiálně - pro média" :) jsme uzavřeli spolupráci a proběhla prezentace beta verze přednášky na FFko 2006. Rovněž jsme zvolili novou klubovou radu části Dominion (Vašek Kristl - Axiom, Johanson, Pavel Pabjan, Michal Janošek - WesleyC, Marek Kolařík - Crusher). Přes noc poté probíhalo promítání fotek z conů, fan videí a epizod ST. Všichni se rozjeli k domovu během nedělního odpoledne.



# Historické udalosti vo svete Star Trek

**1957** - Vypustenie prvého umelého satelitu Zeme.

**1969** - Prvé pristatie na Mesiaci.

**1992-1996** - Eugenická vojna rozpútaná pod vedením geneticky upravených bytostí, podarilo sa ich však poraziť.

**V prvej polovici dvadsiatehoprvého storočia prebehla a skončila tretia svetová vojna. Jej následky boli katastrofálne.**

**2061** - Zefram Cochrane pilotuje prvú medzihviezdnu loď a uskutoční prvý kontakt s mimozemskou civilizáciou.

**2065** - Výskumné plavidlo S.S. Valiant zmizne blízko hranice galaxie.

**2117** - Zefram Cochrane odchádza do exilu a je považovaný za mŕtveho.

**2151** - V apríli tohto roku je vypustená nová vesmírna loď Enterprise NX-01 schopná lietať maximálnou rýchlosťou warpom 5.

**2156** - Prvý kontakt s Romulánmy. Skôr ako sa obe rasy uvidia, dôjde k trápnemu nedorozumeniu a následnej krutej vojne.

**2160** - Bitka pri Cherone, koniec vojny s Romulánmy.

**2161** - Založená Spojená Federácia Planét.

**2237** - Narodil sa Hikaru Sulu.

**2245** - Je vypustená prvá Enterprise s registračným číslom NCC-1701.

**2254** - Udalosti pilotného dielu Star Trek : The Original Series - "The Cage".

**2264** - Kirk ako čerstvý kapitán dostáva velenie Enterprise a začína svoju historickú päťročnú misiu.

**2266** - Romulania sa vracajú v novej sile. Majú maskovacie zariadenie a stávajú sa silou, s ktorou je potreba počítať.

**2267** - Prvé stretnutie Kirka s Khanom, keď Enterprise nájde stratenú loď S.S. Botany Bay.

**2267** - Dohoda medzi Klingónskou ríšou a Federáciou.

**2268** - Uzatvorená dohoda medzi Romulánmy a Klingónskou ríšou o výmene technológií. Klingóni získavajú maskovacie zariadenie.

**2271** - Stretnutie so sondou V'Ger (Star Trek : The Motion Picture).

**2285** - Udalosti z druhého filmu (Star Trek : The Search for Spock).

**2286** - Udalosti z tretieho filmu (Star Trek : The Voyage Home).

**2287** - Udalosti zo štvrtého filmu (Star Trek : Final Frontier).

**2290** - Hikaru Sulu získava loď Exelsior.

**2293** - Explózia mesiaca Praxis, dohoda o spolupráci medzi Federáciou a Klingónskou ríšou.

**2294** - Vypustenie Enterprise-B (NCC 1701-B).

**2311** - Tomedský incident s Romulánmy.

**2344** - Zničenie Enterprise-C.

**2346** - Útok Romulánov na planétu Khitomer

**2355** - Stretnutie Federácie s Ferengami.

**2363** - Je vypustená loď Enterprise-D.

**2365** - Prvé stretnutie s Borgami.

**2367** - Bitka pri Wolf 359, flotila v boji s Borgami stratí 39 lodí, uzatvorenie mierovej zmluvy medzi Federáciou a Cardassiou.

**2368** - Klingónska občianska vojna.

**2369** - Federácia preberá ťažobnú stanicu od Cardassianov, nazýva ju Deep Space 9 (DS9) a začínajú udalosti popísané v seriály ST : DS9.

*Komodor Joseph*



# Enterprise NX-01

***Prvá loď novej generácie schopná lietať warpom 5***

Prvá z novej generácie lodí schopná lietať najvyššou rýchlosťou warpom 5 je navrhnutá a modernou technológiou prispôsobená na dlhodobé vesmírne lety, bola vypustená z vesmírneho prístavu v apríli roku 2151 pod velením kapitána Jonathana Archera. Enterprise NX-01 bola dokončená po 32 rokoch vývoja a výskumu v Päť-Warpovom Komplexe Archerovým otcom, Henry Archer a ostatní vedci sa nechali inšpirovať Zeframom Cochranom. V začiatkoch ešte keď ľudia lietali nízkou warpovou rýchlosťou poznali len hŕstku obývaných svetov, ale nový päť warpový motor im umožnil poznať a preskúmať tisíce nových svetov.




Enterprise využíva dvojité gondoly navrhnuté tak, ako boli po prvý raz použité Cochranovým Phoenixom. Väčšina členov posádky sa zdržuje v mieste rozsiahlej tanierovej časti, ktorá obsahuje obývacie priestory, vedecké oddelenie, ošetrovňu, nákladný priestor a zbrojnicu. Mostík, riadiace centrum lode je umiestnené navrchu tanierovej časti. Čelo tanierovej časti je obsadené deflektorom, ktorý chráni loď pred vesmírnym prachom a ostatnými časticami, ktoré by mohli ináč zapríčiňovať značné poškodenie pri veľkej ale aj nižšej rýchlosti.

Loď je vybavená s dvoma raketoplánmi umiestnenými v jej hangári. Do každého sa zmestí pilot a šesť pasažierov. Sú schopné letieť iba pod rýchlosťou warpu, preto sa Raketoplány používajú pre výsadkové týmy na krátke vzdialenosti od Enterprise, napríklad na povrch nejakej planéty alebo inej blízkej lode alebo vesmírnej stanice. Raketoplán sa vypúšťa odhodením nadol cez dvere tzv. "bombového priestoru" z hangáru, ktorý je bezpečne umiestnený na spodnom trupe Enterprise. Raketoplány sú vybavené dostatkom kyslíka pre dvoch členov posádky na prežitie viac ako 10 dní.




Enterprise je tiež vybavená transportným systémom, určeným hlavne pre prenos nákladu a technológie z aj do lode. Pôvodne sa mal používať aj na prenos živej hmoty, ale posádka je stále opatrná používaním transportéra na sebe, uprednostňujú radšej klasický spôsob dopravy raketoplánmi.

Po návrate výsadkových týmov z cudzého prostredia kde riskovali vystaveniu sa neobvyklej radiácii alebo mikróbom, podstúpia biologickému snímaniu v

dekontaminačnej komore. Ak snímanie zaznamená niečo neobvyklé, tým sa musí vyzliecť takmer zo všetkých šiat a aplikovať na svoju kožu fosforeskujúci gél, ktorý neutralizuje akékoľvek patogény, zatiaľ čo sa kúpu v ultrafialovom svetle.

Lodná kuchyňa disponuje pravým jedlom ale tiež je vybavená proteínovým pretrieďovačom, ktorý môže replikovať obmedzenú ponuku zo základných jedál ako sú cesto, polievka a jednoduché nápoje. Pre väčšinu posádky pripravuje jedlo lodná kuchyňa na čele so šéfkuchárom, ktorý bol vybraný kapitánom Archerom. Vedľa hlavnej jedálne je aj jedna menšia jedáleň, kde sa kapitán Archer stravuje spolu so špeciálne pozvanými členmi posádky.

Komunikačné panely slúžia na komunikáciu medzi členmi posádky, ktorí sa nachádzajú v rôznych častiach lode. Sú umiestnené na stenách prakticky v každej časti plavidla. Komunikačný panel sa aktivuje stlačením kontrolky a adresovaná osoba bude kontaktovaná.

Relief Enterprise je vybavený polarizovaným plátovaním trupu, ktorý ju chráni proti nepriateľským zbraniam. Ak je plátovanie trupu vypnuté, loď nieje chránená proti útoku. Pokiaľ ide o útočné schopnosti, loď je vybavená kozmickými torpédami, ktoré sú vypúšťané z torpédových komôr. Počas letu dokončuje posádka Enterprise tri prototypy fázových kanónov, fázovo modulovanú energiu zbraní schopnú vydať zo seba maximálny výkon až 500 gigajoulov. Fázové kanóny sú rozmiestnené po trupe v sklápacích otočných vežičkách, tak aby bola čo najrozšírenejšia palebná schopnosť lúča na rôzne ciele.

Vo výbave Enterprise je tiež "lodný hák", ktorý pozostáva z dvoch veľkých magnetov prichytených na mimoriadne dlhých lanách. Používajú sa na pridržanie raketoplánu alebo malej cudzineckej lode na záchranné alebo obranné účely.

Komunikácia dlhého dosahu zo Zemou je umožnená so sériou podpriestorových zosilňovačov známych ako Echo jedna, Echo dva, Echo tri, atď., ktoré boli rozmiestnené po Enterprise na jej prvej hlboko-vesmírnej misii v 2151.

Pre prípad núdze je loď vybavená niekoľkými únikovými modulmi inak povedané "záchrannými člnmi", ktoré môžu evakuovať členov posádky pred pohromou. Záchranné člny dosahujú maximálnej rýchlosti 300 kilometrov za hodinu. Enterprise má tiež zopár "čiernych skriniek", ktoré zaznamenávajú lodnú telemetriu pre vyšetrovacie účely v prípade takej nehody.

Až na dvoch cudzincov dočasne priradených na Enterprise - Vulkánsku poddôstojníčku T'Pol a doktora Phloxa, Denobulana tvoria zvyšok 83 člennej posádky ľudia ( približne dve tretiny mužov a jedna tretina žien ), najlepší a najchytrejší z hviezdnej flotily.

*Komodor Joseph*



# Konflikt 0

"Kapitánův deník, hvězdné datum 112642.6. Pokusy s novým systémem podpory života vypadají perfektně. USS Blair se díky tomu pravděpodobně zapíše do historie jako první loď s pasivní podporou života. Teď, když dokončujeme poslední fázi testování a většina posádky nemá co dělat, jsme byli posláni do soustavy Wolf 351 prozkoumat nově se tvořící planetární systém. Samotná hvězda se podobá hodně mladému Slunci, podle hloubkového průzkumu tu budou časem hned tři planety třídy M. Jeden velmi stabilní planetoid nás zaujal tím, že na jeho povrchu jsou tvořící se oceány, proto jsem nařídil hlubší průzkum."

USS Blair pomalu obíhala kolem velkého planetoidu Thirith 6. V dálce byla vidět mlhovina třídy Katrana, zářící mdlým světle modrým světlem. Všechno na lodi probíhalo klidně. Byli sice jediná loď v soustavě, a nebylo to dlouho, co se krychle Borgů pokusila proletět skrz, ale nikdo na palubě nebyl nervózní. Proč by taky, v celé soustavě byl klid jako na lesní pěšině.

"Jestli jednou uvidím tenhle planetoid jako planetu, tak to největší moře nazvu po tobě, Beky," řekl mladý praporčík a ukázal dolů. "A taky tě k němu vezmu, ať si ho pořádně prohlédneš."

Mladá žena se usmála. "Nevěřím, že se to kdy stane. Ani El-Auriani nežijí tak dlouho, aby to tu uviděli v momentě dokončení."

"Jsi si jistá, že opravdu žijeme tak krátkou dobu?" otočil se na ni a objal ji.

"No tak vy dva. Služba vám ještě neskončila. Jestli chcete, tak se za vás dva přimluvím u kapitána, ale teď máte něco na práci, že ano?" je s úsměvem pobídla jejich hnědovlasá nadřízená.

"Jenom chvilku, madam. Vždyť ten planetoid je tak… hezký. Jako…"

"A bude tady i za dvě hodiny. No tak, šup, šup."

Ti dva se podívali jeden na druhého. Slečna povzdychla, políbila svého přítele a otočila se zpět ke své konzoli.

"Pro vás to platilo taktéž, praporčíku Bayesi. Slibuju vám, že příští tři směny nebudete muset hnout ani prstem. Snad to ještě dvě hodiny vydržíte."

"Jistě, madam," odvětil a doběhl na druhou stranu místnosti. Ta nadporučice si nebyla dlouho jeho nadřízenou, ale byla rozhodně fajn.

Nadporučík vyšla z lodní astrometriky a namířila si to na můstek. Postavila se před turbovýtah a chvíli počkala, než se otevřely dveře s příznačným "hissss".

"Můstek."

Těsně předtím, než se stihly dveře zavřít, vběhl do výtahu mladý Vulkánec.

"Mám pro vás ty údaje co jste chtěla, madam. Nejsou sice ještě úplně kompletní, ale to hlavní tam máte."

Prolétla očima elektronickou tabulku. Byla tam hromada informací o celé soustavě, snad do posledního detailu.

"Děkuji," řekla a významně přitom mávala tabulkou, "tohle nám všem přiblíží dovolenou o dva týdny." Zvedla oči od PADDu. "Jak se chová nová soustava sensorů?"

"Dobře, děkuji za optání, madam." Velká část úprav senzorů byla dílem právě mladého podporučíka tady.

Chtěla ještě chvíli pokračovat v rozhovoru, když se najednou ozvala pohotovost. Těsně potom se otevřely dveře turbovýtahu na můstek.

"Co se děje, kapitáne?"

Na kapitánské židli se směrem k ní otočil bělovlasý Klingon.

"Máme tu hodně podivné emise částic, vycházející zhruba od té mlhoviny. Podívejte se na to, nadporučíku."

Rychlým krokem přešla ke konsoli senzorů. Nezabralo jí ani pár vteřin, aby vydedukovala nebezpečí.

"Kapitáne, doporučuji okamžitě odletět. Co nejrychleji."

"Důvod?"

"Tyhle emise odpovídají transwarpovým cívkám. Velkému počtu."

"Nemohou být naše? Slyšel jsem, že velení flotily provádí rozsáhlejší testy mnohonásobného transwarp pohonu."

"Je to možné, ale stěží se objeví právě tady."

Jen to dořekla, vynořilo se z transwarp tunelu plavidlo - borgská koule.

"Kapitáne!"

"Ihned varujte flotilu. Hned po skončení vysílání warp 9 směr DS51."

Důstojník na komunikačním něco vyťukal a hned se otočil: "Můžeme."

"Tak rychle odsud!"

Loď se protáhla na přeskok do warpu, ale hned v ten samý moment ji do tažného paprsku chytla koule. Ani jedno plavidlo to pnutí nevydrželo a obě se roztrhla. Všechny části koule okamžitě explodovaly, ale emise transwarp pohonu jen zesílily.

"Jste všichni v pořádku?" Rozhlédla se po můstku. Talířová sekce lodě měla vlastní baterie, navíc tu byl pasivní systém podpory života.

"Možná je dobré dnes zemřít," ozval se kapitán. Za chvíli po něm se začala zvedat i většina ostatních.

"Hlaste škody!"

Nadporučík doběhla ke konsoli a okamžitě s hrůzou zvedla oči.

"Polovina lodě chybí…"

Klingon se okamžitě zvedl a doslova přiběhl ke konsoli. "Aspoň že můžeme vysílat. Praporčíku Farrissi, okamžitě vyšlete nouzové volání."

"Ano pane."

Hned jak praporčík vyťukal nouzovou sekvenci, jeho konzole zajiskřila. Celý můstek zablikal. Nadpořučík se podívala zpátky na konzoli.

"Pane, naskočila nouzová energie. A co je důležitější, máme trysky. Můžeme pomalu odsud."

Zvedl jsem šachovou figurku. Dlužil jsem P'Tauovi už tři porážky, tentokrát to ale vypadalo pro mě slibně.

Bohužel mi partii přerušil zvuk z odznaku.

"Můstek kapitánovi."

"Mluvte, Johnatane."

"Pane, zachytáváme nouzový signál. Měl byste se na to podívat, pane."

"Hned jsem tam." Zvedl jsem se od stolu. "Nechte ty šachy tak, jak jsou, komandére, a pojďte se mnou." Oba jsme poklusem doběhli k výtahu a sborově řekli: "Můstek."

"Doufám, že to nebude nic příšerného," otočil se na mě můj první důstojník. "Pamatujete to posledně?"

"Ani mi to nepřipomínejte." Byla to sice již delší doba, ale když USS Galaxy naposledy zachraňovala loď v nouzi, napadl nás Jem-Hadarský křižník. Málem jsme se neubránili.

Akorát jsme dojeli na můstek.

"Tak se pochlubte, Johnatane. Co se nám to tu děje?"

"USS Blair vyslal nouzový signál. Vypadá to, že je napadli Borgové, pane."

"Přehrajte to."

"Je to standartní záznam, pane. Má pouze textovou složku, nic jiného nám nepřišlo."

"Kolik dalších lodí to zachytilo?"

"Jsme jediní v jejich dosahu, pane. V našem dosahu je ale asi dalších třicet lodí."

"Okamžitě to pošlete dál. Je v dosahu standartního volání i USS Sword?"

"Nikoli, pane. Mám je zavolat subprostorem?"

"Jednoznačně."

Poručík Johnatan Twilight vyťukal kontaktovací sekvenci. Na obrazovce se objevila mě známá tvář - komodor Lucy Blazeová.

"Ahoj, Filipe. Smím vědět, co se děje?"

"Máme tady nouzové volání. V soustavě Wolf 351 jsou Borgové a jedna naše skoro zničená loď. Za jak dlouho tam můžete být?"

Lucy se otočila na svého kormidelníka, jediného Ferenga sloužícího na lodi Federace. Ten bleskově odpověděl: "Warpem 9.95 tam budeme za deset minut. Budeme tam skoro těsně s USS Galaxy."

Otočila se směrem na mě.

"Sám si slyšel. Předáme to dál a pak jim dáme co proto. Uvidíme se tam. Sword konec."

Promnul jsem si oči. ,To to měl být hodně klidný den,' pomyslel jsem si. "Keiko, warp 9.8, směr soustava Wolf 351."

"Ano, pane."

USS Galaxy se protáhla a zmizela v záblesku přechodu na warp.

"Pane, míří k nám velké množství dalších lodí," otočila se nadporučík na svého kapitána.

"Taktéž Borgové? Slétají se na nás jako mouchy na starý gagh."

"Ne, pane. Jsou to lodě Federace a Klingonů, pane. Klingoni tu budou o dost později. Pane, volá nás naše nejbližší loď."

"Na obraz. Pokud to ještě jde."

Na obrazovce se objevila moje tvář. "Tady USS Galaxy. Vydržte, jsme na cestě. Budeme tam každou chvíli." Obrazovka potemněla. Kapitán si sedl do svého křesla a vytáhl bat'tleth, který měl už spíš jako starožitnost, vzpomínku na službu na lodích klingonského impéria. Těsně poté se ozvalo hlášení z počítače: "POZOR, VETŘELEC!" Všichni na můstku věděli, co to znamená. Na palubě jsou Borgové. Chvíli na to se tři zhmotnili na můstku. Kapitán se okamžitě zvedl a prvního z nich doslova rozsekl.

"Vstupujeme do soustavy Wolf 351, pane."

"Zpomalit na impuls. Poplach. Zvednout štíty a pancíř. Nabijte transfázová torpéda. Jak je na tom USS Blair?"

"Je to zvláštní, pane. Mám tady dvě plavidla nesoucí označení USS Blair."

"Na obraz."

Ukázala se strašná scéna. Jedna polovina plavidla volně rotovala v prostoru, naprosto bez známky života. Druhá polovina používala trysky, aby se dostala alespoň dál.

"Zavolejte je."

"Žádná odpověď, pane."

"Nastavte kurs na setkání, Keiko.Dokud nebudeme těsně u nich, nesklápějte štíty."

"Rozkaz, pane."

USS Galaxy vyrazila k umírajícím zbytkům vědecké lodě. Totéž ovšem udělala jedna krychle. Galaxy byla sice lépe vyzbrojená, avšak byla pomalejší. Proto jsem zavelel:

"Transfázová torpéda, minimální rozptyl. Miřte na oblasti, ve které mají hlavní reaktory."

Otočil se ke mně mladík, který zrovna přišel z akademie. "Připraveni k palbě, pane."

"Pal."

Od Galaxy se odlepily čtyři torpéda. Krychle dvěma z nich obratně uhnula, dalším dvěma se už ale nevyhnula. Dostala přímý zásah do pohonných systémů, takže postupně zastavila. Bohužel ale zastavila dost blízko, aby byla schopná ohrozit Blair svojí střelbou.

"Co nejrychleji k Blairu. Asi nebudeme schopní je normálně vzít, tak budeme muset udělat trochu riskantní manévr. Keiko, naberte kurs směrem na 10000 metrů pod USS Blair, poté ostře vzhůru, tak abychom prolétli mezi nimi a krychlí. Aby bylo možné nabrat je tažným paprskem, musíme k nim být otočeni spodní stranou. Pane Sononbu, nabijte fázery. Musíme být schopní opětovat palbu krychle."

"Ano, pane."

Galaxy začala odvážný manévr. V nejkritičtějším momentě bude muset sklopit štíty - právě v momentě, kdy bude krychli nejblíž.

Na můstku už nebylo mnoho živých. Borgové zabili nebo asimilovali většinu posádky. Kapitána nevyjímaje. Nadporučík se obratně dostala zpod trosky, která na ni spadla. Věděla, že díky některým genetickým úpravám bude schopna s Borgy bojovat i s holýma rukama. Posledního Borga, který ještě byl na můstku, uchopila ze zadu za bradu a s obrovským silovým vypětím mu s ní otočila prudce vpravo, čímž mu zlomila vaz. Borg se skácel mrtvý na zem. Ohlédla se kolem sebe, jestli tu ještě nejsou další, ale nikdo se již na palubu nepřenesl. Zatím. Proto zakřičela zmoženým hlasem:

"Je tu někdo na živu?"

Uslyšela několikeré zachroptění a sem tam křečovitý hlas.

Galaxy se rychle otáčela, aby dokázala vzít Blair do paprsku. Krychle ihned opět vztyčila štíty, jak nabrala zpět vojáky a zajatce. Očividně nabíjela zbraně, ale Galaxy se k Blairu dostala první.

"Teď!"

Galaxy za pohybu sklopila štíty. Bez zpomalení nabrala Blair do paprsku a v tomtéž okamžiku vypálila tři paprsky do krychle, čímž neutralizovala její primární energetický rozvod. Krychle zablikala a potemněla. K Blairu zamířily další dvě krychle, které se měly postarat o jeho konečné zničení. A Galaxy nemohla zvednout štíty.

Poté, co zvedla další trosku, jen aby vytáhla další mrtvé tělo, zahlédla v okně hodně rychlý pohyb. Byla to loď, loď Federace. Pohybovala se k Blairu zatraceně rychle. Skoro to vypadalo, že se hodlá s Blairem srazit, když z ní najednou doslova vyšlehl tažný paprsek. Celý Blair sebou pořádně škubnul, nadporučík upadla na podlahu. V tentýž moment uslyšela střelbu z lodních fázerů. Podívala se ven, aby se alespoň pokusila rozpoznat, která loď je zachytila - byla to USS Galaxy.

"Pane, ty dvě krychle najednou změnily směr. Míří někam směrem… Pane, na levoboku se otevírá červí díra!" Na místě, kam směřovaly krychle, se otevřelo ústí červí díry. Bylo to jednoznačně vyvolané uměle, a nikdo nepochyboval, že to udělala přátelská loď. Jinak by tam krychle asi nezamířily. Naše tušení se záhy potvrdilo. Z ústí vylétlo asi třicet lodí Federace, následovány Enterprise a Saratogou, momentálně asi nejsilnějšími loděmi ve flotile.

"Hlášení o stavu v soustavě," zavelel kapitán James Atkinson.

"Máme tu dvanáct krychlí, dva diamanty, USS Galaxy, USS Sword a asi dalších sedm našich lodí, pane, když nepočítám ty, které přišly s námi, pane. Jsou tu také zbytky čtyř plavidel - tří krychlí a USS Blair. Většina nepřátelských plavidel míří k nám, pane."

Kapitán přejel očima přes můstek. Podobnou bitvu už dlouho nezažil. Naposledy, když před třemi roky odráželi poslední síly Mysli v soustavě Ga'thar na klingonsko-romulanském pomezí. Teď to vypadalo na podobnou ‚řežbu', pomyslel si.

"QS torpéda, plný rozptyl. Palte podle uvážení."

Enterprise a za chvíli po ní i Saratoga odpálily asi dvanáct QS torpéd. Většina krychlí odešla na první zásah, nicméně zde zbývaly ještě diamanty.

"Zavolejte Yorktown, ať se postará se svou letkou o diamanty. Pak nás spojte s Galaxy."

Zrovna jsme odlétli kousek stranou , aby bylo možné nerušeně provést výsadek a prohledat Blair, respektive to co z něj zbylo, když nás zavolala Enterprise.

"Na obraz."

Objevil se kapitán Atkinson.

"Budete potřebovat pomoc? Přece jen jste na ochranu Blairu sami."

Okamžitě jsem odpověděl.

"Nebude třeba, Jamesi, ale díky. Právě na Blair budu posílat výsadek, jen se postarejte, aby nás mezitím nerušili nějací nezvaní návštěvníci. A pro příště se mě neboj oslovit jménem. Galaxy konec."

Hned, jak potemněla hlavní obrazovka, se zvedl P'Tau.

"Pane, hlásím se do výsadku. Jako váš první důstojník."

"Dobře. Vemte s sebou nadporučíka Carla z ošetřovny, budou mít hodně raněných. Taktéž s vámi půjde praporčík Roová z ostrahy."

Praporčík Roová se ihned zvedla od konzoly, u které seděla a připojila se k odcházejícímu. Poté, co se za nimi zavřeli dveře, jsem se otočil zpět do můstku.

"Je možné přitáhnout Blair tak blízko, aby kolem něj šlo roztáhnout naše štíty?"

"Je, pane," zakýval hlavou praporčík.

"Proveďte."

Enterprise se otočila směrem k planetoidu, u kterého právě prolétal poslední diamant. Naprosto elegantním způsobem doslova nabrala diamant z boku, aby jej doslova prošpikovala salvou QS torpéd. Tím skončila bitva u Wolf 351.

"Cleary výsadku. Jste tam dole už asi půl hodiny."

Ozvala se praporčík. "Pane, nestandardní podpora života na lodi nám omezuje dosah trikordérů. Nicméně to vypadá, že na můstku bude asi dvacet přeživších, pane."

Hned po ní se ozval můj lodní lékař, taktéž člen výsadku. "Připravte okamžitě ošetřovnu, vypadá to, že dost z nich je v kritickém stavu."

"Zařídíme. Galaxy konec."

Podíval jsem se na hlavní obrazovku. Bylo tam vidět, že právě přilétají Klingoni, v nevelkém počtu. Pozdě, ale přece, zasmál jsem se v duchu. Tohle slavné vítězství budete muset nechat Federaci. Pak se ozvala Keiko, která teď měla na starosti hned několik stanovišť.

"Výsadek má dole 24 k transportu na ošetřovnu."

"Do toho. Půjdu se mezi ně podívat. Keiko, můstek je váš."

Došel jsem dolů do ošetřovny. Šéflékař Hans Carl mi řekl, že většinu tady určitě zachrání, s tím zbytkem už to tak jisté není. Dost velká část lidí byla ve vedlejší místnosti, přece jen toto byla ošetřovna, ne nemocnice.

"Hansi, ať se nejvyšší důstojník z Blairu v nejbližší možné době hlásí u komandéra P'Tau. Já půjdu poděkovat kapitánům Enterprise a Swordu, bez nich bychom to tu nepřežili." S těmi slovy jsem i odešel. Hans se otočil směrem k raněným.

"Kdo je tady nejvyšší důstojník, smím-li se zeptat?"

V zadním rohu ošetřovny se kolem sebe podívala nadporučík. Pak se zvedla: "Já, nadporučík Lara Croftová."

*James Filcin Kirk*

Je to už nějaký pátek, co firma Activision vydala střílečku ze světa Star Treku, která nese název Elite Force. EF byl velmi úspěšný, takže se Activision rozhodl pro druhý díl. První byl skvělý, jestli tomu tak je i u druhého dílu se dozvíte v následující recenzi.

Děj hry se přesouvá z Voyageru na Enterprise, dostáváte se tedy pod velení kapitána Picarda, kterému navíc na palubu přibyl Tuvok. Je to zvláštní, ale přece jen je Elite Force 2 jen hra. Nemyslete si ale, že se EF2 omezuje jen na prostředí lodi. Dostanete se na různé planety, základny a pár cizích lodí. Tam na vás čekají uřvaní nepřátele, kteří by vás rádi použili místo kečupu. To asi nechce nikdo z vás, proto je pro vás připraveno patnást zbraní, jako např. Phaser, odstřelovací puška, nebo dokonce B´TleH. No, a potom je tady ovšem trikordér, díky kterému můžete vidět, odkud vychází otrávený plyn, kde je malá strukturální integrita, nebo si můžete jednoduše zjistit váhu atraktivních členek výsadků. Když už jsme u zbraní, asi vás napadlo, jak se ovládá 15 zbraní, u deseti je to jednoduché - každá zbraň má své číslo, po jehož stisknutí se daná zbraň objeví na monitoru, je-li dostupná. Zbraně opět nabízí dva módy – slabší, který jak zbrani, tak nepříteli ubere méně energie a silnější, který naopak více oslabí nepřítele, ale ukousne si víc energie. Silnější, tzv. "Alt módy" se u zbraní liší. Phaser je jedenoduše silnější, ale u odstřelovací pušky se objeví simpatický zaměřovač, díky kterému nemůžete nepřítele minout ani z velké dálky. Tak tomu alespoň bylo u prvníhgo dílu. V dílu druhém jsou zbraně řazeny do různých skupin, např. ve skupině 2 se nalézají modifikace Phaserové pušky Federace. Při různých animacích se také někdy setkáte s možností výběru, vyberete si mezi slečnami, mezi taktikou apod..

Jednou z hlavních chyb prvního dílu byla jeho délka, autoři si to zřejmě uvědomili, stejně ale EF2 nabízí jen asi 11 hodin zábavy se Single Playerem. Multiplayer zůstal mírně návykový, navíc Activision vypustila editační nástroje, takže se fanoušci činí ( jejich práce si můžete stáhnout na EF2files.com.

Podobně jako u původního EF, i zde máte k dispotzici tréninkový program, díky němuž se naučíte zacházet s herními prvky. Celým tréninkem vás opět provede pan Tuvok, o něco méně hranatý, o něco lépe namluvený. Opravdu, grafika Elite Force 2 mi po prvním spuštění "vyrazila dech" a i dnes, po půlroce se mi nepřestává líbit. Zvuk působí velmi čistě, jen bych si dovolil poukázat na úvodní animaci hry. Autoři použili hudbu z prvního dílu, která se mi sice líbí, na konci animace je aale poznat, že je uměle "ustřižený konec". Hudba, doprovázející mise se mění podle toho, v jak dramatickém okamžiku jste. Přitom vás vůbec neruší.

Podtrženo, sečteno, EF2 je vydařeným dílem, doufejme, že se za čas objeví další...

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# Nekonečný vesmír

***U lavice dítě stálo, z plna hrdla křičelo ... nejen Polednici dokáží mnozí z nás odříkat uprostřed noci... to samé se dá říci i o průpovídce ze znělky našeho oblíbeného seriálu...***

Nekonečný vesmír...Toto jsou cesty hvězdné lodi Enterprise, jenž se znovu a znovu vydává za poznáním tajemných nových světů, hledat nové formy života a nové civilizace...

Odvážně se pouští tam, kam se dosud nikdo nevydal...

Star Trek si své fanoušky našel snad v každé zemi na naší planetě ... jak je tento proslulý 'citát' překládán v zahraničních televizích?

**Originál**

Space, the final frontier.

These are the voyages of the Starship Enterprise. Its continuing mission, to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations,

to boldly go where no one has gone before.

**Německy**

Der Weltraum - unendliche Weiten.Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Dies sind die Abenteuer des neuen Raumschiffs Enterprise, Das viele Lichtjahre von der Erde entfernt unterwegs ist, Um fremde Welten zu entdecken, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen.

Die Enterprise dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

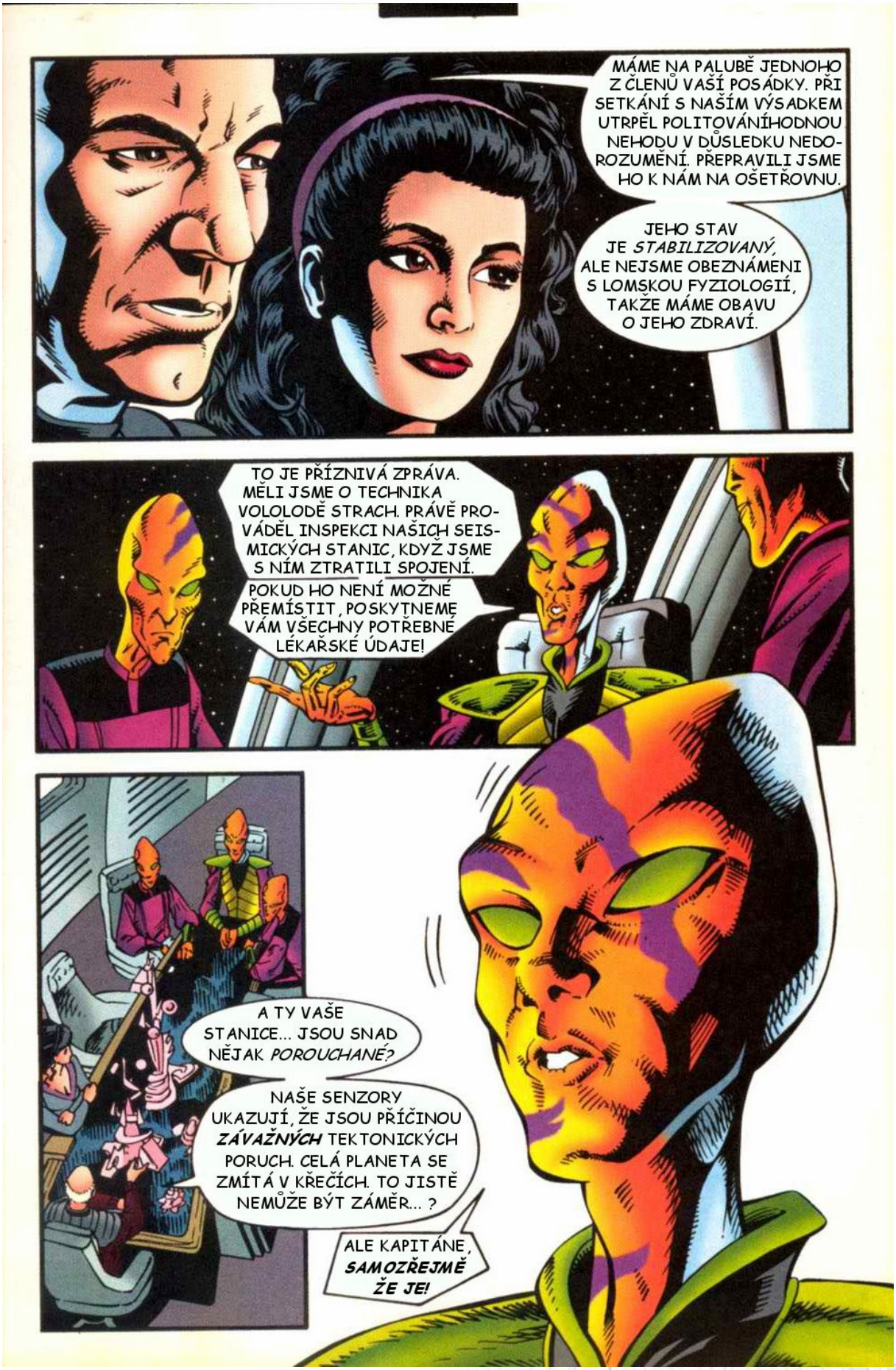
**Chorvatsky**

Svemir - posljednja granica.Ovo su putovanja broda Enterprise. Njegov je trajni zadatak istraživati nepoznate svjetove, tražiti nove oblike života i nove civilizacije,

hrabro ići kamo još nitko nije išao.

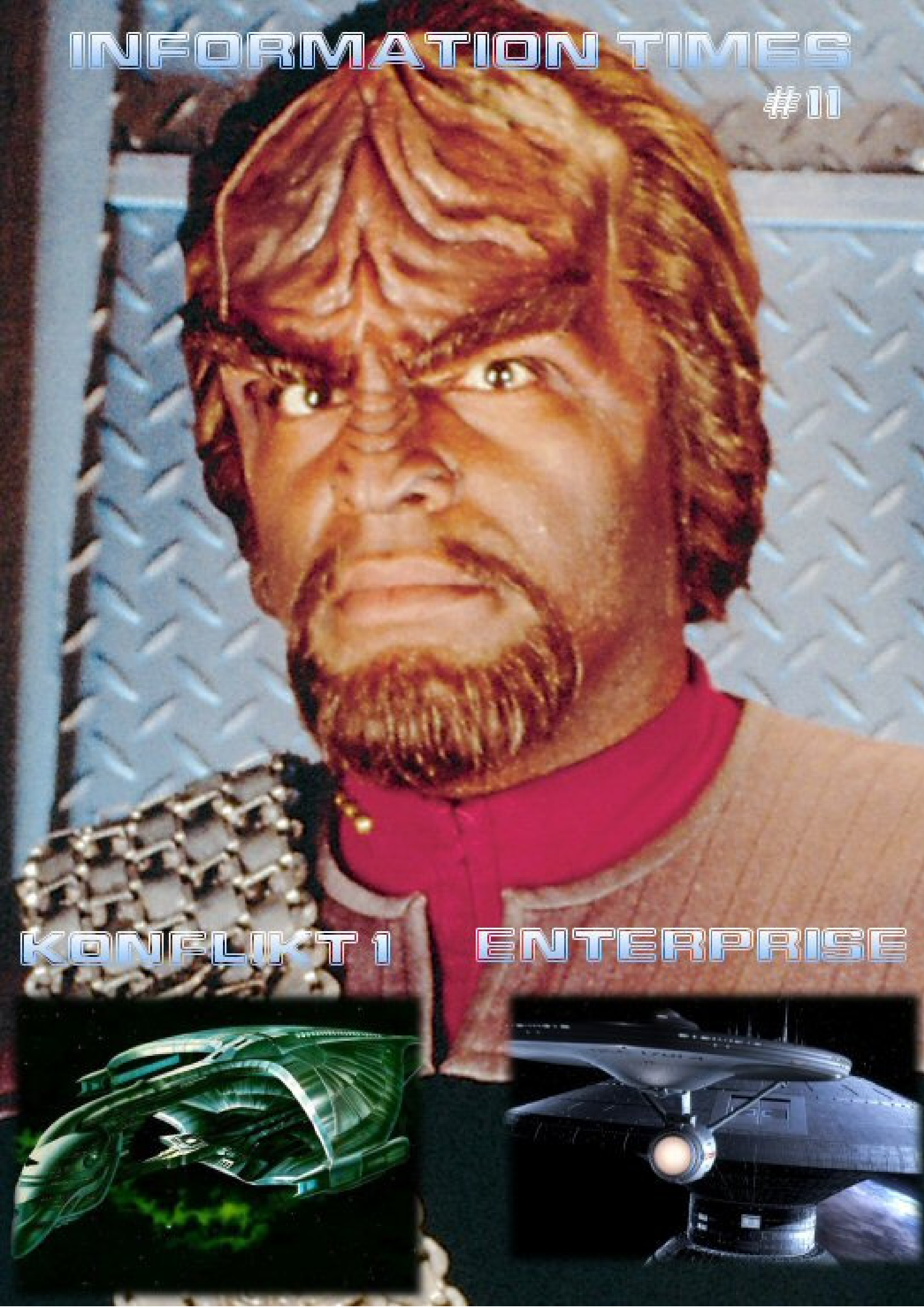
*Hypospray*


VŘELÉ DÍKY, ROZHODOVATELI OBOLE, ZA VAŠE... ehm... VELKORYSÉ DARY.
HLUBOCE SE OMLOUVÁM, ŽE PRO VÁS NEMÁME NIC NA OPLÁTKU.
NETRAPTE SE, KAPITÁNE. OBYČEJE SE LIŠÍ. PRO LOMY JE ROZKOŠÍ *DĚLIT SE S DRUHÝMI O SVÉ VÝDOBYTKY.*
KDYŽ JSEM SHLEDAL, ŽE VAŠE *FEDERACE* JE *VYTŘÍBENOU KULTUROU--*
--SÁM JSEM VYBRAL TATO DÍLA, ABY BYLA SYMBOLEM *VZÁJEMNÉHO POROZUMĚNÍ.*
SNAD BYCH PRO VÁS MOHLA NA OPLÁTKU ZREPLIKOVAT ODPOVÍDAJÍCÍ DÍLA UMĚLCŮ Z FEDERACE?
TO BUDE OD VÁS VELICE POZORNÉ. DĚKUJI VÁM.
TOTO JE *PAMÁTNÉ* SETKÁNÍ, ROZHODOVATELI OBOLE. MUSÍME VŠAK SPOLU PROBRAT JEŠTĚ JEDNU ZÁSADNÍ VĚC.


MÁME NA PALUBĚ JEDNOHO Z ČLENŮ VAŠÍ POSÁDKY. PŘI SETKÁNÍ S NAŠÍM VÝSADKEM UTRPĚL POLITOVÁNÍHODNOU NEHODU V DŮSLEDKU NEDOROZUMĚNÍ. PŘEPRAVILI JSME HO K NÁM NA OŠETŘOVNU.
JEHO STAV JE *STABILIZOVANÝ*, ALE NEJSME OBEZNÁMENI S LOMSKOU FYZIOLOGIÍ, TAKŽE MÁME OBAVU O JEHO ZDRAVÍ.
TO JE PŘÍZNIVÁ ZPRÁVA. MĚLI JSME O TECHNIKA VOLOLODĚ STRACH. PRÁVĚ PROVÁDĚL INSPEKCI NAŠICH SEISMICKÝCH STANIC, KDYŽ JSME S NÍM ZTRATILI SPOJENÍ.
POKUD HO NENÍ MOŽNÉ PŘEMÍSTIT, POSKYTNEME VÁM VŠECHNY POTŘEBNÉ LÉKAŘSKÉ ÚDAJE!
A TY VAŠE STANICE... JSOU SNAD NĚJAK *POROUCHANÉ?*
NAŠE SENZORY UKAZUJÍ, ŽE JSOU PŘÍČINOU ***ZÁVAŽNÝCH*** TEKTONICKÝCH PORUCH. CELÁ PLANETA SE ZMÍTÁ V KŘEČÍCH. TO JISTĚ NEMŮŽE BÝT ZÁMĚR... ?
ALE KAPITÁNE, ***SAMOZŘEJMĚ ŽE JE!***

# INFORMATION TIMES

#11



## KONFLIKT 1

## ENTERPRISE

# Vážení a milí čtenáři,



Máme tady další číslo Information Times. Před „deseti čísly“ jsme jej začali vydávat, první článek celého časopisu stručně shrnul, co je Star Trek zač a o co v něm jde, a tak se zdá jen logické, že jedním z článků v tomto čísle je Star Trek – ako to všetko začalo a o čo vlastne ide. Pro ty, co si rádi přečtou delší text máme připravené původní vydání pokračování povídky Konflikt, uveřejněné v minulém čísle.

Někteří z nás ještě stále chodí do školy, a někteří si za vysvědčení i něco koupí. I když je tedy už nějaký pátek po konci školního roku, připravili jsme si nabídku zajímavého zboží, kterým žádný Trekkie nepohrdne. Další článek tohoto čísla se zabývá vším kolem více méně první lodi USS Enterprise, NCC-1701 z původního seriálu Star Trek. Technicky zaměření Trekkies pak zřejmě ocení článek Warp faktor, jenž hrubě popisuje nejběžnější způsob mezihvězdného cestování, na který si ale budeme pravděpodobně počkat asi tak dlouho, jako na Windows Vista. Na konci čísla se nachází hrubý nástin dvou asi nejpopulárnějších jazyků ze světa Star Treku – romulanštiny a klingonštiny.

Rád bych všechny pozval na Comix Salón, v jehož programu si Star Trek našel taky svoje místo. Coná se 15. – 17. září v Bratislavě (více informací na http://www.comics-salon.sk).

Nechť vám tedy toto číslo přijde k chuti a zpříjemní letošní vedra.

*S přáním hezkého zbytku prázdnin*

*velící šéfredaktor komodor Korax*

STAR TREK and related marks are trademarks of CBS Studios Inc.

# Obsah

Star Trek – jako to všetko začalo a o čo vlastne ide 3
Krátký úvod do světa Star Treku

Klingoni 5
Seznámení s historií válečnické rasy

Konflikt 1 9
Pokračování povídky

Enterprise, NCC-1701 21
Průvodce historií nejslavnější lodí Hvězdné flotily

Čepici? Targa? Není problém! 24
Nabídka zboží pro všechny Trekkies

# Novinky

Natáčení **jedenáctého filmu** je v plném proudu, byl dokonce vypuštěn plakát a začínají se objevovat i některé zajímavé informace, například, že se ve filmu objeví i Ewan McGregor, představitel Obi-Wana Kenobiho z Hvězdých válek.

Dále se můžeme těšit na trailer na celovečerní film od tvůrců New Voyages s názvem Of Gods and Men. Trailer bude ypuštěn za měsíc. Ve ilmu by se údajně měli angažovat mimo jiné herci Pavla Chekova, Uhry, Harryho Kima a Tuvoka.



# Star Trek – jako to všetko začalo a o čo vlastne ide



Star Trek je televízny seriál z konca roku 1966 rozprávajúci príbehy vesmírnej lode Enterprise a jej posádky. U.S.S. Enterprise je vyslaná na päťročnú výpravu za poznaním nových svetov, nových civilizácií a objavovanie neznámeho tajomného vesmíru... A napriek tomu že pôvodný seriál bol vysielaný iba tri sezóny a potom bol stiahnutý z dôvodu malej sledovanosti, počas 36 rokoch postupne prerástol do niečoho oveľa väčšieho.

Počas opakovania v komerčných televíziách vznikali stále nové generácie fanúšikov, ktorý sa pridávali už k existujúcim. Pretože nebola vyhliadka na natočenie ďalších dielov, fanúšikovia, ktorý sa sami nazvali trekkies, vytvorili silnú komunitu, ktorá sa pravidelne stretáva na conoch ( z anglického convention ). Stále narastajúci záujem o Star Trek nakoniec vyvolal natočenie 10 celovečerných filmov a ďalšie štyri televízne seriály ku ktorým bolo vytvorených nespočet kníh. Tiež autori hier sa nechali inšpirovať a bolo vytvorených niekoľko desiatok stolných a počítačových hier.

**Vesmír**



Celý svet Star Treku je veľmi prepracovaný, opisuje vymyslenú históriu vývoja ľudstva od šesťdesiatych rokov dvadsiateho storočia až do budúcej prítomnosti 24. storočia. V seriáli nie je popísaný iba vesmír, ale tiež prostredie paralelného vesmíru, kde existuje zrkadlovo obrátená Federácia postavená na princípoch zla a násilia, ktorá si podrobila polovicu Alfa kvadrantu. Štúdiu Paramont, ktoré vlastní všetky práva na Star Trek a dohliada na tvorbu nových dielov, sa darí udržať súvislosti medzi historickými faktami v rámci seriálu. Autori seriálu išli tak ďaleko, že vytvorili niekoľko umelých jazykov ( klingónčina, romuláncina ), hlavným rasám vytvorili históriu a vlastnú technológiu. Klingónčina dosiahla takého rozšírenia, že ju časť oxfordských študentov presadzovala ako umelý medzinárodný jazyk. Dokonca v ňom vyšiel preklad Shakesperovho Hamleta, ktorý sa dá zohnať aj u nás.

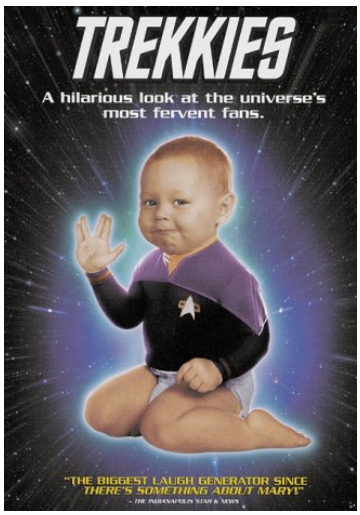
**Začiatok**



Keď Eugene Roddenberry začal v šesťdesiatych rokoch pomýšľať na Star Trek, chcel vytvoriť televízny seriál, ktorý by bol blízky terajším divákom, ale zároveň ponúkal niečo nové. Star Trek mal byť takým westernovým seriálom z kozmického prostredia rozprávajúci príbehy vesmírnej lode. Atmosféra tej doby, presýtená túžbou po dobývaní vesmíru, bola ako stvorená pre príbehy o budúcnosti, kedy sa sen o cestovaní galaxiami stal skutočnosťou. S týmto nápadom obchádzal E. W. Roddenberry veľké hollywoodske televízne štúdiá ( CBS, MGM ), ktoré však koncepciu takéhoto seriálu odmietli. Nakoniec sa stretol s majiteľkou spoločnosti Desil - Lucille Ball, ktorá sa pre seriál nadchla a presvedčila televíznu stanicu NBC, aby mu dali šancu. Začalo sa natáčať v roku 1965. Nezvyklo dlhý pilotný diel s názvom Klietka bol natočený s časti ako čiernobiely a s časti ako farebný. Televízny producenti si natočený diel pozreli ale zamietli ho. Napriek tomu však cítili, že by tento seriál mohol byť úspešný a preto urobili veľmi nezvyčajnú vec - nechali ho prepracovať. Dali tvorcom šancu vytvoriť nový pilotný diel. Pôvodného rozvážneho kapitána hviezdnej lode Christophera Pike v

podaní Jeffrey Huntera nahradil mladučký William Shatner, zmenila sa väčšina posádky, jedinou postavou, ktorá ostala zachovaná, bol vedecký dôstojník pán Spock v podaní Leonarda Nimoya. Tak začala legenda...

**O Star Treku**




Priaznivci Star Treku, ktorý sa sami nazývajú trekkies sú jediná záujmová skupina ( jediní fanúšikovia ), ktorých pomenovanie je súčasťou Oxfordského výkladového slovníka anglického jazyka. Star Trek drží rekord v kategórii "najdlhšie žijúci televízny seriál", rekord v najdlhšej filmovej sérii sci-fi ( bolo natočených 10 filmových pokračovaní ), dokonca v šesťdesiatych rokoch určil aj cenový rekord filmovania jedného dielu televízneho seriálu ( prvý diel TOS stál viac ako pol milióna dolárov ).

O priaznivcoch tohto seriálu bol tiež natočený dokumentárny film Trekkies. Film rozpráva príbehy množstva priaznivcov a divákov seriálu o tom, ako tento seriál ovplyvnil ich život. Star Trek inšpiroval veľa ľudí a narážky na tento seriál sa neustále objavujú v iných televíznych seriáloch, napríklad v Simpsonovcoch alebo Southparku, vo veľa filmoch a knihách. Dá sa povedať, že Star Trek ovplyvnil priamo alebo sprostredkovane mentalitu všetkých ľudí na celom svete. Keď sa v roku 2000 vyberal obraz, ktorý by symbolizoval 60. roky 20. storočia v USA, v dopisovacej kampani sa Američania zhodli na tom že to musí byť obraz vesmírnej lode Enterprise z pôvodného seriálu.

*Komodor Joseph*





# Klingoni

***Proč jsou Klingoni tak fascinující? Možná je to v lidech, kteří je zobrazují. Během let jsme mohli spatřit několik dobrých výstupů a pod make-upem několik dobře známých tváří. Tak například Christopher Lloyd odmítnul účast na filmu TAXI, aby se mohl podílet na natáčení sci-fi ST:TSS a později se stal hvězdou ve filmech Návrat do budoucnosti a Falešná hra s králíkem Rogerem. David Warner a Christopher Plummer, oba dva známí a seriozní herci, stvárnili různými způsoby představitele jedné rasy ve filmu ST:TUC. Také méně známí herci vystřídali více rolí. John Colios, první Klingon, kterého jsme kdy viděli, hrál padoucha v Battlestar Galactice, zatímco Michael Ansara, další Klingon z originální série, se nedávno objevil v seriálu Babylon 5. Toddy Todd, alias Worfův bratr Kurn, v roce 1992 vystupoval jako nadpřirozený zabiják v horroru Candyman.***

Nebo je to také různorodost Klingonů, která je činí tak fascinující. Každý Borg je stejně pobledlý ve tváři a stejně přihlouple zmechanizovaný. Romulané jsou všichni zamračení a nesnášenliví, zatímco Cardassiané se dají rozdělit do dvou kategorií - tlustí a nemravní anebo štíhlí a nemravní. Jem'Hadar (zástupce nové plazí rasy ve ST) nepozná vlastní matku, pokud nenosí rodinné identifikační symboly.



Naopak každý Klingon je individualitou. Můžeme namátkou vybrat kteréhokoliv Klingona: od sadistického velitele Kora v originální sérii, přes opilého generála Korrda ve ST:TVH, svůdnou B'Etor ze série ST:TNG, ST:DS9 a z filmu ST:G Kanga z klasického ST až po zuřivého Gowrona. Klingoni jsou tudíž jedinou rasou ve vesmíru ST, která odráží rozdílnost jejich fanoušků.

**Jak vyrobit Klingona**

V epizodách originálního ST a v jeho animovaných pokračováních bylo docela lehké vyrobit Klingony. Všichni byli stejně snědí a černovlasí, protože nedostatek času a peněz neumožňoval nic jiného než rychlý make-up. Během příprav na film ST:TMP, jenž měl peněz dostatek, bylo rozhodnuto změnit design Klingonů i když ve filmu samotném měli sehrát pouze několik scén. Diváci byli překvapeni, když spatřili Klingony s vystouplými a kostnatými čely, dlouhými vlasy, hustým obočím a s nápadnými zuby. Všechny tyto znaky jim dodaly dravčí vzhled.

Tento design jim zůstal i v dalších filmech a televizních sériích. Spisovatelé knih a komiksů o ST vydali mnoho energie, aby vysvětlili změnu vzhledu Klingonů. Tyto teorie jsou sice přijatelné, ale byly doslova ztorpédovány, když se v epizodě Blood Oath (Krvavá přísaha) ze série ST:DS9 objevili tři snědí Klingoni z originální série. Kor, Kang a Koloth zde vystupovali s kostnatými čely a dlouhými vlasy[†].



Podle jejich vystupování v originálním ST bývali Klingoni disciplinovanou a válečnickou rasou. Klíčové slovo je zde disciplinovanou. Klingonské jednotky plnily rozkazy bez otázek a tvořily reprezentativní část Říše. Jejich hlavním strategickým cílem bylo obsadit nárokované planety a prosazovat zde vůli (nebo zlovůli) Klingonského impéria všemi prostředky. Před uzavřením Organianské mírové smlouvy znamenalo ono všemi prostředky invazi a brutální útlak. Poté následovalo dosazení loutkové vlády, která měla za úkol podkopat důvěru obyvatelstva ve Federaci, ať už zbraněmi nebo propagandou.

Ve filmu ST:TUC došlo k explozi měsíce Praxis, energetické základny celého Impéria. Výbuch způsobil změnu v chování Klingonů. Požádali o příměří a postupem času se z nich stali spojenci Federace proti hrozivým Romulanům. Ironií ovšem zůstává, že vojenská moc Romulanů je dílo Klingonů samotných, protože v 60. létech 23. století dodalo tehdejší Impérium Romulanům nejmodernější zbraně a nadsvětelné křižníky v naději, že Romulani zaútočí na Federaci. V 24. století jsou Klingoni zeslabení, více masochističtí a více zpustlí než bychom předpokládali. Hádají se o moc v Říši, libují si ve vzpomínkách, oslavují bolest a hledají spásu v pochybném pojetí cti. Slovo disciplína dokonce zmizelo z jejich slovníku. Se svou ohromnou pseudo-komunistickou válečnou mašinérií v troskách a se svými vojáky, kteří nemají kde bojovat, se Klingoni podobají Vikingům a Mongolům. Stali se z nich oportunističtí a individualističtí nájezdníci, ale už to nejsou dobře vycvičení a zkušení vojáci. Někteří Klingoni bědují nad ztrátou starých dní a obviňují ze zrady dědictví předků klingonskou Nejvyšší radu. „Byli zaslepeni iluzí míru“, říká velitel Korris Worfovi v epizodě Heart of Glory (Srdce slávy) ze série ST:TNG, k čemuž jeho společník Konmel dodává: „Prodali naše práva jakožto Klingonů, aby mohli zemřít ve spánku!“.



Samotného císaře Impéria Klingonů jsme viděli teprve nedávno. Během originální série a prvních šesti filmů jsme se o domácí politické situaci nedozvěděli téměř vůbec nic. Kancléř Gorkon a jeho nástupce, kancléř Azetbur, byli nejvlivnějšími osobami, které vystupovali ve ST. V seriálu ST:TNG jsme se dozvěděli, že nejmocnější osobou Impéria je předseda Nejvyšší rady (ve 23. století měl titul kancléře), a že císař zde nevládl již 300 let. Teprve v šesté sezóně seriálu ST:TNG, v epizodě Rightfull Heir (Právoplatný dědic), byl klon legendárního bojovníka Kahlesse Nezapomenutelného ustanoven císařem neklidného Impéria, ačkoli tato funkce mu byla udělena pouze čestně a bez jakékoliv vládní moci.

**Společné kořeny, ale ty stolovací způsoby...**

Klingoni a lidé mají společné pradávné předky. Tuto informaci jsme zjistili v epizodě The Chase (Honička) z cyklu ST:TNG. Další částí naší společné rodiny jsou Cardassiané, Vulkánci a Romulané. Tato informace byla pro všechny zúčastněné strany malým šokem. Ale na druhé straně by to nemělo být příliš překvapivé, protože na podobný genetický materiál ukazovala existence různých míšenců. Viděli jsme poloviční Klingony, poloviční Romulany a poloviční Vulkánce. Asi zde tedy bylo něco v nepořádku s domovskou planetou, která přinutila Klingony bojovat o své přežití daleko více, než to musely dělat jiné rasy. Možná to byli dravci, možná častá zemětřesení a mohutné bouře, které rozhodly o tom, že klingonská těla si vyvinou rezervní články všech důležitých orgánů. Jejich srdce má

[†] Změna klingonských čelo se uspokojivě vyjasnila až loni epizodou ENT: Divergence. Tento článek byl sepsán v době, kdy tato epizoda ještě neexistovala, pozn. red.

dokonce osm komor. Jejich tělesné schránky si přímo libují v nepohodlí, boji a bolesti a napovídají nám, že se Klingoni nikdy nepřízpůsobí životě v míru a pohodlí. Zde je poučení pro Federaci.



Klingoni mají ale také svou dobrou stránku. Zdá se, že jsou velkými milovníky domácích zvířat. Kapitán Kruge ve filmu ST:TSS měl svého mazlíčka dokonce na palubě válečné lodi. Ve ST:TUC guvernér trestanecké kolonie Rura Penthe choval pro potěšení vězňů smečku psovitých šelem se 30 centimetrů dlouhými čelistmi. Poručík Worf vlastnil v dětství targa, praseti podobné zvíře s dlouhými a ostrými ostny. Nenechme se ovšem zmást. Targovo srdce je jednou z Klingony nejoblíbenějších pochoutek. Pojídání těchto zvířat patří k dlouhé tradici, stejně jako pochoutka z živých nebo dušených červů zvaných gagh. Zřejmě většina klingonských dětí chová své miláčky jen proto, aby jim z nich rodiče ukuchtili něco dobrého.

Klingoni, stejně jako rádi jedí, rovněž rádi pijí. Často jsme je viděli lokat Chech'tluth, Raktajino nebo Warnog v kořalnách celé Galaxie. Worf by rád pil Warnog i na palubě Enterprise D, ale replikátory jej nedokázaly správně připravit. Naštěstí mu Guinan, nejvynalézavější hostitelka na lodi, připravila švestkovou šťávu (..slivovici(?) pozn. překladatele), nápoj, který je podle poručíka Worfa tím nejlepším, co kdy Federace udělala pro Impérium.

**Domovské planety a staří Klingoni, kteří nikdy nezemřou**

Měli jsme již několikrát možnost spatřit planetu, na které se vyvinuli Klingoni a pokaždé jsme si posteskli, jaké je to sklíčené, pusté a zamračené místo. Nevíme však jistě, jak se tato planeta nazývá.

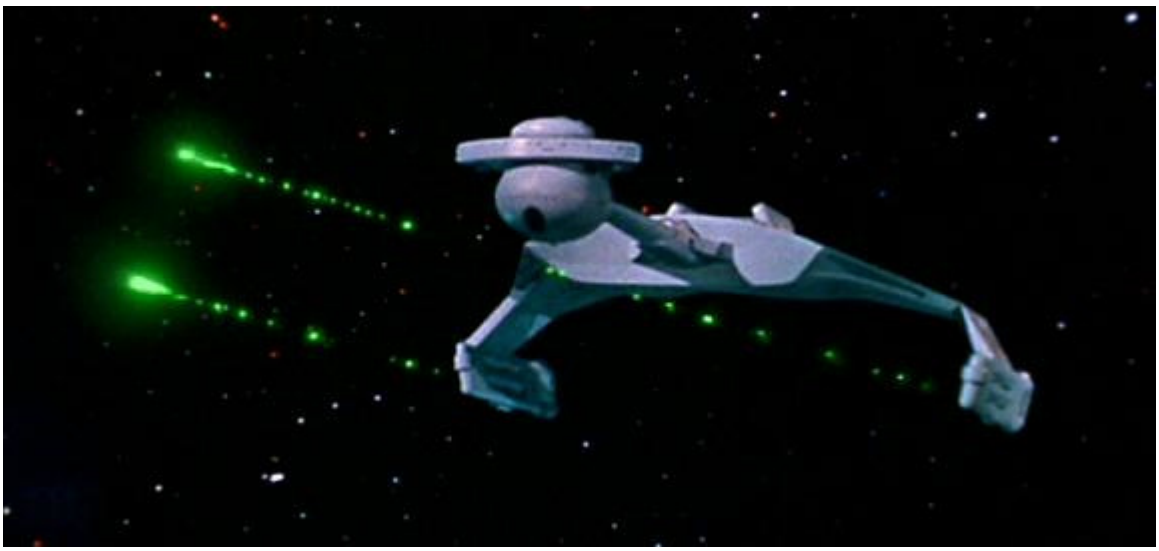


V originální sérii nebylo nikdy jméno klingonského domovského světa připomenuto. Klingonské impérium byla tehdy veliká a záhadná věc, o které se toho moc nevědělo. Knihy, které vyplňují některé mezery Kirkovy pětileté mise, tuto planetu shodně nazývají Klinzhai. Avšak tvůrcům ST nebylo nikdy svaté to, co je v knihách a tak v první „Klingonské“ epizodě ST:TNG Heart of Glory velitel Korris vzdorně vykřikl: „To raději zemřu zde, než bych dovolil těm zrádcům z Klingu otrhat maso z mých kostí!“ Jméno Kling muselo znít tvůrcům ST poněkud hloupě, poněvadž v dalších epizodách ST:TNG je planeta nazývána jako klingonský Domovský svět[‡]. To by bývalo docela přijatelné, kdyby se v ST:TUC planeta nenazývala Qo nos.

Ačkoliv je jejich Impérium možná veliké, stejní Klingoni se objevují znova a znova. Velitel Kor, náš starý známý z klasické epizody Errard of Mercy (Záchranné poslání), se znovu objevil jako kapitán v animované epizodě Time Trap (Past v čase), ST komiksu a epizodě Blood Oath ze série ST:DS9. Posledně jmenovaná epizoda je zamýšlena jako znovusetkání Kora s Kangem - epizoda Day of the Dove (Den holuba) -a velitelem Kolothem- klasická epizoda The Trouble With Tribbles (Trable s tribly) a animovaná More Tribbles, More Troubles (Více triblů, více trablů). Kahless Nepřemožitelný, legendární bojovný Klingon z doby před 1.5OO léty, který sehrál svou roli v epizodě Rightfull Heir, se objevil již v epizodě originálního ST The Savage Courtain (Zuřivý tribunál), ačkoliv zde byl vytvořen rasou Excalbiánců -což mimo jiné vysvětluje, proč ho hrál jiný herec a neměl vystupující kostnaté čelo. Jediným Klingonem, který hrál ve dvou filmech byl velvyslanec Impéria, který se objevil v ST:TVH a

[‡] Podle mého se autor článku díval na český dabing TNG, domnívám se, že v originální verzi se slovo Qo’nos objevuje, pozn. red.

ST:TUC, ačkoliv Todd Bryant, který ve filmu ST:TFF stvárnil kapitána Klaau, hrál také překladatele během Kirkova výslechu ve filmu ST:TUC.



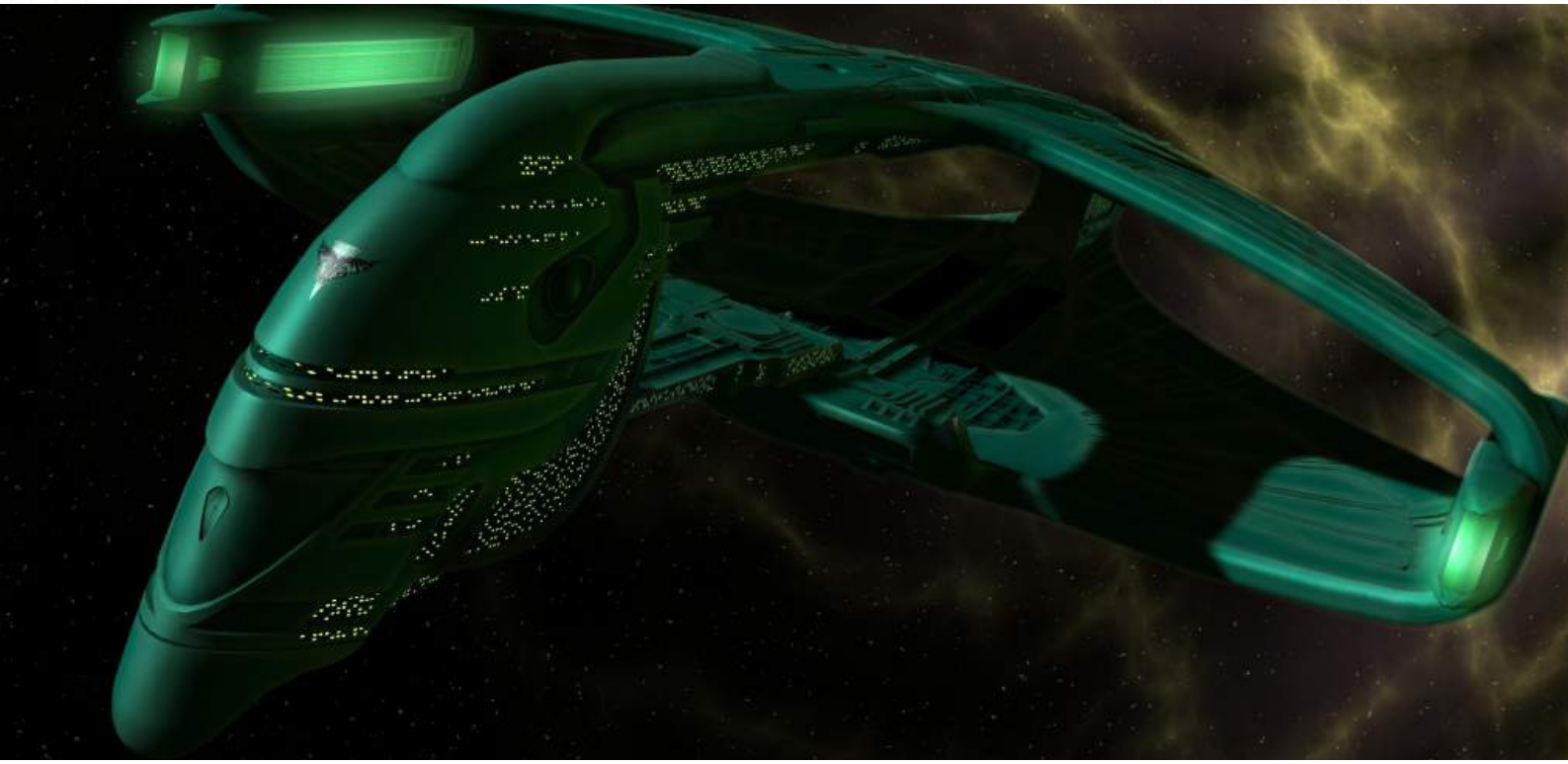
Komiks pokračující v originální sérii má svou vlastní, pravidelně se objevující, postavu -Konoma. Stejně tak ST:TNG má poručíka Worfa. Příběhy se letmo dotýkaly Worfových pokusů vyrovnat se se svým klingonským nitrem a zapojily do děje mnoho klingonských postav. Mezi nejvýznamnější patří jeho bratr Kurn, jeho z poloviny lidská láska K'Ehlyer a jejich syn Alexander, Worfův nepřítel Duras, Durasovy sestry Lursa a B'Ethor a dva předsedové Klingonské Nejvyšší rady, K'mpek a Gowron. Nová série ST:V má také svého Klingona. Ve skutečnosti je, jak napovídá její jméno, B'Elanna Torres napůl Klingon a napůl člověk. Není však žádných pochyb o tom, která polovina u ní převažuje.



Psychologové by mohli strávit nejednu pro ně veselou chvilku tím, že by se snažili zjistit, proč se nám Klingoni vlastně líbí. Možná je to nesmírná různorodost Klingonských vlastností, možná to má co dočinění s faktem, že si vlastně tajně přejeme být jako oni. Jsou přesní, jsou čestní a nikdy nenechají urážku bez odplaty. Během Klingonské civilní války, jak ji ukazovala dvojepizoda Redemption (Spása), nepřátelské strany dokonce společně zasedli k baru, aby se společně celou noc bavili a připíjeli si navzájem chech'tluthem, raktajinem a warnogem. Možná, že jsou trochu necivilizovaní, ale rozhodně vědí, jak se má správně válčit

*Převzato ze STAR TREK Monthly, Duben '95*
*překlad: Michal Radvan a Petr Skulina*

*Převzato ze Star Trek Journal #3, který vydával klub Star Trek Dominion*



# Konflikt 1

Během šedesáti let, které uplynuly od pádu prétora Shinzona, se v Galaxii hodně změnilo. Na druhou stranu... některé věci zůstávají stejné. Federace zažila dvě války s Dominionem, které nechaly Cardassii rozpolcenou, a velmi krvavou válku s Romulany. I když zvítězila, vítězství mělo vysokou cenu. Sotva před dvěma roky Federace vyhrála bitvu v systému Romulus. Pak už Impérium kapitulovalo rychle. Nastal dlouho očekávaný a křehký mír.
Impérium stál skoro všechno. Ještě v současnosti je čtrnáct jejích systémů pod kontrolou Hvězdné Flotily. Spousta romulanů zastávala názor, že lepší než mír s Federací je bít se do posledního romulana či romulanky. Téměř polovina z toho, co romulanské flotile zbylo, se vzbouřila. Vzpouru pod vedením admirála H'Reha se nepodařilo potlačit a část imperiálního prostoru vyhlásilo nezávislost. Kdysi mocné Impérium se rozpadlo.
A nakonec přišli Borgové...

Bouře. Blesky. Dunění hromu se už ozývalo z dálky, i záblesky elektřiny byly slabé. Šumění moře už nijak nepřipomínalo odpolední vlnobití.
Ležel na vlhkém písku pláže a nevadilo mu to, už dávno si zvykl. Koukal na oblohu a přemýšlel... Vzpomínal na dobu, kdy jeho život byl jiný. Kdy se odehrával nahoře, mezi hvězdami. Byl kapitán Hvězdné Flotily, než se byrokrati rozhodli ho připravit o loď... Přerušil proud myšlenek a pomalu vstal, zamířil ke svému domu.
Cítil se ospalý... nicméně, hodlal počkat na další bouřku. Miloval bouřky, světelné záblesky jaké nevytvoří žádná laserová šou a hřmění hromu. To na téhle planetě stálo za to.
Pustil se do vaření kávy. Vzal konvici, nalil do ní vodu, postavil ji na varnou desku... Do hrnku nasypal lžíci kávy a dva cukry.
Dvojité zapípání přerušilo kávový rituál.
Překvapeně zvedl hlavu. Ten zvuk už dlouho neslyšel. Přesto pokračoval ve vaření. Kdokoliv mu něco chtěl, mohl pár vteřin počkat.
Zapípání se ozvalo znovu. Znělo naléhavě.
Nechal kávu kávou a šel k interkomu. Když zařízení zaznamenalo jeho přítomnost, automaticky zvedlo svou horní polovinu a ukázalo obrazovku se žádostí o autorizaci. Stiskl jedno z mála tlačítek.
"Cleary čtyři alfa pí šest."
Interkom autorizaci potvrdil. Objevil se záznam. Zpráva nebyla určena pouze pro něj, záznam byl zaslán desítkám dalších v záloze.

"Na základě usnesení Valného Shromáždění Federace tímto uvádím Hvězdnou Flotilu do stavu pohotovosti. Vyšší důstojníci v záloze se budou hlásit na Velitelství Hvězdné Flotily. Další rozkazy by měly následovat během dvou dnů. Patrickson konec."
Konečně! Cleary málem zařval nadšením nahlas. Nucená dovolená, která trvala už půl roku, definitivně skončila. I když... mohlo to proběhnout jinak, lépe. Poslední stav pohotovosti byl totiž vyhlášen ještě za časů kapitána Siska. A tentokrát jistě nepůjde o nic menšího.
Prásk. Rána otřásla celým domem. Přišla z kuchyně, kde se…
Ale ne.
…vařila voda na kávu. Moc dlouho, než aby to konvice snesla. Cleary se zatvářil otráveně a šel sesbírat střepy.

"To srdcebolení, ta sterá strast,
Jež patří k tělu, to by byla meta
Žádoucí nade všechno. Zemřít - spát -
Spát! Snad i snít? Á, v tom je právě…"
"Komandére!"
Romulan sebou trhl. Byl velitelem tohoto plavidla, ale žena, která právě udeřila do desky stolu před ním, byla mnohem víc. Doslova vyletěl do pozoru.
"Generalissimo?"
"Jak to, že si ve službě čtete, komandére! Ještě jednou vás přistihnu a hodím vás Borgům sama!"
Okamžik ticha.
"Podejte hlášení." Kdyby pohledem zabíjela, byl by už mnohokrát mrtvý. Bůh ví, jakým způsobem.
"Poslední průzkum oblasti neukázal žádné plavidlo…"
Zvedla elektronickou tabulku, která při jejím příchodu vypadla komandérovi z rukou.
"Jak dlouho čtete tohle…" chvilku četla sama. "…Hamleta?"
"Hm…Asi…"
"Příliš dlouho! Před chvílí přešla Enterprise z warpu a míří přímo sem!"
Jediné, co se po tomto výkřiku v místnosti pohnulo, byly kapky potu na jeho čele.
"Před dvěma lety bych vás za tuto nepozornost na místě zastřelila!"
"Madam, já…"
"Ticho! Máte štěstí, že Enterprise není černozelená krychle. Okamžitě se hlaste na můstku." Hned potom odešla ostrým krokem. Hluboce vydechl a opřel se rukama o desku stolu.
Generalissima Sela. Její poloviční původ ji odsuzoval k jisté nevyrovnanosti. I když, nedivil se jí. Když Impérium zjistilo, že se Borgům není schopné ubránit samo, vyslalo pár žádostí o pomoc... Ale odpověď přišla jen jedna.
Z Federace.
Bylo to tak... ponižující. Na druhou stranu, odloží to neodvratný zánik a časem se uvidí... Impérium znovu získá to, o co bylo tak hanebně připraveno.

Enterprise zaujala vedle Selina Eagla pozici a zastavila.
"Otevřete kanál na Enterprise."
Sela, dosti nečekaně, nasadila úsměv. První ale pozdravil admirál Patrickson z druhé strany.
"Zdravím vás, generalissimo." I jeho vrásčitá tvář se usmívala. Očividně byli oba dobří diplomaté.
"Vítejte v neutrální zóně, admirále. Doufám, že jste vážil cestu, abyste nám přinesl kladnou odpověď."
"Zatím ne. Diskuse je stále otevřená. Snad vám zatím bude stačit, že vás máme eskortovat k jednáním na Deep Space 20."
Na chvilku ztichla. "Zatím ano."
"Výborně. Následujte nás prosím na tyto souřadnice."
"Souřadnice přijaty. Děkuji, admirále."
"Nemáte zač. Enterprise konec."
Obrazovka potemněla a spolu s ní i Selin výraz. Udeřila do konzoly před sebou. Všechny, kteří se na ni otočili, ihned zpražila pohledem.
"Zařaďte se za Enterprise, nastavte kurs a srovnejte rychlost." Neměla radost.

Všechno v domě na pláži už dávno zhaslo. Přívod energie byl odpojen, nábytek pokrytý plachtami, aby se na něj neprášilo. Majitel všeho okolo seděl na křesle a koukal na zavazadlo. Jeho obsah byl všechno, co si mohl vzít s sebou. Skoro si už zvykl na usedlý život, ale tohle byl okamžik, na který čekal.
Zapípal odznak.

Poprvé po šesti měsících, třiadvaceti dnech, sedmnácti hodinách a devatenácti minutách. Okamžitě ho aktivoval.
"Tady kapitán Filip Damien Cleary."
Dlouho neslyšel, jak to znělo. Kapitán.
"Tady USS Surveyor. Jste připraven k transportu, kapitáne?"
Naposledy se podíval okolo. Bylo to tu hezké. Ale pořád vězení.
"Energii."
Ještě, než ho paprsek transportéru rozložil na subatomární úroveň, se usmál.
Konečně.

Další věc, kterou uviděl, byla transportní místnost. Okamžitě poznal, že loď je hodně stará, několikrát přestavovaná. Podle toho, co věděl, mohla být natolik stará, že by pamatovala i kapitána Kirka.
Na chvíli se kochal pohledem. Byl to balzám na jeho oči. Sem, mezi hvězdy, patřil.
Do transportní místnosti vešel další člověk a hned Clearymu podal ruku.
"Kapitán John Wannha. Vítejte na palubě, pane. Je pro nás čest, mít na palubě takovou legendu."
Legenda. Tak se tedy rozhodně necítil. Ta mise, za níž získal několik vysokých ocenění Flotily, včetně Hvězdy Federace, stála život skoro pěti stovek členů jeho posádky. O takovou slávu opravdu nestál. Nabízenou ruku ale přijal.
"Těší mě, kapitáne. Jsem rád, že jsem zase zpátky."
"Následujte mě do vaší kajuty, pane."
"Samozřejmě." Vyšli. "Kdy budeme na Zemi?"
Wannha se na moment zastavil.
"Neletíme na Zem. Letíme na Deep Space 20,pane."
Pane. Někoho dekorovaného Hvězdou Federace museli ostatní důstojníci stejné hodnosti oslovovat jako nadřízeného. Neměl to rád. Nenapadalo ho nic, čím by se od ostatních kapitánů lišil. Snad jenom počtem odeslaných kondolencí, pomyslel si hořce.
"Neletíme? Smím vědět proč?"
Wannha se usmál.
"Na DS20 budete přebírat novou loď, pane."
Clearyho to překvapilo. Čekal starší loď, opravenou v docích San Francisco. Ale to, že měl převzít loď na diplomatické stanici, znamenalo něco jiného. Dostane něco výjimečného. Chvíli mlčel.
"A na DS20 budeme kdy, kapitáne?"
"Přibližně za třináct hodin. Doporučoval bych vám si odpočinout, než dorazíme. V kajutě naleznete vše, co byste mohl potřebovat, včetně vašeho zavazadla."

Dveře se otevřely a Sela vzhlédla k nově příchozímu... tedy příchozí. Vrchní vyšetřovatelka Sagot. Stejně děsivá jako loajální, stála před ní v předpisovém pozoru.
"Posaďte se," pokynula jí Sela. Nebyla z její přítomnosti nadšená a pokud mohla soudit, i vrchní vyšetřovatelka by dala přednost tomu zůstat ve své kanceláři, hluboko v katakombách Tal'Shiaru. Nicméně, současný úkol její spolupráci vyžadoval.
Co si myslela Sagot, se určit nedalo. Seděla na židli, záda jako pravítko a její pohled směřoval kamsi za Selina záda.
Generalissima si odkašlala. "Předpokládám, že jste si prošla dokumentaci..."
"Samozřejmě, madam," Sagotin hlas byl stejně neosobní, jako její vizáž. Mlčky generalissimu hodnotila. Sela to nemohla vědět, ale byla to právě vrchní vyšetřovatelka, kdo posuzoval její možnosti. Postavení, kterého Sela dosáhla, bylo u míšence krajně neobvyklé. Nicméně, stalo se.
"Výborně. V tom případě víte, co jsem zplnomocněna Federaci nabídnout. Ačkoliv, pokud to bude možné, neuchylovala bych se k takovému kroku. Vaším úkolem je potvrdit nezbytnost nabídky." Sela ji přes stůl podala padd.
Sagot pohledem přelétla rozkaz, zkontrolovala prétorskou pečeť a na vyhrazené místo se podepsala. Potom Sele padd vrátila.
"Rozumím, madam. Jakým způsobem si přejete být upozorněna?"
"Myslím že stačí, když zakašlete. Můžete jít."
Sagot kývnutím hlavy potvrdila, že jí je všechno jasné a odkráčela z místnosti. Své námitky k úkolu vyjádřila už v okamžiku, kdy jí přišel povolávací rozkaz a byly řádně zaznamenány.
Sela se uvolněně opřela v křesle. Sagot nikdy neměla ráda, nahánělo jí strach. Slyšela, že někteří vězni omdlévají hrůzou už při pouhém jejím pohledu. Takovým povídaček o ní kolovalo spoustu. Na druhou stranu, nikdo nemohl vrchní vyšetřovatelce upřít efektivitu.

Clearyho probralo zapípání komunikátoru. Spánek na palubě lodi byl pro něj podstatně vydatnější, i když byl kratší.
"Cleary, slyším."
"Máte hovor z Enterprise. Kapitán Atkinson."
Cleary se posadil a otevřel interkom.
"Přepojte to ke mně."
"Ano, pane."
Odznak ztichl, obrazovka interkomu se rozsvítila. Probliklo dešifrování signálu a standardní zahajovací obrazovka. Ukázala se tvář, kterou Cleary neviděl skoro rok.
"Zdravím, Jamesi."
"Zdravím, Filipe. Doufám, že jsem tě nevzbudil," zazubil se Atkinson. "Tak jsem se dozvěděl, že tě vrátili do služby. Bude fajn tě mít zase ve vesmíru, hned to tady vypadá bezpečněji."
"Vtipálku," vrátil mu poznámku Cleary. "Je to strašná doba, co jsem nikoho z Flotily neviděl, takže jste se určitě naučili chodit i beze mě." Úsměv. Jenže Atkinson zvážněl.
"Nepovídej mi, že nic nevíš."
"Drželi mě v informačním vakuu, Jamesi. Nechtěli mě zpátky. Ale…"
"Takže nevíš." Atkinson potřásl hlavou. "Zatracení byrokrati. Řekli ti aspoň, že dostaneš novou loď?"
"Až místní kapitán. Proč?"
"A řekli ti, o co se jedná?"
"Ne."
"Aspoň ti nepokazili překvapení. Ale zpátky k tématu. Které jsi dostal poslední zprávy?"
Cleary v duchu zaklel. Někdo ho chtěl důkladně izolovat a dokonale se mu to povedlo.
"Nevím nic nového od doby, co Romulani s rebely uzavřeli příměří."
"Takže ti to řeknu sám. Pamatuješ Terresthis 74?"
"Samozřejmě."
"A nepřijde ti divné, že od té doby byl od Borgů pokoj?"
"No, divné to je…"
"Zaútočili na Romulany. Drtí je."
"My s tím ale nic nemůžeme udělat. Primární směrnice."
"Až do teď. Přišli žádat o pomoc proti nim."
"A…" snažil se zeptat Cleary.
"A Valné Shromáždění vycítilo šanci. Bude to něco za něco. Jednání už proběhla. Na DS20 bude sepsána smlouva."
Cleary se překvapeně zatvářil.
"Na DS20? Tam letím taky, pro svoji novou loď…" Pokrčil rameny. "Nechám se překvapit."
"Správně. Budeš se účastnit závěru jednání. Romulani si tě vyžádali."
"Mě? Jsem pro ně válečný zločinec."
"Mně je to taky divné." Atkinson se ohlédl, někdo mu něco řekl, Cleary skrz interkom nerozuměl. Pak se Atkinson otočil zpátky. "Musím končit. Měj se, uvidíme se na stanici."
"Drž se, Jamesi."
Interkom nahodil klasickou obrazovku konce zprávy. V kajutě se zase rozhostilo ticho. Cleary si promnul oči.
"Počítači, jaký je aktuální čas?"
"Je třináct minut po půlnoci."
"Čas do příletu na Deep Space 20?"
"Třicet pět minut."
Zvedl se. Byl čas se nachystat. Během chvíle byl oblečený do uniformy. Pak se znova ozval odznak.
"Kapitán Cleary, slyším."
"Blížíme se k Deep Space 20. Bude lepší, když dojdete na můstek."
"Už jsem na cestě."

Ozvalo se hlasité klapnutí zámků. Zasyčely ochrany proti vzduchoprázdnu. Pak obvyklou temnotu prořízl paprsek světla.
Vždy si myslela, že se Federace příliš vyžívá v osvětlení. Chvíli trvalo, než se její oči přizpůsobily.
Udělala první krok. Cítit Federaci pod nohama bylo zvláštní. Skoro sedmdesát let uplynulo od okamžiku, kdy na ní stála prvně a doteď i naposledy. Všude stáli vojáci Vesmírné pěchoty a důstojníci Hvězdné Flotily. Všichni ve slavnostních uniformách a s ceremoniálními zbraněmi. Pak se podívala na postaršího muže, co se k ní blížil.
Nemusela hádat, bylo to jasné. Prezident Federace ji přišel přivítat osobně.

Šel k ní neozbrojený a doprovázený jen dvěma členy Rady Federace a předsedou jejich Valného Shromáždění.
Odvážný čin, napadlo ji. Nebo též ukázka síly. Ona sama by nikdy nikam nešla neozbrojená. I teď u sebe měla malý disruptor. Pak pochopila. Mělo to být gesto důvěry. Jako to své udělala pár kroků k nim.
"Vítejte mezi námi," přivítal ji prezident a mírně se uklonil. Zdravil ji jako sobě rovného. Na Romulu by za to okamžitě nechala provinilce popravit. Jenže tento muž stál v čele těch, u nichž jako jediných mohla nalézt pomoc. Uvědomovala si, že stejně jako před dvěma roky, kdy s kapitánem Clearym v Romulanském senátě podpisovala příměří, tak i teď byla v pozici slabšího.
"Děkuji, pane prezidente." Oplatila gesto stejným ukloněním. "Jsem ráda, že jste vyslyšeli naše prosby."
Prezident naznačil souhlas a pak Sele pokynul směrem k turbovýtahu.
"Následujte mě, prosím."
Vykročila těsně poté, co prezident ukázal směr, za ní šli dva členové jejího diplomatického sboru a jeden ozbrojenec. Tolik zdvořilosti ještě nezažila. Bylo jí jasné, že je hraná, ale stejně tak respekt na Romulu. Nepřítomnost strachu v místnosti jí dávala pocit nestability.
Jak šla, dívala se okolo. Nepletla se - sledovali ji opravdu všichni. Kamenné pózy vojáků si pamatovala ze Senátu. Stáli skoro stejně. Rovně, zbraň držená za pažbu pravou rukou, druhou položená na levé rameno. Fazer typ tři. Poznávala je, podobné Romulani ukořistili za války.
Došli k turbovýtahu.
Když se otevřely dveře, uviděla svůj odraz v ovládacím panelu. Vypadala cize, nepatřila tam. Přestože její blonďaté vlasy, tak nenormální pro její lid, měly stejnou barvu jako vlasy stárnoucího muže po její pravici. Vstoupili dovnitř, s nimi dva důstojníci bezpečnosti stanici. Nevěřili jí. Připadala si, jako by ji vedli do věznice.
"Paluba dvě."
Počítač zapípáním potvrdil rozkaz a výtah se rozjel. Neslyšela ten zvuk od doby, co stála na palubě Enterprise D. Všechno vypadalo tak pohodlně…Napadlo ji, jak změkčilá musela Federace být. A komplikovaná. Beze strachu, který nutil k plnění povinností, zbýval jen smysl pro povinnost. I toho měli Romulani hodně. Podívala se na ty, kteří šli s ní. Telwar, vysoce postavený senátor a prétorův nejsilnější odpůrce. A potom Sagot. Nepochybovala o tom, že všichni vědí že je to vrchní vyšetřovatelka. I přesto, že neměla na sobě svou obvyklou uniformu, ale standardní diplomatický oděv.
Výtah se zastavil. Když se otevřely dveře, uviděla velitelské centrum stanice. Stejně zařízené jako ostatní části stanice, co stihla vidět. Nalevo byly další dveře. Zdobené, přes celou plochu byl znak Hvězdné Flotily.
Dveře se otevřely.
Diplomatická místnost. Velká, přehledná, pohodlná. V rozích už stáli čtyři lidé Flotily - dva z nich byli z Vesmírné pěchoty. Nejlepší zabijáci Federace, přesto byli oblečení ve slavnostních uniformách.
Prezident gestem pozval romulanskou delegaci, ať vstoupí. Ještě, než se za Selou zavřely dveře, slyšela jedno hlášení z velícího centra.
"…USS Surveyor právě přešla na impuls, pane."
Přitáhli další loď. Ve veškeré své okázalosti byla Flotila malicherná. Přes všechnu svou změkčilost musela neustále demonstrovat i nesmírnou sílu, kterou disponovala. Tímhle chováním pohrdala. Ale dnes nebyl den, kdy by své pohrdání mohla dát najevo.

"Přejít na impuls," zavelel kapitán Wannha.
Loď se nepatrně zatřásla, aby dala uniknout nesmírné energii, kterou warp jádro vyvíjelo k udržení nadsvětelné rychlosti.
"Máme plný impuls, pane. DS20 nám předává souřadnice k zakotvení."
"Dejte DS20 na obrazovku a zahajte přiblížení. Poloviční impuls."
"Poloviční impuls."
Když obrazovka přeblikla, Cleary si pořádně prohlédl, co bylo vidět. Poznával Selinu loď. Eagle, jak jí říkali v překladu. U jednoho z mol na vzdálenější straně stanice byla Enterprise. Nic dalšího nebylo vidět. Kde je ta loď, kterou měl dostat k velení?

"Čas přiblížení?" zeptal se kapitán Wannha.
"Dvě minuty."

USS Surveyor začala zpomalovat. Na blízkém molu DS20 se rozsvítila světla. Když se loď dostala na osminový impuls, stanice ji zachytila vlečným paprskem. USS Surveyor vypnula veškerý pohon, krom stabilizačních trysek. Těsně předtím, než paprsek přitáhl loď k molu, USS Surveyor vysunula kotevní svorky. Celou lodí a blízkou částí stanice se ozvalo zadunění, jak byl kotvící proces ukončen.

"Jsme připojeni k DS20, pane. Kormidlo a veškerý pohon jsou vypnuty," oznámil kormidelník kapitánu Wannhovi. "Přecházíme na energetické zdroje stanice," doplnil zástupce strojovny na můstku. Wannha se otočil na Clearyho.
"Dovezli jsme vás, kam jsme měli, kapitáne. Na stanici vás již jistě čekají." Wannha se zvedl z kapitánského křesla. "Nadporučíku Tremore, můstek je váš. Kapitáne Cleary, následujte mě, prosím." Wannha došel k turbovýtahu.

Kapitán Atkinson chvíli pozoroval přibližující se Surveyor. Musel přiznat, že staré konstruktérské standardy měly něco do sebe, alespoň po estetické stránce. Ne že by nové lodě vypadaly nějak špatně, ale postrádaly nostalgii časů, kdy každý kapitán musel mít v sobě velký kus odvahy a hrdinství, okořeněný špetkou šílenství. Čím více detailů viděl, tím víc mu připadalo, že technici Flotily asi už zapomínají na vzhled lodě. Modernizace zanechaly na Surveyoru mnohé jizvy, o výčnělcích z trupu nemluvě. Když se loď přiblížila natolik, aby mu zastínila celý výhled, hluboký zvuk a slabý otřes ho upozornil, že host, na kterého čekal, právě dorazil. Prošel několika dveřmi a pár chodbami, než se dostal k vratům mola. Těsně potom se vrata otevřela.
"Kapitáne?" začal Atkinson hodně formálním tónem. Cleary, který zrovna vkročil dovnitř, se na moment zastavil, pak Atkinsonovi vrátil pohled a stejnou notou odpověděl.
"Kapitáne."
Chvíli se na sebe velice vážně dívali. Pak se Atkinson najednou usmál.
"Ty jsi se vůbec nezměnil." Podal si s Clearym ruku a přátelsky s ní zatřásl. "Vítej zpátky do vesmíru."
"Taky tě rád vidím, Jamesi. Je to dost dlouho, co…"
"Příliš dlouho!" nenechal Atkinson Clearyho domluvit. "Nevím, co to velení napadlo, takhle ti napařit dovolenou." Slovo dovolenou řekl se silným nádechem hořkosti.
Cleary pokrčil rameny v tichém souhlasu.
"Pojď, přece tě tu nenechám jen tak stát," prolomil krátké ticho Atkinson. "Nikomu určitě nebude vadit, když se něčeho napiješ."

Potom, co zašli za dvoje dveře a jednou zahnuli, se Cleary najednou zastavil. Jeho pohled se upřel na nyní velmi blízkou Enterprise. Atkinson chvíli pozoroval jeho zájem, pak se podíval na svou loď.
"Je to velká loď, co?"
Cleary chviličku nereagoval, ale pak se probral.
"Rozhodně ne tak velká jako její kapitán."
Atkinson se zasmál, jako by ho něco pobavilo.
"Pojď, budeš mít ještě dost času na koukání po lodích."

Rozhodně se necítila dobře. Myslela si, že to lidé s mluvením přehánějí. Měli jí jednoduše říct, že za ochranu budou něco chtít. Měla pro ně nabídku, o které věděla, že jim dozajista vyrazí dech. Zástupci Federace se každou chvíli bavili mezi sebou, možná tušili šanci, možná se snažili neudělat chybu. Bylo jí to jedno. Hlavní byl výsledek jednání. Prohlížela si je. Vypadali ustaraně, unaveně. A přitom jednání trvalo sotva hodinu. Nacházela zvláštní potěšení v tom vyvádět lidi z míry. Raději to dělala z druhé strany neutrální zóny, ale i teď to pro ni byl příjemný pohled.
Přestali se radit. Konečně dospěli ke shodě. Demokracie má možná svoje výhody, ale je strašně pomalá, napadlo ji.
"Dospěli jsme k rozhodnutí. Federace podepíše smlouvu o spojenectví, pokud…"
Sagot zakašlala.
"Černé světlo."
Každý z diplomatů se najednou zastavil. Nevěřili vlastním uším.
"Nabízíme vám technologii černého světla," zopakovala jim. "Víme, že se ho už roky pokoušíte neúspěšně vyvinout. Pokud pomůžete vy nám, pomůžeme i my vám."
Na krátkou chvíli místnost ovládlo ticho. Sela si všimla jednoho z vojáků v místnosti, jak si přidržel něco v uchu. Asi sluchátko komunikačního zařízení. Voják se potom naklonil k prezidentovi a něco mu řekl. Nerozuměla mu ani slovo, mluvil příliš tiše. Prezident se usmál a dal vojákovi nějaký rozkaz. Ten došel k ovládání na levé stěně a něco vyťukal. Na stěně se začaly zvedat panely. Za nimi byla okna.

"Neříkej mi, že jsi tam celou dobu jen surfoval."
Cleary pokrčil rameny.
"Moc víc se tam dělat nedalo. Teda, až na…"
"Na?" zašklebil se Atkinson.
"Kreslení."
"Ty a kreslit? Pokud se dobře pamatuju, tak jsi neprošel výtvarným kursem na Akademii."
"Když máš půl roku na učení, naučíš se ledacos. No…Skoro ledacos."
"Skoro?"
"Zkoušel jsem pěstovat kávu."
"Na tom přece nic není."
"Tak to vysvětli té, co jsem tam pěstoval," ušklíbl se Cleary.
Atkinson se zasmál. Chtěl něco říct, ale pak mu zapípal odznak.
"Atkinson, mluvte."
"Pane, tady Enterprise. Blíží se k nám další loď."
"Je to…"
"Ano, pane, je."
"Děkuji. Atkinson konec."
Kapitán Enterprise se opřel o stůl.
"Pamatuju, že jsi tady něco říkal o velkých lodích. Pořádně se dívej. Šupej k oknu a pořádně se dívej."
Cleary se podle rady zvedl a došel k oknu. Těsně potom se z transwarpu vynořila loď.
Ozval se staniční interkom.
"Dámy a pánové, mluví kapitán. Ti z vás, kteří máte výhled směrem na molo sedm a okolo, pořádně se dívejte. Právě přiletěla loď, jakou jste určitě ještě neviděli."
Cleary se nemohl vynadívat.

"DS 20, tady Prague, žádáme o povolení k přistání," ozvalo se velící místnost stanice.
"Prague, tady DS 20, povolení uděleno. Máme jedno obzvlášť pro vás uvolněné místo na molu číslo dvanáct, pomalu a opatrně, máme tady celkem rušno. Polekali jste nám tu hromadu lidí," zatvářil se velitel.
"Nic míň jsme nečekali," ozval se ženský smích z druhé strany. "Jdeme na přiblížení k molu dvanáct. Praporčíku T'Sau, přejít na trysky a pomalé přiblížení."
"Pomalé přiblížení, rozkaz."

"Letí divně, vlastně přímo na nás..."
"Klid, Filipe. Věř mi, ten kormidelník ví přesně, co dělá."
Prague se mírně naklonila a proletěla těsně kolem oken.
"Panečku, ta má manévrování..."
"A tos' ještě nic neviděl."

Sela nevěřila vlastním očím. Nevěděla, jestli to má považovat za urážku, hozenou rukavici, nebo jen prostou demonstraci síly. Něco takového. Museli to stavět už dlouho, takovou věc nevyrobí přes noc. Proč o tom nevěděla? Tal'Shiar nikdy neselhal... Až doteď. Jak jim mohlo utéct něco tak velkého, to nechápala. Čím víc se loď blížila, tím více detailů si mohla všimnout. Byla obrovská...A nejhorší bylo, že i přesto na ní nikdo neplýtval místem.
"Tohle je USS Prague, madam generalisimo. Experimentální loď a donedávna nejvíce utajený projekt Hvězdné Flotily."
Nejvíce utajených projektů Hvězdné Flotily jsem už viděla, napadlo Selu. Tady jde o něco víc. Ale o co?
"Je postavená jako víceúčelové plavidlo, ale základním prvkem konstrukce lodě je, aby byla schopna způsobit zkázu v borgských řadách při případném útoku. To ovšem nemění nic na tom, že je vybavená pro špičkové diplomatické úkony stejně jako pro dlouhodobý průzkum vzdálených koutů Galaxie." A něco důležitého by neřekl? Moc dobře věděla, že krom prvního bodu jsou takto stavěny všechny lodě Flotily. Ne, samozřejmě, že ne. Určitě ani sám nemůže.

"Příště si takové manévry nechte. Poděsili jste nám promenádu," zasmál se velitel stanice do komunikace. "Molo dvanáct je připravené vysunout kotevní svorky."

Prague zastavila těsně vedle stanice. Všem, kteří stáli u oken na lodích dál od stanice, se naskytl zajímavý pohled. Plavidlo by skoro stejně velké, jako celá stanice. Mola samotná vypadala oproti

Prague jako malé jehly. Loď pomalu dokončila natočení. Molo dvanáct protáhlo svou koncovou část a dosedlo přesně na místo, kde byla jedna z mnoha vrat přechodových komor. Ozvalo se zadunění, jak se chytly kotevní svorky a potom zasyčení, jak se přechodová komora na lodi naplnila vzduchem. Prague zamkla svorky a pevně se přichytila ke stanici, potom okamžitě propojila energetické obvody a přešla na napájení ze stanice.

"Kapitán Cleary nechť se okamžitě dostaví do hangáru sedm," ozvalo se ze staničního rozhlasu.
"Volají tě k převozu na loď, tak padej," šťouchl do Clearyho Atkinson. "Vyřiď ode mě prvnímu důstojníkovi pozdrav, až tam budeš, jasně?"
"Vyřídím. Měj se." Cleary se otočil a skoro vyběhl z dveří.

Do hangáru. Tomu říkám tradice. Místo, aby kapitána transportovali nebo dovedli skrz molo, vezmou raketoplán a proletí se s ním tak, aby si mohl pořádně loď prohlédnout z vnějšku. Dnes asi poletím dlouho, pomyslel si, když vstoupil do hangáru. Na okamžik ho překvapilo, že tam byl jen jeden raketoplán. U něj stála žena v uniformě, s hodností praporčíka. Krátký sestřih a špičaté uši nenechaly Clearyho na pochybách, pilotovat bude vulkánka.
Cleary k ní došel, překvapeně zaregistroval, že vypadá velmi mladě.
"Kapitán Cleary, předpokládám. Těší mě." Natáhla ruku. To Clearyho trochu zarazilo. Vulkánci obvykle zdraví svým pozdravem, netřesou si s lidmi rukou. Nicméně nataženou ruku neodmítl.
"Také mě těší. Vy jste.."
"Praporčík T'Sau," pozvedla koutky úst v jemném úsměvu.
"Překvapujete mě, praporčíku. Jste vůbec vulkánka?"
"Samozřejmě, že jsem, pane. Jste připraven k letu?"

Bylo to neuvěřitelné. Raketoplán se mu zdál maličký už když ho vezli na Galaxy, ale tentokrát...Loď zabírala celý výhled, když se přiblížili dostatečně. Obletěli Prague přes levobok směrem k hangáru.
T'Sau nepřekvapilo, že kapitán moc nemluví, nebyl první člen posádky kterého vezla a na lidi měla očividně masa lodi takový vliv. Předpokládala, že to má co do činění s lidským způsobem vnímání vesmíru. Učila se jak s lidmi vycházet, aniž by je příliš znervózňovala vulkánskými pravidly chování, ale některé věci pro ni stále ještě byly záhadou.
Cleary se na svoji novou loď nemohl vynadívat. Nikdy by ho nenapadlo, že by se podařilo postavit něco krásného s tak nemožnou konfigurací. Osm gondol, tři talířové sekce. A přesto ta loď vypadala skoro živě.
"Prague, tady raketoplán Vltava. Žádám o povolení k přistání," začala poslední fázi prohlídkového letu T'Sau.
"Povolení uděleno. Máme pro kapitána vyhrazené parkoviště v hangáru dva."
Cleary se na chvíli zarazil. Ten hlas znal, jen si teď nemohl vzpomenout odkud, byl zkreslený přenosem. T'Sau mezitím udělala pár manévrů, vletěla mezi spodní pár gondol a zamířila k hangáru. Cleary si začal říkat, že cokoli na téhle lodi asi bude obrovské. Od pohledu mu přišlo, že do jednoho hangáru by se bez problému vešel Defiant...
Raketoplán vletěl do hangáru, otočil se ve vzduchu a pak pomalu přistál, čelní stranou směrem ven z lodě. První vystoupila T'Sau, Cleary vyšel hned za ní.
První slovo, které ho po vstupu napadlo, bylo konečně. Konečně zase stojí na palubě svojí lodě.
Vstříc mu vyšla žena vypadající asi na třicet let.
"Dovolte mi přivítat vás na palubě, kapitáne."
"Děkuji, komandére..."
"Auriel, pane. Jsem váš první důstojník."
Jméno Auriel už někde slyšel. Utajené záznamy z války s Romulany.
"Těší mě, komandére. Mám vás pozdravovat od kapitána Atkinsona."

"Tohle je … neuvěřitelné," hledala Sela slova. Napůl byla nevýslovně naštvaná. Selhání této úrovně bylo neodpustitelné, a někdo si to musí odnést. Na druhou stranu cítila uspokojení. Hledala pomoc před Borgy. Snad ji právě našla.
"Neuvěřitelné je to správné slovo, madam. Já sám jsem nevěděl, jak tuto loď popsat, když jsem ji viděl poprvé."
Natolik tajné, že po dobu výstavby prototypu o ní nevěděl ani jejich prezident. Tohle se lidem nepodobá.
"Velení Flotily nám nabídlo, že do skončení rozhovorů bude tato loď bránit místo jejich konání, pokud proti tomu nebude mít nic žádná z dalších stran."

A obě strany tak budou dokonale obklíčené. Ale zase, taková příležitost…
"Romulanská strana souhlasí."
Sela se významně podívala na Sagot, ta ihned pochopila.

"A toto, kapitáne, je hlavní sál lodní strojovny."
S charakteristickým zasyčením se otevřely dveře.. Místnost byla nesmírně velká. Uprostřed stál obrovský průhledný válec, v něm byla čtyři jádra, kolem něj hromada pater se zábradlími. Cleary si všiml, že ve válci mezi jádry poletují technici. Vzhledem k výšce místnosti bylo rozhodně praktické, aby se dalo ke kterémukoliv místu na jádrech dostat velice rychle - ve válci tedy nebyla gravitace.
"Nadporučíku Qa'TaHu, dostavte se ihned k hlavnímu vchodu do strojovny."
A můj šéfinženýr je klingon?
"Ano, madam."
Podle tvrdého přízvuku v hlase Cleary poznal, že se nemýlí. Za chvíli už po žebříku vedle nich slézal více než dvoumetrový klingon. Posledních pár příček žebříku ingoroval a seskočil přímo před kapitána.
"Kapitáne Cleary, toto je nadporučík Qa'TaH, vrchní inženýr."
Cleary, byť byl na člověka vysoký, si najednou připadal strašně malý. Stát v takové místnosti a vedle někoho takového vzrůstu...
"Těší mě, nadporučíku."
"Pane," lehce mu pokynul hlavou klingon. Zdálo se že mu nehodlá podávat ruku.
"Provedeš nás tu, Qa'TaHu?" zeptala se Auriel.
"Samozřejmě."

Když Cleary vešel do centrálního válce, okamžitě zjistil, že podlaha se ani zdaleka nedotýká jader. Ty byly uvnitř lodě pouze ukotveny na několika místech. Šachta vedla daleko nahoru i dolů. Chytil se jednoho z madel a zabral. Během chvíle se ocitl o pět palub výš, než se chytil znovu. Pak se otočil na jádra. Vypadala skoro jako z mramoru, jenže to by mramor nesměl svítit a měnit texturu. Svit byl matný, jádra očividně neměla problém se zásobením lodě energií.
"Kapitáne, neutíkejte nám," ozval se pobavený hlas prvního důstojníka. Těsně za ní následoval Qa'TaH.
"Co mi můžete říct o výkonu lodě, nadporučíku?" zeptal se Cleary.
"Mají dostatečný výkon, abychom udrželi maskování, obranné systémy a zbraně, vše na maximální úrovni. V případě potřeby jsme schopni se čtyřmi zapnutými jádry dodat gondolám výkon rovný osmi terracocharnům. Tím se můžeme přiblížit warpu deset na dvě desetitisíciny Cochranova stupně. V případě potřeby jsme schopni zapnout zbývající tři jádra a zvýšit naši rychlost až na čtyři stotisíciny od warpu deset, ne však déle než na devadesát minut, poté může dojít k selhání energetické sítě. Jako alternativní způsob pohonu máme o dvacet sedm palub výše sál s transwarp cívkami. Předpokládám, že kapitán by je rád viděl."
Samozřejmě, že ano.

Do místnosti s cívkami už vedl obyčejný turbovýtah. I když jezdil mnohem pohodlněji, než bylo na jiných lodích normální. Sál nebyl příliš velký, s vlastní strojovnou se rozhodně nedal srovnat. Zhruba uprostřed stál torus, z nějž vyzařovala mdlá zelená záře.
"Zde máme všechny tři cívky. K normálnímu transwarpu nám stačí jedna, k vyšším hodnotám dvě. Třetí je jako záložní pro případ, že jedna selže. Běžně dosahujeme transwarpu tři celá sedm. Pokud se nouzově zapojí všechny tři, dosáhneme až stupně čtyři celá jedna, ale po dvaceti minutách se pole začne hroutit."
Vzdálenost, která se ovšem mezitím urazí, musí být nehorázně obrovská, pomyslel si Cleary. Je překvapivé, jak se ohání technickými údaji... Od klingona bych čekal spíš velení bezpečnosti, než umístění ve strojovně. Tahle loď je opravdu jedno velké překvapení.

"...takže tímto by byla naše dohoda uzavřena, madam generalisimo. Jsme rádi, že jsme došli k vzájemnému porozumění," vyjádřil konečné stanovisko Federace prezident.
Jistě, porozumění, pomyslela si Sela ironicky. Oba víme, že je to pro Romulany nutnost. Využívá toho. Skoro jako by byl jeden z nás... Skoro.
"Potěšení je na naší straně, pane prezidente. Doufáme, že konec jednání dopadne stejně i u podepisování dohody o vojenské spolupráci."
Bez neutrální zóny stejně mohou kam chtějí... Dnes mohou kam chtějí.

"Uděláme pro to vše, madam. Doufáme, že naši klingonští spojenci uvidí výhody vzájemné spolupráce stejně, jako je vidíme my."
Samozřejmě, že uvidí.
K prezidentovi se znovu naklonil voják Vesmírné Pěchoty. Vyměnili si pár slov, voják se pak zase postavil do pozoru.
"A zjistíme to již velmi brzo. IKS batlh wo' dorazí během deseti minut."

Turbovýtah zastavil u další sekce. Diplomatická paluba, kterou prošli předtím, byla na Clearyho moc zdobená. Ale chápal, že diplomati to asi tak chtějí. Výtah oznámil stanici, do které dorazili.
Vědecká sekce nepůsobila tak impozantně, jako strojovna. Vlastně byla docela útulně malá.
"Hlavní vědecký důstojník je zároveň váš druhý důstojník, je na můstku a proto vás po sekci provede jeho zástupce..." Auriel se dotkla komunikátoru. "Poručíku Croftová, hlaste se u vchodu."
Chvíli bylo ticho, pak se ozval ženský hlas "Je to nutné, komandére? Právě dohlížím na jeden pokus..."
"Poručíku..." Aurielin hlas zněl varovně.
"Jsem na cestě," utnula poručík konverzaci.
Cleary se tázavě podíval na Auriel. Nebylo běžné, aby se vyšší důstojníci chovali obdobným způsobem. Nebo alespoň jim to nebylo trpěno dlouho.
"Poručík Croftová sem byla Flotilou přidělena přímo z Daystromova institutu. Je zodpovědná za veškeré vědecké pokusy probíhající na lodi.
"Ach tak. Chápu." Takže její hodnost je zřejmě jen čestná.
Dveře se se zasyčením otevřely a dovnitř vešla zmiňovaná poručice.
Celary si ji prohlídl. Když viděl šéfinženýra, nemohl se zbavit dojmu že jeho uniforma mu je příliš malá, ale bohužel větší neměli. Uniforma poručíka působila naopak, že ji krejčí ušili přímo na postavě.
"Poručík Lara Croftová, na váš rozkaz..." pohlédla na ně úkosem přes brýle s kruhovými skly. Opravdové brýle.
"Jsem ráda, že jste se rozhodla se k nám připojit, poručíku," vrátila jí pohled Auriel. "Provedla byste kapitána po sekci?"
"Samozřejmě," přikývla. "Pojďte..." otočila se a vykročila rázně vpřed, až se jí rozhoupaly vlasy stažené v přísně pracovním culíku.
"Povězte mi, poručíku, na jakém pokusu že to právě pracujete?"

"IKS batlh wo' právě dorazila," oznámil zasedací místnosti prezident. "Rád bych nyní jednání přerušil, madam, abychom mohli připravit naši delegaci na rozhovory s klingony. Omluvte mne, prosím. Důstojníci zde vás rádi doprovodí do vašich kajut, dokud nezačnou další jednání." Prezident a celá delegace Federace se zvedli a odešli.
To má být urážka? Vojáci Vesmírné Pěchoty mě mají dovést do mé kajuty? Sela na moment skoro vybouchla vzteky. Mám tu uzavřít spojeneckou smlouvu, ne se nechat zavřít! Ale pak vychladla. Vojáci byli jen dva. Opravdu doprovod... Spíš ochranka. Většina osádky téhle stanice mě stejně nenávidí.

Další zastávka na trase byl sklad experimentálních zbraní. Přístupný ovšem nebyl jen tak.
Samozřejmě, že ne. I když... Cleary se pousmál při představě Ferenga, jak se snaží sám odvláčet QS torpédo. Už jen šasi vážilo tři čtvrtě tuny, natož aparatura uvnitř.
"Potřebná autorizace je stupeň devět nebo bezpečnostní prověření nejvyššího stupně."
Jinak řečeno, užší velení a nejlepší technici.
"Hlavní lodní taktický důstojník je momentálně přítomen ve skladu, provádí inspekci."
A další dveře k odemčení... Začínal si tak trochu připadat jako archeolog, odkrývající nejzvláštnější tajemství ve starobylém paláci. Jen s tím rozdílem, že kolem něj všechno čišelo novotou.
Místnost za těmihle dveřmi byla jiná. Už před vchodem dovnitř stáli dva důstojníci bezpečnosti. Ne, že by se dovnitř chodilo moc často, jak Clearymu došlo. Veškeré zbraně loď používá sama, na rozkaz z můstku. Když vešli dovnitř, panovalo ve skladu naprosté ticho. Ani to tam moc jako ve skladu nevypadalo. Prostor mezi stěnami byl mnohem menší, ale zase vysoký. Na stěně byly všude panely na něčem, co vypadalo jako dvířka. Clearymu bylo jasné, že jsou určitě neuvěřitelně masivní, stejně jako všechno ve skladu. Panely byly jednoduché.

"Nadporučíku Shliene, dostavte se prosím ke vchodu."
"Hned jsem tam, madam."
Nadporučík Shlien byl modrý. A měl tykadla.

Cleary v duchu zavrtěl hlavou, tahle loď byla jedno překvapení za druhým.
"Kapitáne, nadporučík Shlien, váš hlavní taktický důstojník."
Andorián natáhl ruku v přátelském gestu.
"Kapitán Filip Cleary. Těší mě, nadporučíku."
"Nápodobně, kapitáne."
"Nadporučíku, jaký je současný stav zásob zbraní ve skladě?" ujal se iniciativy Cleary.
"Máme zde pět tisíc QS torpéd, tři tisíce nárazových a osm set fotonových, pane," informoval ho nadporučík Shlien.
"Fotonových?"
"Typ Flare, pane. Oslepují senzory."
"Za jak dlouho jsou připraveny k odpálení, nadporučíku?"
"Transportéry jsou schopny dodat projektil během třinácti mikrosekund, pane. Když dojde k jejich vyřazení, mechanicky jsou torpéda dopravena za tři vteřiny."
Hned na to Clearymu zapípal odznak.
"Cleary, mluvte."
"Ke stanici právě dorazila klingonský křižník s kancléřem a císařem. Konference začne za dvacet minut, DS20 si vyžádalo vaši přítomnost," opět ten povědomý hlas.
Škoda že se nestihnu podívat, kdo to je. Cleary neměl rád atmosféru jednání na vysoké úrovni.
"Budu tam hned."
Ještě, že jsem si přibalil slavnostní uniformu.

"Císař Morath zde bude během krátké chvíle," oznámil prezident Federace. Cleary se rozhlédl kolem sebe. Bylo to zvláštní. Ještě před rokem by neřekl, že něco takového by bylo možné. Teď stál u dlouhého stolu ve tvaru podkovy, na sobě měl slavnostní uniformu a všechny vyznamenání, která kdy dostal, kolem něj na stěnách výsostné znaky všech účastníků jednání. Připadal si jako naškrobený panák, kterého honem přestrojili za vánoční stromeček. Uprostřed délky stolu stáli delegáti z Federace v bílých slavnostních uniformách a obřadních oblecích. Úplně uprostřed stál prezident Federace, nalevo od něj předseda Valného Shromáždění a napravo od něj Ian Patrickson, nejvyšší velitel Hvězdné Flotily a Vesmírné Pěchoty. U levé části stolu stála Romulanská delegace. Cleary drtivou většinu z nich neznal. Poznal vlastně jen dvě, ale ty mu dělaly největší starosti. Sela samotná a potom Sagot. Její výraz byl prázdný, jako vždy. Stejně jako všichni se dívala na vchod do místnosti, odkud se očekával příchod posledních účastníků jednání.
Ozvalo se zasyčení.
První dovnitř vstoupili dva klingoni ve zbrojích nesoucích znaky Císařské gardy. Za nimi dva představitelé nejmocnějších rodů Říše, které souhlasily s jednáním. TorqeS a potom Tarey. Obzvláště její přítomnost Clearyho překvapila. Kývla mu na pozdrav. Hned za nimi vešel dovnitř samotný Morath. Jeho zbroj byla pokryta nesčetnými ornamenty, které podtrhovaly dojem, že se jedná o velmi mocného muže. Za ním šel současný klingonský kancléř, Koroq. A nakonec další dva členové Císařské gardy. Klingoni postupně zaujali svá místa pravé části stolu. Pak si všichni sedli, až na prezidenta Federace, který začal s uvítacím proslovem.

Místností zapípal odznak. Všichni se podívali na Clearyho. Ten chvíli nereagoval, pak se hned probral.
"Omluvte mě."
Zvedl se od stolu a odešel z místnosti. Když se za ním zavřely dveře, hlasitě vydechl. Neměl rád vysokou politiku. Vadilo mu, že jedno špatné slovo mohlo zničit miliardy životů.
"Cleary, slyším."
"Pane, tady Prague. Právě jsme přijali volání na tísňové frekvenci."
"Měli jste to přesměrovat na Enterprise. Pusťte mi to."
Chodbou se ozvalo praskání, pak se špatně rozeznatelný ozval hlas.
"Zaútočil…velk…raty…inform…neposíl…ádné posi…"
Najedou signál zesílil, šum se ztratil.
"My jsme…"
Ticho.
"Signál zmizel, pane. Máme tu ještě telemetrii ze senzorů…"
"A co v ní je?" Cleary začal znít netrpělivě.
"Než jsme ztratili signál, zjistili jsme dvacet sedm aktivních transwarp obvodů…"
"Chápu. Směr?"
"Míří sem, pane."
Promnul si oči.

"Připravte loď k bitvě a informujte velení stanice. Za moment jsem na můstku. Cleary konec."
Dvacet sedm A to to měl být skvělý den...

Vrátil se zpátky do konferenční místnosti.
"Je mi líto, dámy a pánové, že vás musím vyrušit. Dálkové senzory zachytily transwarp obvody na přibližovacím kursu. Prosím, přesuňte se co nejrychleji do bezpečí." Všichni v místnosti se začali dívat jeden na druhého.
"Opakuji, přesuňte se co nejrychleji do bezpečí. Nejsem schopen vám ho zaručit, pokud zůstanete na stanici."
Diplomati se začali jeden po druhém zvedat. Císař Morath něco prohodil se svým doprovodem a pak se usmál. Prezident došel ke Clearymu.
"Je to zlé, kapitáne?"
"Nejsem si jist, že to lodě v současném okolí stanice zvládnou, pane."
"A Prague?"
"Ještě nikdy nebyla v boji, pane. Neznám její schopnosti, ale posádka je nově složená, ještě není sehraná dohromady. Má působivou výzbroj…"
"Budete jí muset věřit, kapitáne. To je rozkaz."
"Ano, pane."
Cleary dal ruku k odznaku, že zavolá loď.
"Kolik?" zeptal se prezident.
"Dvacet sedm. Nejmíň."
"Dobrá. Dělejte svou práci."
Prezident se otočil a odešel.
Kapitán zmáčkl odznak. "Prague, tady Cleary. Jeden k přenosu."

Přenos skončil v transportní místnosti.
"Kapitáne, prosím, následujte mě," neplýtvala Auriel časem. Cleary za ní zamířil k nejbližšímu turbovýtahu.
"Komandére, stav?" zeptal se kapitán za pochodu.
"Všechny systémy běží na sto procent. Při vašem transportu jsme se odpojili od stanice. Loď čeká na rozkazy, pane..."
Cleary vycítil v jejím hlase nejistotu.
"Co máte na srdci, komandére?"
Došli k výtahu.
"Neznáte loď, pane. Neznáte výzbroj, manévrovací schopnosti, obranu, rychlost. Před několika hodinami jste ještě ani nevěděl, že Prague existuje. Se vší úctou, pane..."
Výtah přijel.
"Nevěříte, že bych byl schopen vést loď do bitvy, komandére? Nemůžu popřít, že loď znáte lépe než já. Na druhou stranu, vy nemáte zkušenosti s bojem. Takže než dojedeme na můstek, mi vtlučte do hlavy základy."

Výtah dorazil na můstek. Cleary se instinktivně podíval tam, kde mělo stát kapitánské křeslo - zrovna se z něj zvedal muž ve velitelské uniformě.
"Kapitán na můstku!" řekl, a udělal krok stranou, pak se otočil na Clearyho.
Romulan...?
"Jsem T'Shriek, pane, váš druhý důstojník." Napřáhl ruku. Cleary ji chytil a potřásl v odpovědi.
"Těší mě, nadporučíku. Seznámení necháme na jindy, teď máme jiné starosti."
Cleary sedl do kapitánského křesla. Konečně si připadal jako doma. Pak se podíval na obrazovku. Akorát včas, aby si všiml první krychle vynořující se z transwarpu.
"Poplach!"

*James Filcin Kirk*



# USS Enterprise, NCC-1701

***USS Enterprise, NCC-1701 byla těžký křižník třídy Constitution vypuštěný roku 2245 a stala se nejoslavovanější lodí Hvězdné flotily třiadvacátého století. Za čtyřicet let své existence se podílela na mnohých prvních kontaktech, vojenských zásazích a cestách časem. Nejslavnější se stala v letech 2365-2370, kdy plnila pětiletou misi, které velel kapitán James T. Kirk. Enterprise byla zničena roku 2285.***



**Raná historie**

Na začátku 23. století bylo z doků Hvězdné flotily a Organizace pro výzkum vesmíru Spojené Země (UESPA) vypuštěno dvanáct nových lodí třídy Constitution. Loď zapsaná jako NCC-1701 byla sestrojena v San Franciských docích na orbitě Země, vypuštěna v roce 2245 a pokřtěna Enterprise. Na její konstrukci dohlížel kapitán Robert April, po jejím vypuštění jí pak velel kapitán Christopher Pike (TOS: Cage, Menagaerie, TAS: Counter-Clock Incident).

**Kirkova pětiletá mise**

V roce 2265 byla Enterprise přidělena na pětiletou misi průzkumu hlubokého vesmíru nejmladšímu kapitánu HF, Jamesi Kirkovi. V průběhu této pětileté mise Enterprise bránila území Federace proti agresorům z cizích světů, prováděla průzkum vesmíru a účastnila se diplomatických akcí.

I když byla služba na Enterprise nejprestižnější v celé flotile, řadila se také mezi nejnebezpečnější. Během let 2365-2369 zahynulo 58 členů její posádky, což je 13, 5% jejího plného počtu 430 členů posádky.

**Objevy a bitvy**



Během Kirkovy pětileté mise Enterprise navštívila přes sedmdesát různých světů a setkala se s přibližně šedesáti mimozemskými druhy, z čehož dvacet do té doby Federace neznala. Podnikla několik cest časem a vydala se dokonce za hranice naší galaxie. Tím se zapsala do podvědomí společnosti jako jedna z njslavnějších lodí Hvězdné flotily.

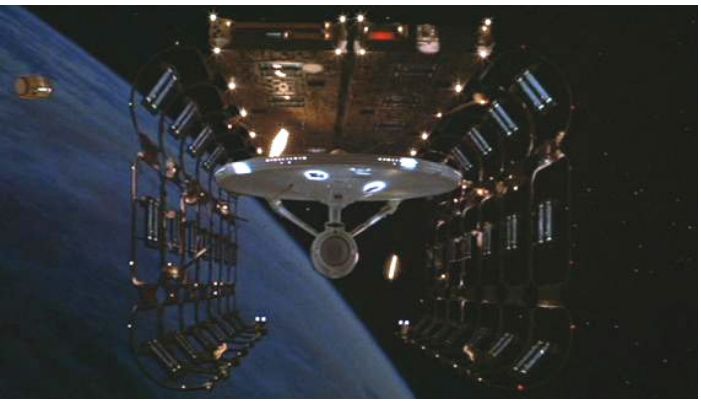
První bitvu Enterprise pod Kirkovým velením svedla s neuvěřitelně silnou lodí Fesarius, která skončila prvním kontaktem s seskupením známým jako První federace. Rok na to se po zničení planety Cestus III jako první loď Federace setkala s Gorny.

Jednou z největších bitev Enterprise byla bitva se Strojem zkázy, kdy bojovala po boku USS Constellation (která byla zničena), dále po století jako první navázala kontakt s Romulany a mnohokrát se zúčastnila konfrontací s Klingonským impériem. Během střetu s Romulany přežila zásah plasmového torpéda, experimentální zbraně s omezeným dosahem, která je ale na malou vzdálenost smrtící.

Hvězdného data 4729,4 byla Enterprise vybavena multitronickou počítačovou jednotkou M-5, která téměř zcela nahradila lidskou posádku, zničila USS Excalibur a stihla zabít stovky lidí, než se Kirk ujal velení.

**Znovyvybavení a další služba**

Na konci své pětileté mise v roce 2370 se Enterprise vrátila na Zemi, kde o ní kvůli jejím úspěchům už věděl skoro každý. Enterprise sama byla ale už téměř 25 let stará a tak se Hvězdná flotila rozhodla o její kompletní rekonstrukci (refit).



Srdce lodi, tedy warpjádro, bylo nahrazeno novým, výkonnějším a vertikálně orientovaným modelem, který byl napojen na nové warpgondoly a impulsní trysky. Upgrade zbraňových systémů zahrnoval devět duálních phaserových bank, napájených energií z warpgondol a dva odpalovače fotonových torpéd.

Dále byl přidán port pro dokování raketoplánu na levé straně sekundárního trupu, dále několik dokovacích prstenců.

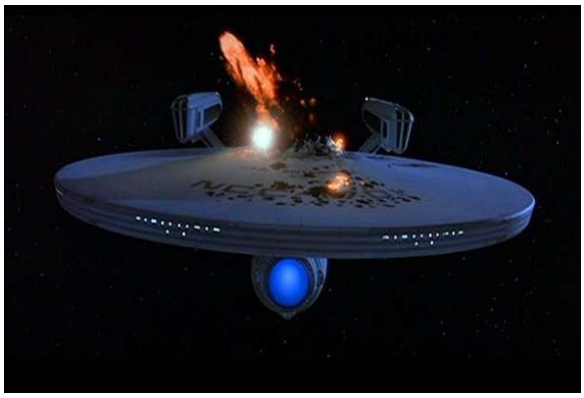
Můstek byl upraven dle nejnovějších počítačových, informačních a ergonomických standardů a byl kompletně předesignován.

Po svém povýšení na Náčelníka Operačního oddělení Hvězdné flotily se Kirk ujal velení lodi, aby čelil hrozbě V'Gera, po jejímž zažehnání Enterprise setrvala pod velením Kirka, dokud v roce 2281 nerezignoval.

Design Enterprise v osmdesátých letech dal vzniknout nové generaci hvězdných lodí založené na jejích komponentách. Třídy jako Miranda, Constellation nebo Soyuz sloužily flotile přes dalších padesát let.

**Poslední dny**

Roku 2285 byla Enterprise na cvičné misi ve Sluneční soustavě. Admirál Kirk se nalodil, aby pozoroval výcvik kadetů, ale poté, co loď zachytila nouzové volání ze stanice Regula I převzal velení a střetl se se starým geneticky vylepšeným nepřítelem Khanem Noonianem Singhem. V této bitvě byla Enterpris etěžce poškozena a pan Spock, Kirkův bývalý první důstojník byl zabit. Po návratu na Zemi Kirk a členové jeho bývalé posádky Enterprise ukradli a letěli na planetu Genesis, kde, jak bylo zjištěno Spock ožil. K Genesis ale přiletěl i klingonský Dravý Pták, jehož posádka Enterprise obsadila. Posádka Enterprise se nalodila na Dravého Ptáka, před tím ale aktivovala autodestrukci. Enterprise tak explodovala a shořela v atmosféře planety Genesis. Spockovo vědomí, které před svou smrtí předal McCoyi mu bylo navráceno starým vulkánským rituálem.



NCC-1701 byla druhou lodí Hvězdné flotily toho jména a následovalo po ní deset dalších (předpoklad založený na faktu, že v epizodě ENT: Azati Prime se objevila loď Enterprise-J). Svými činy a činy své posádky se neodmyslitelně zapsala do podvědomí všech členů Spojené Federace Planet.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*









# Uniformu? Čepici? Targa? Není problém!

***Asi každý z nás už někdy narazil na problém s nedostupností čehokoliv jiného než jsou DVD. České obchody bohužel mnoho Trekového zboží nenabízejí a tak je vhodné podívat se do zahraničních obchodů. Jejich ceny nemusí být tak vysoké a když se víc lidí domluví na společném nákupu, ani doprava zboží do ČR nemusí být neúnosná.***

Asi nejlepší volbou pro nákup Star Trekového zboží je pro nás Německo – je blízko a sortiment tamějších obchodů je rozsáhlý. My jsme si připravili nabídku německého obchodu Space Store. Klub Trekkies NG podnikl v tomto internetovém obchodě hromadný nákup a zboží ke spokojenosti všech přišlo. Space Store se tedy jeví jako důvěryhodný podnik a navíc je jeho nabídka celkem rozsáhlá. V nabídce níže se nenacházejí komunikátory, protože je klub Trekkies vykoupil a nové ještě nejsou na skladě.

**Timewarp**




Miniprint známého plkátu. Kvalitní laserový tisk, 85x60cm. **19,90€**

**Trekkies 1 a 2**




Oba díly slavného filmu o nás. DVD. Cena za díl **19,90€**

**Beam Me Up, Scotty čepice**



**18,90€**

**NX-01 seriálová čepice**



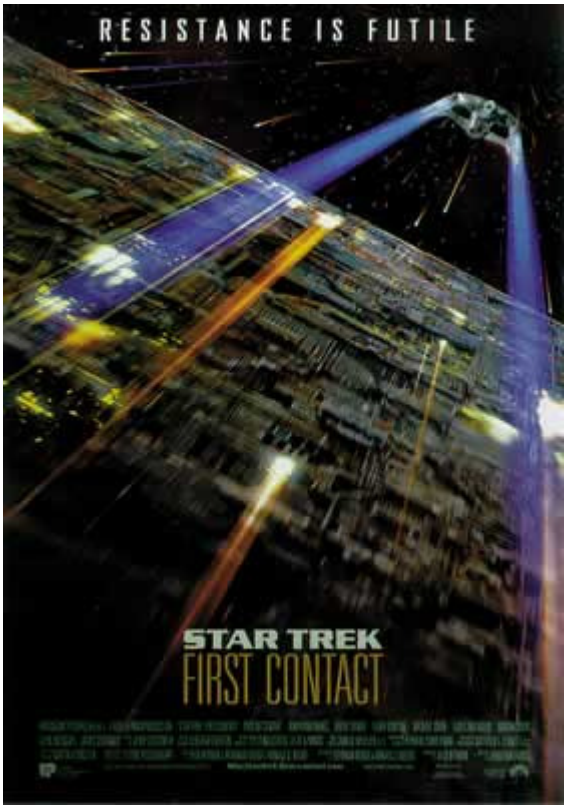

Podle předlohy ze seriálu, **17,90€**

**TOS plakát**



31x41 cm, **17,90€**

**První kontakt plakát**




**7,70€**

**Figurky Tenkrát v Deadwoodu (A Fistful of Datas)**



**25,51€**

**Live Long and Posper tričko**




**17,90€**

**Vlajka Velení Hvězdné flotily**




150x90 cm, **34,90€**

**Borské město**



28x58 cm, **17,90€**

**Bajoranský medvídek**



**25,90€**

**Klasický medvídek**



**17,90€**

**Klingonský medvídek**



**25,90€**

**Vibrující tribl**



20x15 cm, **15€**

**TNG uniforma (3. – 7. sezóna)**



**29,90€**

**Targ**



**12,90€**

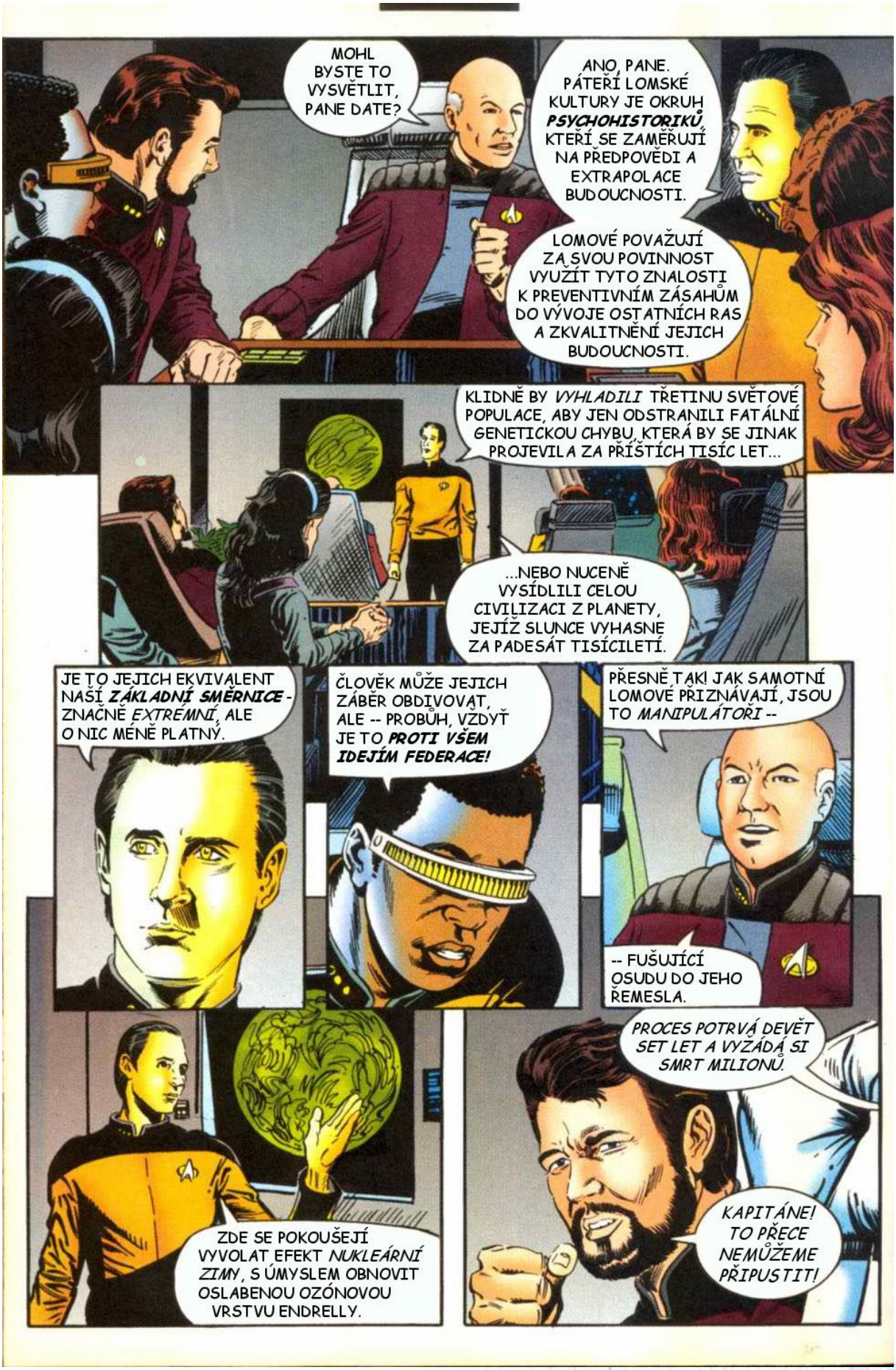
**Quarkův otvírák**




**9,90€**

*Velící šéfredaktor komodor Korax-*


POČKEJTE PŘECE!
TOHLE TÉMA JSME UŽ JEDNOU PROBÍRALI! JEN SE TU CHCEME TROCHU POROZHLÉDNOUT -- *NECHCEME* VÁM NIJAK ŠKODIT!
ON LŽE! TÁMHLE TEN SE SNAŽÍ POŠKODIT APARATURU!
VŠICHNI NEPRODLENĚ OPUSŤTE OBLAST, NEBO ***PONESETE NÁSLEDKY!***
HNED TEĎ!
RIKER *ENTERPRISE*: ČTYŘI OSOBY K PŘENOSU.
POZDĚJI
Z NAŠEHO ROZHOVORU S VRCHNÍM ROZHODOVATELEM OBOLEM JE ZŘEJMÉ, ŽE NAŠE CIVILIZAČNÍ IDEOLOGIE JSOU ***V PŘÍKRÉM ROZPORU***.


MOHL BYSTE TO VYSVĚTLIT, PANE DATE?
ANO, PANE. PÁTEŘÍ LOMSKÉ KULTURY JE OKRUH *PSYCHOHISTORIKŮ*, KTEŘÍ SE ZAMĚŘUJÍ NA PŘEDPOVĚDI A EXTRAPOLACE BUDOUCNOSTI.
LOMOVÉ POVAŽUJÍ ZA SVOU POVINNOST VYUŽÍT TYTO ZNALOSTI K PREVENTIVNÍM ZÁSAHŮM DO VÝVOJE OSTATNÍCH RAS A ZKVALITNĚNÍ JEJICH BUDOUCNOSTI.
KLIDNĚ BY *VYHLADILI* TŘETINU SVĚTOVÉ POPULACE, ABY JEN ODSTRANILI FATÁLNÍ GENETICKOU CHYBU, KTERÁ BY SE JINAK PROJEVILA ZA PŘÍŠTÍCH TISÍC LET...
...NEBO NUCENĚ VYSÍDLILI CELOU CIVILIZACI Z PLANETY, JEJÍŽ SLUNCE VYHASNE ZA PADESÁT TISÍCILETÍ.
JE TO JEJICH EKVIVALENT NAŠÍ *ZÁKLADNÍ SMĚRNICE* - ZNAČNĚ *EXTRÉMNÍ*, ALE O NIC MÉNĚ PLATNÝ.
ČLOVĚK MŮŽE JEJICH ZÁBĚR OBDIVOVAT, ALE -- PROBŮH, VŽDYŤ JE TO *PROTI VŠEM IDEJÍM FEDERACE!*
PŘESNĚ TAK! JAK SAMOTNÍ LOMOVÉ PŘIZNÁVAJÍ, JSOU TO *MANIPULÁTOŘI* --
-- FUŠUJÍCÍ OSUDU DO JEHO ŘEMESLA.
ZDE SE POKOUŠEJÍ VYVOLAT EFEKT *NUKLEÁRNÍ ZIMY*, S ÚMYSLEM OBNOVIT OSLABENOU OZÓNOVOU VRSTVU ENDRELLY.
*PROCES POTRVÁ DEVĚT SET LET A VYŽÁDÁ SI SMRT MILIONŮ.*
*KAPITÁNE! TO PŘECE NEMŮŽEME PŘIPUSTIT!*

# O čem si přečtete příště



V dvanáctém čísle Information Times, které vyjde **10. října 2006** si budete moci počíst např. o Enterprise-A, hře Armada 2 nebo o Khanu Noonienu Singhovi a Ariku Soongovi. Samozřejmě se také dočkáte pokračování komixového seriálu Direktivy.

Za celou redakci IT vám přeji příjemné prožití zbytku prázdnin a úspěšný start nového školního roku, popřípadě elán do práce.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Kontaktní údaje

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB
Klestová 7
Plzeň, 31214

**Sídlo redakce**

Star Trek Klub UPKB
Nová Dědina 193
Frýdlant nad Ostravicí, 73911

**Redaktoři podílející se na obsahu tohoto čísla**

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

Ondřej Konvička
GSM: +420 732 411 919
Skype: korax_upkb
E-mail: o.konvicka@seznam.cz
Web: www.koraxcz.org

*Komodor Joseph*

Jozef Mikulášik
GSM: +421 0903 189 174
Skype: joseph2200
E-mail: star@trek.sk
Web: www.star.trek.sk

James Filcin Kirk
E-mail: jamesfkirk@centrum.cz

Michal Radvan

Petr Skulina

STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.






COW CREEK FILMS
PRESENTS
a D.C. FONTANA story

# "To Serve All My Days"

with special guest star

# WALTER KOENIG

STAR TREK
NEW VOYAGES

coming spring 2006
only at
www.newvoyages.com

UPKB DOMINION

# INFORMATION TIMES

OFICIÁLNÍ INFORMAČNÍK KLUBU UPKB #12

# CZECH TREK convention





# Vážení a milí čtenáři,



V minulém měsíci jsme byli svědky mnoha zajímavých událostí. Bezesporu nejdůležitější a nejzajímavější z nich byla oslava čtyřicátého výročí Star Treku s hrdým názvem CzechTREK, o které si v tomto čísle můžete přečíst. Nedílnou součástí této akce, kterou ovšem nelze pominout byla česká kinopremiéra filmu Star Trek – Nemesis, za kterou se patří poděkovat klubu Trekkies: TNG.

Druhou nejdůležitější novinkou je oznámení zpracovávání Klasické série do HDTV formátu, který určitě ocení nejeden z nás. „Facelift“ samozřejmě nezahrnuje jen vydání videa ve vysokém rozlišení, zahrnuje i nové digitální efekty, kompletně pročištěný obraz a nově nahranou znělku. Takto „nově natočená“ TOSka se vysílá od 16. září na kanálu CBS, kupodivu ale ne v původním pořadí epizod, to si určují sami Trekkies. Milovníci TOSky také určitě docení fakt, že se konečně dočkali oficiálního vydání Animovaného Star Treku na DVD.

Další velmi zajímavou novinkou bylo oživení diskusního serveru StarNET, na kterém nejeden z nás kdysi trávil svůj volný čas.

Jak jste si možná všimli, na UPKB webu se už asi dva týdny nic podstatného neděje. To protože probíhají intenzívní práce na dabingu hry Star Trek: Bridge Commander, se kterými nám vydatně pomáhá i český dabér pana Data, Bohdan Túma. Kvůli pracovnímu vytížení jsme byli nuceni přesunout slibovaný článek o Khanu Noonienu Singhovi do dalšího čísla, za což se hluboce omlouváme.

Dovolujeme si ale upozornit, že byla nedávno spuštěna nová verze webu UPKBsystem.wz.cz, do které jsme ale z bezpečnostních důvodů nepřenesli stará uživatelská jména, takže je nutno se znovu registrovat (předem upozorňujeme, že účty, do kterých nebude zadáno celé pravé jméno a alespoň mob. telefon, nebo ICQ, nebudou aktivovány).

Nechť se Vám tedy toto číslo Information Times líbí a nechť se Star Treku i v následujících měsících dostane takové pozornosti jako nyní.

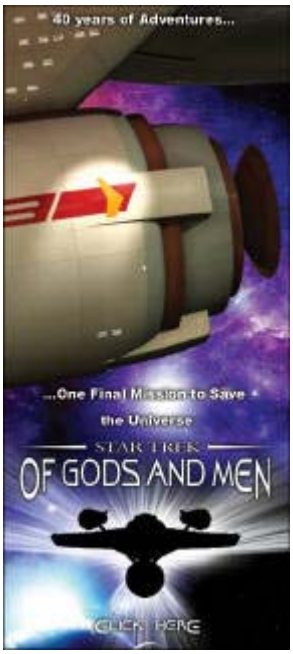
*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Obsah

Vážení a milí čtenáři ..... 2
Obsah ..... 3
Novinky ..... 3
Enterprise, NCC-1701-A ..... 4
Armada 2 ..... 6
CzechTREK ..... 7
Konflikt 2: Podceněná hrozba ..... 11

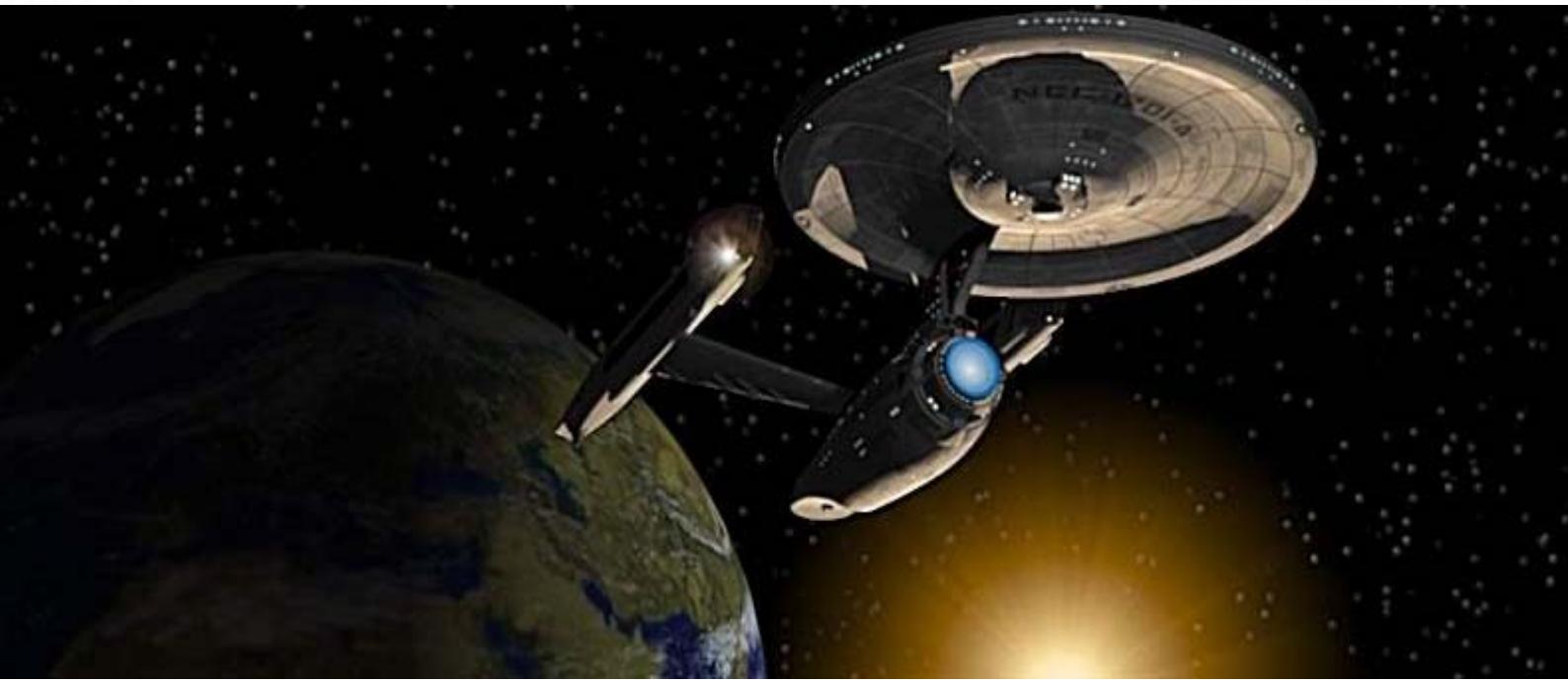
---

# Novinky




V posledních dnech se rozjelo vysílání remasterovaných epizod klasické série, které vysílá CBS. Do „TOSka“ byla kompletně digitálně pročištěna a byly přidány nové digitální efekty, které ale vůbec nejsou rušivé, ale díky kterým je původní Trek přijatelnější pro dnešní společnost.

Termín vypuštění epizody fansérie New Voyages s názvem „To Serve All My Days“ bohužel nebyl dodržen a podle všeho probíhají práce na nové delší epizodě „Of All Gods and Men“, pro kterou přislíbili svou účast mnozí představitelé postav oficiálních seriálů.



Enterprise, NCC-1701-A

***Enterprise A, NCC-1701-A byla druhá (resp. třetí) loď toho jména. Byla postavena v roce 2286 v San Franciských docích.***

Konstrukčně byla NCC-1701-A totožná s Enterprise zničenou nad planetou Genesis. Jak už to tak bývá, můstek byl umístěn na první palubě. Enterprise-A byla první lodí, která měla takřka všechen interface dotykový.



Přesto, že byla Enterprise A téměř kompletně vybavena dotykovým interfacem, na žádost Nicholase Meyera byla ve filmu Undiscovered Contury opět vybavena "čudlíky". Odpalovač torpéd byl přesunut na palubu 13. Narozdíl od staré Enterprise, tento byl už plně automatizovaný, menší a uzavřený. Dále byly nainstalovány bezpečnostní systémy zaručující spuštění poplachu při palbě z ručního phaseru.

Na Enterprise A jsme mohli být svědky jedné z nejdivnějších chyb ve Star Treku, a sice když Kirk se Spockem a McCoyem ve Star Treku 5 v turbošachtě přeletěli přes palubu 78 (Ent-A má cca 21 palub).

Enterprise A měla vertikálně orientované warpjádro podobné tomu na Enterprise D, nedisponovalo však takovým výkonem.

**Služba**

První dny byly pro Enterprise A těžké. Warpjádro sice fungovalo perfektně, ale neotevírala se půlka dveří a nefungovaly transportéry, což vyžadovalo užití raketoplánů. Proto byla Enterprise A na několik týdnů odvelena zpět do doků k opravám.

Než mohly být opravy dokončeny, byla Enterprise A poslána na planetu Nimbus One, kde měla získat rukojmí. Díky sledu okolností se na krátkou dobu ujal velení lodi revolucionářský Vulkanec Sybok, který se s ní vydal do Středu galaxie, kde hledal Sha-Ka-Ree (vulkanské synonymum pro Boha, pozn. překl.).

Zde si můžeme všimnout další zvláštnosti - cesta do Středu galaxie by měla Enterprise trvat roky, přesto ji ale loď absolvovala za méně než den. Podle jedné teorie Sha-Ka-Ree (nebo ta bytost, která si tak říkala) vytvořila kolem jednoho planetoidu mlhovinu, která rychle přenášela lodi do Středu galaxie. Oficiální zdroje tuto teorii ani nevyvracejí, ani nepodporují.



Roku 2293 byla posádka Enterprise pověřena doprovodit klingonského kancléře Gorkona na



území Federace kvůli nadcházejícím mírovým jednáním mezi UFP a Klingony. naneštěstí kvůli klilngonsko-romulanskému spiknutí byl Gorkon zavražděn a Kirk a McCoy za jeho vraždu odsouzeni ke strávení zbytku života v dolech na Rura Penthe. Spiknutí se ale nakonec podařilo odhalit a Kirk s McCoyem byli zachráněni, stejně tak i mírová jednání.

Kvůli svým činům na výše řečené misi byla později posádka Enterprise A vyřazena ze služby a na jejich místo nastoupila nová posádka, která se za několik měsíců přestěhovala na novou loď třídy Excelsior - Enterprise, NCC-1701-B.

**Poznámky**

Pro Enterprise A byl znovu použit model z TMP. Design lodi Andrewa Proberta a Richarda Taylora byl částečně inspirován Matt Jeffreisovým návrhem designu lodi pro Star Trek - Phase II.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*





# Armada 2

***V roce 2000 vydala firma Activision Star Trek vesmírnou strategii s názvem Armada. O rok později se do obchodů dostal druhý díl.***

Hned po spuštění si všimnete, že již v Single Playeru nejsou Romulané - vystřídaly je Tutorialy. Možná si říkáte "Je to na nic, Romulané byli dobří a hra bude kratší.", ale není tomu tak. Misí je tam mnohem více, než v díle prvním a není nad to se s ovládáním seznámit, protože je od základu předělané. V Multiplayeru přibyly další možnosti připojení, internet běží přes GameSpy a map a nastavení je také požehnaně. Zde, na rozdíl od Single Playeru můžete hrát i za Romulanské Hvězdné Impérium a dokonce za Kardasiany a záhadnou Rasu 8472.

Lodí a stanic, které můžete postavit je obrovské množství. Jsou zde samozřejmě třídy z předchozí Armady a přibyly další - např. třída Intrepid, bitevní křižník D7 (nebo něco takového), vynikající třída Venator, jak vystřižená z filmu Nemesis, a nakonec Taktická Fůzní Krychle - plavidlo, které vzniká spojením osmi "normálních", nebo Taktických Krychlí. Výsledek je prakticky neporazitelný. A nakonec nesmím opomenout to, že všechny rasy mají kolonizační lodě. Stanice jsou vskutku propracované - dokonce máte možnost postavit obchodní stanici (Ferengové vozí věci jako Romulanské Pivo, nebo Tribl). A jsou zde i výzkumné stanice, které vyzkoumají např. vyšší stupeň štítů.

Grafika hry mě vysloveně zklamala. Zdá se mi, že Armada 1 byla ve své době mnohem lépe graficky navržena, než její následovnice. Nejsem člověk, který by si liboval v kritizování ostatních, nicméně, pokud vypadá Enterprise jako slepená z toaletního papíru, je to něco, na čem si designér hry mohl víc máknout. Není to sice tak strašné, ale opravdu to mohlo být lepší. Taky mi chybí BIK videa, asi i vám.



Zvuk sice taky není nijak senzační, ale v Single Playeru není moc špatný. Ale v Multiplayeru hraje něco jako MIDI, a to, nezlobte se, nezní zrovna hezky. Alespoň, že je Armada 2 nadabovaná herci z Treku.

Celkově působí Armada 2 dojmem dobrého nadprůměru. Pokud nejste grafik, bude se vám líbit. Navíc e u nás dá sehnat.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# CzechTREK

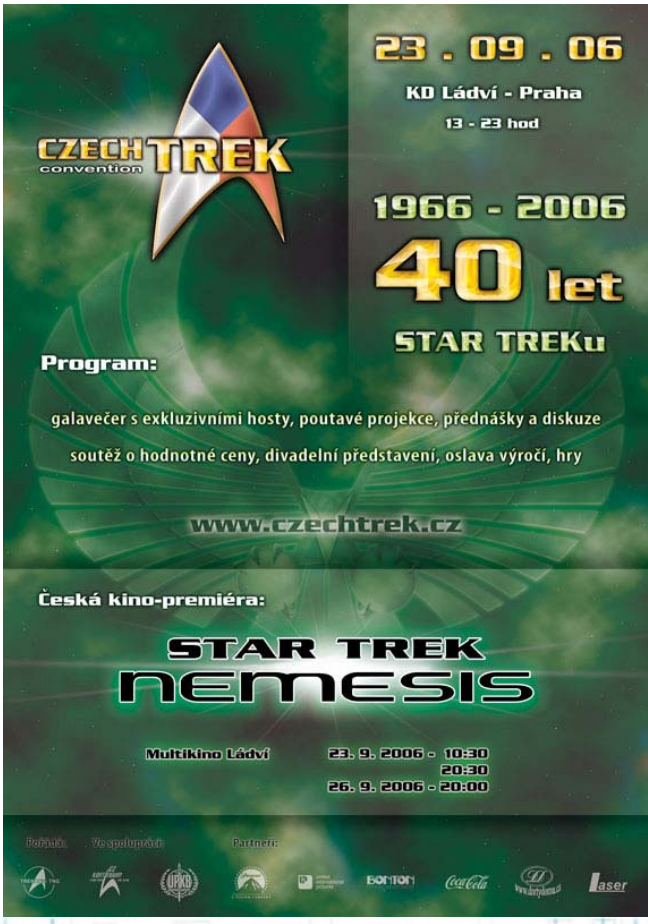
***V době, kdy hlavní město čelilo hrozbě terorismu,kdy v české metropoli platila zvýšená bezpečnostní opatření, kdy se slavila Vinobraní, zámek Lány byl otevřen pro veřejnost a končily slavnosti evropského týdne mobility...***

***čeští Trekkies měli jasno... zavítali na CzechTREK.***

Milým překvapením pro mě, po měsíci za Festivalem Fantazie, bylo oznámení o další chystané akci. Vše říkající název CzechTREK, který posléze získal i svou internetovou doménu (doufejme na další ročníky), byl podzimní jednodenní akcí, ve které měli prsty naši staří známí neposedové - členové klubu Trekkies TNG spolu se svými kolegy s CZ Kontinua a UPKB-Dominion. FFko a jejich první klubové narozeniny je zřejmě vybudili k maximu (myslím tím maximu vztahujícímu se k letošnímu podzimu... příští podzim budou mít určitě jiné maximum, daleko ambicióznější, troufám si předpovídat ) a proto se rozhodli uspořádat hromadnou oslavu letošního 40. výročí Star Treku. I když datum setkání diváků fenoménu Star Trek nebylo dohodnuto na 8. září, na které se pravý začátek treku datuje, 23. září se stalo alespoň pro letošek téměř stejně důležitým mezníkem! Dle pokynů na stránkách jsem vytasila svůj diář/kalendář/mobil/ a nažhavila svůj kapesní počítač (ehm, ten myslím žhavil hlavně Johanson) a napsala si všechna důležitá data, tj. Kulturní dům Ládví Praha, bohatý program s přednáškami, projekcemi a hosty a se spoustou překvapení... nakonec jsem si užila stejně hodnotně i lidi, které jsem díky Star Treku poznala, bez kterých by stejně žádná akce nebyla to pravé. Vstupné bylo myslím snesitelné, tj. 179,- Kč pro předem přihlášené a zaplacené (no já byla samozřejmě aktivní ) a 199,- Kč až na místě (nějaké frontičky nakonec byly, ale na registraci byla spousta času a na nás už po obědě fronta nezbyla )








Takže jak jsme začali den? Když nepočítám šest spolunocležníků, z nichž se někteří vyzvedávali ve tři ráno na Florenci a pak přesun jako takový na Prahu 8, tak samozřejmě exkluzivní českou kino-premiérou filmu Star Trek: Nemesis, která proběhla právě ve velkém sále multikina Ládví, který je hned vedle kulturáku. Kvůli vysokým nákladům na práva a výrobu českých titulků nebyl film v ceně vstupného CzechTREKu jako takového, ale vybíráno bylo zvlášť podle sazeb kina klasicky u pokladen, které otevíraly v deset dopoledne (135,- za normální lístek). Za půl hodiny, tj. v 10:30, to poté začalo. Začalo uvítáním přítomných diváků a návnadou na losovací soutěž, která proběhne hned po závěrečných titulkách. Co dodat k filmu? Nevím jak pro ostatní, kteří v tom kině seděli (na jednom ze třech promítání, která byla k dispozici), ale já si ten film užila úplně v novém,

neopakovatelném rozměru. Už chápu, proč bych do kina nejradši chodila na všechny premiéry... ono to velké plátno, ozvučení a celá ta atmosféra má zkrátka něco do sebe! Titulky nebyly do filmu vyleptány, ale velmi důmyslně vyřešeny. Promítalo se na takový "bílý kvádříček", jehož šířka byla vyměřena na šířku titulků - ten se nacházel samozřejmě pod plátnem uprostřed. Po celou dobu seděl v sále človíček, který hbitě upravoval případné časové rozladění se zvukem. Já jsem až na pět vět na začátku nic takového nezaznamenala. Dál se k Nemesis vyjadřovat nebudu, film není novinkou a nakecáno o něm bylo až až.

Závěrečné titulky si všichni diváci vychutnali... nevím jestli všichni skutečně od srdce, ale asi jo, protože tak to má být!... nebo kvůli soutěži, při které mj. Bendi s kolegy obdarovával vylosované vstupenky. Řadě 12 se všechny ceny vyhnuly... takže DVD Nem

Registrace spočívala v nalezení mého jména na listině zatracenců , vyplnění nicku na visačce (na tuto práci vyčlenil klub Trekkies TNG zvláštní sílu, takže jsem nemusela např. hledat vlastní propisku ) a ukázání směru vpravo kolmo nahoru po schodech. Naše skupinka to stihla přesně na druhou odpolední. To už u mikrofonu stál Little Borg a Bedrazz a oba shrnuli, co je tedy na dnešek všechno nachystáno.

Program jako takový myslím bude hovořit za vše:

**Multikino Ládví:**

23.9. - 10:30 - Star Trek: Nemesis

23.9. - 20:30 - Star Trek: Nemesis

26.9. - 20:00 - Star Trek: Nemesis

**Kulturní dům Ládví - velký sál:**

13:00 Registrace a zahájení mise

14:00 Star Trek - curriculum vitae

15:00 Zdravý zápal vs. fanatismus

16:00 Oktan Team: Osm zastavení agenta 008

17:00 MVéčka (music videa)

18:00 Star Trek XI - co nás čeká v roce 2008?

18:30 --- pauza ---

19:00 Galavečer s hosty

20:30 Sladká čtyřicítka

21:00 Křest rukopisu nové knihy "Svět zkázy"

21:30 Afterparty (aneb Jak se umí bavit trekkies)

23:00 Konec mise

**Kulturní dům Ládví - malý sál:**

14:00 Star Trek New Voyages

15:00 "The Best Star Trek Episode"

16:00 Star Wreck: In The Pirkinning

**Kulturní dům Ládví - předsálí:**

14:00 Star Trek CCG

16:00 Deskové hry pro každého



Nikolu jsem ve žluté uniformě ještě neviděla, vypadal pohuble, asi to organizování není žádnej med, pomyslela jsem si , ale nakonec byla pravda úplně někde jinde .



Aby bylo případným zbloudilcům jasné, co tady všichni pohledáváme, Johanson zpracoval takový Curriculum Vitae o Star Treku, tj. filmech a seriálech. Nebojte, o seriálu Enterprise se nezmínil, aby divákům pouze klasických českých televizí nezkazil moment překvapení . Co dodat k jeho prezentaci? Prostě Rosťa, k tomu se nic dodávat nemusí. Tentokrát však mluvil až k nezastavení, přetáhnul, protože Star Trek přeci jen není jen o jednom filmu a dvou seriálech . Zdaleka jsem se nenacházela v prostorném sále 'kádéčka' po celou dobu, ale spousta a spousta lidí ano a Johanson měl proto velmi vděčné publikum. Mikrofon půjčil, i když ne na dlouho . Samuelovi z CZK, který v rámci dalšího bodu programu mluvil o fan klubu CZK. Tak tak, na

řadě byla malá agitačka fan klubů, jejíž premiéra proběhla letos v Chotěboři. Takže UPKB-Dominon a Trekkies TNG také shrnuly svoje aktivity a služby a výhody pro členy, aby se ukázalo, že dobrá polovina lidí sedící v sále vlastně v žádném takovém klubu není. Něco mi říká, že CzechTREK byl pro tyto lidi novým začátkem .



Mezitím se v malém sále promítalo - fan filmy a návštěvníky portálu www.Trekkies.cz zvolenou nejlepší epizodu Star Treku - DS9: The Visitor.

Časový skluz se srovnal v pohodě (ne že bych nějaký zaznamenala, na hodinky jsem se nepodívala celý den ) a to hned po divadelním představení profláknutého Oktan Teamu s názvem 'Osm zastavení agenta 008'. Po smůle, kterou jsem měla na FFku, jsem si tentokrát Radimovo divadlo mohla bez rušivých vlivů vychutnat jak se patří . Kdybych o tom náhodou zapochybovala, byla v záloze motivace - malá soutěžička hledat po celou dobu narážky na jiné filmy a seriály, pořizovat si jejich seznam a ten pak odevzdat v očekávání odměny od Laser-books. S Taulem jsme popsali celou A5, ale jedna dívčina, no, možná jich bylo víc , nás trumfla a cenu v podobě knížky si večer šťastně odnášela domů. Vrrrrrrrrrrr . V pět odpoledne nastal čas na relax, čas na MVéčka, tj. music videa na téma Star Trek. Těch se na netu nachází nepřeberné množství... stačí jen umět hledat . Např. k přerušení natáčení trekových seriálů a památce toho, co zatím fenomén Star Trek nabízí, vznikla spousta videíček, jejichž hudba a dokonalý výběr a střih scén občas dohání k slzám... ale já si poplakat nechtěla a tak jsem se opět více pohybovala v předsálí, kde se paralelně s programem hrálo CCGčko a TrekBANG. Mj. jsem slíbila Jirkovi a Petrovi doplnit nějaké epizody, a i když žádný klub nevedu a ani nehodlám (líp bych to totiž



nesvedla ), k této malé službičce jsem se uvolila . Spiklenci Little Borg a Omi samozřejmě o všem věděli a ještě mi u toho pomáhali ) No, uvidíme, zda se sejdeme ve stejné cele... ale to by pak nebylo za trest, že... aaaa . Dost představivosti . Povídání, co se ví, teda vlastně neví o nejnovějším Star Trek filmu, který ještě ani nemá jméno, jsem promeškala hledáním bagety v Albertovi . Kdepak, tak žhavý to nebylo... ovládaly mě i jiné potřeby, které normálně ovládám já... ... no zkrátka se to všechno semlelo tak, že najednou se vyklízel sál před hlavním bodem programu, kterým byla beseda s hosty - dabéry.

Nemoc a pracovní vytížení nakonec nezdolalo tři ze šesti pozvaných, z mého pohledu zajisté již významné celebrity... Sylva Talpová (90%), Zdeněk Bureš (99%), Jiří Hromada (100%). Procenta vyjadřovaly pravděpodobnost jejich skutečného výskytu mezi námi a já jsem ráda, že to z 50% pořadatelům vyšlo! Tentokrát to nevyšlo těmto hostům, kteří však na 100% zvažují svoji účast na příště: Bohdan Tůma, Nela Boudová a Pavel Soukup! Ještě před vlastní debatou na sebe strhl veškerou pozornost fotografů velký dort ve tvaru a barvě Enterprise NX-01, který se pyšnil ve středu pódia. Little se také podal atmosféře a trochu zapózoval právě s dortíkem . No nevím, do čeho bych se víc zakousla... do dortu nebo do Littla... no já mám jasno ) Debata s dabéry Star Trekových postav, Kathryn Janeway, Neelixem a Quarkem a Leonardem McCoyem opět stála za to. Vtipnost střídaly také vážnější témata, ke kterým se počítá i vzpomínka na Přemysla Přichystala (českého Holodoctora), který nás nedávno opustil.



K přepisu debaty opět nabádám pořadatele , kteří opět natáčeli celý program na kameru. Vlastně, přepis by nikdy neobsáhl i atmosféru, tedy určitě ne na 100% (když jsme dneska u těch procent), takže příště musíte přijít a ne třeba podniknout výlet do lázní do Maďarska, na které jsem byla zdarma pozvána já a stejně si je nechala ujít . Hosté si poté stylově připili červeným šumivým vínkem a zakousli dortík ve tvaru borgské krychle, na jejíž vršku se číslice "40" stylově vyjímala. Nejen proto, že musel Zdeněk Bureš v devět na autobus do Brna a vyrazit proto o trochu dřív, mohl právě on sfouknout svíčky - po náležitém okecání to bravůrně zvládnul!

Nabaštit se svým kouskem dortu poté zvládli stejně obstojně i všichni řadoví návštěvníci CzechTREku. Zbylo na všechny! To bylo obav

Plánovaný křest rukopisu nové knihy TNG 12 "Svět zkázy" se nekonal, protože ředitel nakladatelství Laser-books Tomáš Jirkovský nakonec nedorazil kvůli rodinným záležitostem. Radim Rouče a Jakub Marek za Laser stejně obstojně orodovali a představili nám plány na nové knížky v roce 2007. V následné debatě jste se mohli zeptat na cokoliv z oblasti knih. Při dotazech publika na Radima, resp. při otázce "Jaká je vaše nejoblíbenější knížka?", mě napadali otázky zcela jiného rázu, ale nakonec jsem Vyslancovi odolala... což nebylo zas tak těžké

Pod heslem "Afterparty" se skrývala štědrá soutěž v podání moderátorky Bedrazz s názvem Knihostop. Tři hosté, poradci a v každém kole vždy tři noví soutěžící z řad dobrovolných diváků . Vyhrávaly se knížky, slevové poukázky na Filmcity.cz a potlesk publika . Kol bylo celkem devět (jako jedna nejmenovaná stanice ), což akorát časově vyšlo na jedenáctou večer, kdy bylo také ukončení celé mise naplánováno. Little a Bedrazz poté předstoupili a za celý fanklub(y) a všechny fanoušky Star Treku poděkovali, rozloučili se a pozvali ještě na úterní promítání Nemesis.



Individuální rozlučky poté netrvaly dlouho a nebyly nikterak srdceryvné (i když tu s Littlem mám stále v živé paměti a ne a ne dostat jeho tvář ze svých myšlenek ), stejně se s mnohými znám celkem dost a kecáme spolu minimálně obden na ICQ, Skypu, diskuzácích apod. Tím nechci nikterak snižovat akt setkání naživo, to vůbec se, dotyků, polibků a grimasových slovních průpovídek jsem si užívala tentokrát do sytosti - předesílám, že vůbec netuším, co to do mě vjelo ) ... no, mám teorii - tentokrát jsem byla jen 100% divákem, 0% organizátor, když nepočítám svou úlohu "paní domu", takže už konečně chápu ten rozdíl .

Je fakt, že "Afterparty" začala až po příjezdu na Žižkov a hlavně druhý den ráno, vstávání a balení... a pak to uklízení po osmi lidech . Kdo to zažil jako hostitel, tak ví, zač je toho loket . Naštěstí jsem nenašla žádná cizí tělesa, biologického původu nevyjímaje . I když je fakt, že ten pokroucený hřebík položený na prostírání, je pro mě skutečně záhadou, na kterou nestačí ani moje fantazie a Lynxovy vlasy - no comment.

*Hypo, CZ Kontinuum*



# Konflikt 2: Podceněná hrozba

Ještě toho dne se Kahles III. Dohodl se Selou o uzavření spojenectví. Sela se poté oficiálně omluvila Klingonskému impériu za pomoc rodu Durasů za občanské války. Konečná jednání proběhla již mimo palubu Prague, takže jsem se jich nemusel, naštěstí, účastnit. Prague pouze dohlížela na bezpečnost, kdyby se objevily další pokusy Borgů o sabotáž. Nicméně se nic takového nestalo a já měl dost času si prohlédnout zbytek "detailů" mojí nové lodi. Čím dál víc jsem si připadal jako někdo, protože loď byla opravdu úchvatná - byl zde i hangár určený k opravě lodí Defiant a Defiant Advanced, a přestože tyhle lodě byly v porovnání s ostatními menší, nejednalo se o žádné miniatury. Loď mohla oddělit dva ze tří talířů, obranné systémy obsahovaly nový typ generátoru pancíře. Nejvíc mě ale překvapilo, že loď může střílet zamaskovaná a bez obav při tom zvedat a sklápět štíty. Hodinový výkon jediného jádra by udržel mou Galaxy v chodu na plné obrátky déle než týden. Naopak možnost vystřelení dvou z osmi gondol lodě mi připadlo jako holý nesmysl. Nicméně loď to byla impozantní, těžko byla navržena jako doprovodná. Spíše Federace čekala mohutný útok Borgů, a tak se chtěla připravit. Ozval se odznak: "Kapitáne, přijímáme nouzové volání, pouze audio."

"Pusťte mi to tady." Začal jsem se oblékat do uniformy.

" …tady je loď Federace … byli jsme napadeni nezn… požadujeme okamžit… sily…" Dál už jen statické chrčení.

"Auriel, víme o pozici, odkud signál vyšel?"

"Pouze přibližně. Přišel z Regula Badlands, pane."

"Máme už opravený warp?"

"Ano, pane."

"Pak tedy maximálním warpem směr Regula Badlands. Za chvíli jsem na můstku."

"Rozkaz, pane."

Během chvíle jsem vyběhl k turbovýtahu. "Můstek." Výtah sebou cukl a pak pohodlně dojel na místo určení. Hned, jak jsem vystoupil, jsem se zeptal: "Víme něco více o zdroji signálu?"

Komunikační se okamžitě ozval: "Ano. Má signaturu Federace, novější typ,…"

"Nejsem odborník na komunikaci. Česky prosím."

"Je určitě z naší lodi postavené během minulých osmi let. Používá stejný standard jako vlajkové lodě nových tříd. A to je právě divné."

"Co je na tom divného?"

Nadporučík Croftová opáčila: "V oblasti Regula Badlands byla jediná loď těchto rysů jen Enterprise. Jedná se o poslední vyrobenou loď třídy Interstellar, ta by měla něco vydržet."

Komunikační dodal další podrobnosti: "Podle analýzy signálu se v oblasti kolem Enterprise nacházelo minimálně osm dalších lodí, jejichž signaturu nelze takto určit."

"Co by mohlo přinutit Enterprise k nouzovému volání?"

Ozvala se navigační: "Pane, blížíme se k Regula Badlands."

"Přejděte na impuls. Proveďte hloubkový sken oblasti. Ukažte Regula Badlands na obrazovce."

"…pane."

Bylo vidět jen obraz naprosté zkázy. Všude byly trosky lodí všech možných tvarů a velikostí. Jedna z nich se přiblížila k obrazovce. Nápis na ní vyděsil celý můstek : "…TERPRIS…C-1701-H" Nikdo nepochyboval, že jsme právě viděli zbytky jedné z nejsilnějších lodí federace. Slyšel jsem Auriel poprvé se emocionálně vyjádřit: "To není možné…" Netrvalo mi dlouho abych se vzpamatoval: "Jsou v okolí nějaké známky života?"

"Jen pár slabých desítek, pane."

"Okamžitě je přeneste na ošetřovnu. Jak jsme na tom s průzkumem?"

"Právě je hotový."

"No?"

"Jsou zde trosky dvaceti plavidel Federace, patnácti romulanských, šesti borgských a asi osmnácti dalších plavidel, jejichž signaturu se nepodařilo určit. Je zajímavé, že přestože Borgové ztratili pravděpodobně nejméně lodí, jejich trosky zabírají více než šedesát procent objemu všech ostatních. Nezaznamenávám ale trosky žádných krychlí, pane. Je zde také jedna loď, která vydržela pohromadě."

"Na obraz!"

Ve vesmíru volně visel očouzený a jiskřící Defiant Advanced. Sem tam se v oknech mihlo světlo. Na palubě byli asi další živí, které senzory nezaznamenaly.

"Pokuste se je kontaktovat."

"Odpovídají pane, pouze audio."

"…me rádi že vás tu vidíme. Tady je loď Ares, kapitán Worf. Máme velký počet mrtvých a raněných, podpora života nám pomalu selhává. Ošetřovna je mimo provoz a proto vás žádám, abyste transportovali všechny živé na palubu vaší lodě."

"Zajisté, kapitáne. Prague konec."

Obraz ztmavl.

"Po transportu všech živých vtáhněte Ares do hangáru a začněte s opravami. Auriel, nadporučíku Croftová, pojďte se mnou za kapitánem Worfem na ošetřovnu. Dvojko, můstek je váš."

Na ošetřovně to vypadalo strašně. Bylo tu plno těžce raněných, jen několik šťastlivců se dokázalo udržet na nohou. Mezi nimi byl i kapitán Aresu, který za to vděčil své klingonské anatomii.

"Zdravím vás, kapitáne. Já jsem kapitán Cleary, tohle první důstojník Auriel a taktický a vědecký důstojník Croftová. Co se tady stalo?"

"Jedna vědecká loď tu prozkoumávala tachyonovou mlhovinu, když ji napadl Interceptor Borgů. Pokusila se bránit, ale z mlhoviny se vynořilo několik dalších Interceptorů a tak zavolala o pomoc. Ares a Enterprise přiletěly jako první. Loď už jsme zachránit nestačili, ale stali jsme se terčem útoku mnoha dalších plavidel. Z mlhoviny se vynořilo několik disků o průměru kolem čtyřiceti kilometrů. Jejich palba zapálila nedalekou vodíkovou mlhovinu. Výbuch nás těžce poškodil Ares, přišli jsme o energii. Enterprise napadla jeden z disků, ale než je stihla vážněji poškodit, vynořilo se z mlhoviny něco dalšího, strašlivého. Nebylo to tak velké jako disky, ale sílu to mělo obrovskou. Byla to jediná ‚věc' schopná takto zlikvidovat štíty Enterprise. V momentě, kdy vyslala nouzový signál, byla už těžce poškozena. Než byla zničena, přiletělo nám na pomoc velké množství lodí Federace, Romulanů, Klingonů a navíc i jedna loď Son'a. Podařilo se jim zničit jak to plavidlo, tak i pět disků. Zbytek nepřátelských lodí unikl transwarpem směrem do gama kvadrantu. Bohužel, všechny lodě, které tady zůstaly v celku, byly buď těžce poškozené, nebo zničené. Lodě schopné letu odletěly ke svým nejbližším základnám. Romulani také posbírali několik zraněných z okolního vesmíru, ale víc udělat nedokázali. Pravděpodobně to způsobuje gravitonové rušení z té mlhoviny."

"Můstku, tady kapitán. Okamžitě proveďte detailní analýzu rušení z tachyonové mlhoviny a přízpůsobte na něj naše senzory. Pak opakujte hloubkový průzkum."

"Jsem vám vděčný, kapitáne, že jste zachránil alespoň část mé posádky. Doufám, že přežil i někdo z Enterprise."

"Uděláme, co se dá, kapitáne. Vaši loď jsme začali opravovat, snad se to dá opravit."

"Nezjistili jste se něco o té mlhovině?" ozvala se Auriel.

"Ne, to gravitonové rušení přetížilo naše senzory. Proto jsme vás nevolali, nevěděli jsme o vás."

Ozval se odznak: "Kapitáne, dokončili jsme analýzu, úpravu senzorů a hloubkový průzkum. Je zde několik dalších plavidel, jsou však vesměs těžce poškozena."

Povinnost mě nutila vrátit se na můstek. "Omluvte nás, kapitáne. Musím dohlédnout na další záchranné práce. Kdyby jste něco potřeboval, velitel sekce vám bude plně k dispozici."

"Děkuji kapitáne."

Odešli jsme na můstek. Netušil jsem, proč by Borgové chtěli kolonizovat Regula Badlands. Nebyly zde žádné planety třídy M, jen jedna L a velké množství D nebo Y. Vrtalo mi to hlavou celou cestu na můstek. Pro jistotu jsem se zeptal Auriel: "Je ve zdejší oblasti něco, co by mohlo Borgy zajímat? Mě nic nenapadá, snad možná vy o něčem budete vědět."

"Nevím, pane. Je zde akorát ta mlhovina a jedna červí díra s nestabilním druhým koncem. Možná snad proto se Borgové se zajímají o tohle místo. Nikdo jiný totiž ne."

"Omyl, komandére. Je součástí Federace, takže teď zajímá minimálně posádku této lodě."

Dorazili jsme na můstek. "Hlášení."

"Nalezli jsme další dvě plavidla Federace a jedno klingonské. Klingoni mají zničený pohon a senzory, naše plavidla jsou na tom podobně. Dále je tu velké množství únikových modulů. Máme je vtáhnout k nám?"

"Samozřejmě. Co dalšího jste zjistili?"

"Našli jsme trosky jedné lodi Son'a a jednoho romulanského dravce. Bohužel, nikdo z jejich posádky nepřežil."

"A co ta mlhovina, zjistili jste něco určitého?"

"Jsme příliš daleko, pane."

"Ještě něco. Další známky života?"

"Asi stopadesát, všechny jsme transportovali na ošetřovnu."

Ozval se počítač: "Všechny únikové moduly v dosahu jsou na palubě."

Vzpomněl jsem si na slova kapitána Worfa: "Ošetřovno, kolik ze zachráněných je z Enterprise?"

"Asi šedesát, pane. Všichni v těžkém stavu."

"Je mezi nimi i kapitán Atkinson?"

"Bohužel, pane. Nejvyšší důstojník z Enterprise je tady komandér Foukal."

"Děkuji, ošetřovno. Kapitán Worf to bude chtít vědět, sdělte mu to, jakmile to bude možné."

"Rozkaz, pane."

Na můstku bylo moment ticho, než jsem se rozpomněl, co jsme měli v plánu.

"Navigační, vemte nás blíž k té mlhovině."

"Ano, pane."

Prague se dala do pohybu. Na obrazovce se objevil modře zářící oblak. Čím jsme byli blíž, tím více známek bývalé aktivity Borgů jsme viděli. Objevovaly se nepodařené či opuštěné konstrukce, rozestavěné krychle. Rušení z mlhoviny asi nedovolilo dokončit plány společenstva, tedy aspoň jsme si to mysleli.

"Jsme dostatečně blízko na průzkum mlhoviny, pane. Zahájit?"

"Ovšem. Navigační, zastavte nás. Připravte transwarp pro případ, že bychom museli rychle pryč."

Chvíli klidu vystřídalo polekané hlášení nadporučíka Croftové: "Pane, registruji uvnitř mlhoviny velké množství borgských signatur, a většina z nich je aktivní. Dost velká část se pohybuje směrem k nám, pane."

"Poplach. Zvedněte štíty, pancíř a zamaskujte nás. Nabijte transfázová torpéda. Než budeme zamaskovaní, zpětný chod. Ať si myslí, že prcháme."

"Splněno, pane."

"Zastavit." Otočil jsem se Auriel: "Co může být na té mlhovině tak zajímavého, že je jich tu tolik?"

"Asi to rozhodně bude nutné zjistit, pane."

"To jsem měl také na mysli. Vpřed, plný impuls. Slečno Croftová, nabijte torpédomety na přídi. Ale nestřílejte, pokud nebude jasné, že jdou po nás."

"Připravena, pane."

Loď pomalu procházela vrstvami mlhoviny. Střídaly se tu odstíny modré a fialové. Všechno kolem vypadalo cizí, nepřátelské. Občas kolem nás proletěla krychle, ale nevšimla si nás. Za chvíli se začala objevovat záře vycházející hlouběji z mlhoviny. Netrvalo to dlouho, než jsme uviděli obrovskou kulovitou strukturu. Byl u ní velký provoz, spousta lodí vstupovala dovnitř a ven. Ozvala se nadporučík Croftová: "Pane, tohle vypadá jako Dysonova sféra. Ale proč by ji stavěli uvnitř mlhoviny?"

"To nevím. Zaměřte na ni naše senzory a dva torpédomety. Chci vědět, co je uvnitř."

Posadil jsem se konečně do své židle. Až do teď jsem byl nervózní, ale všude byl klid a nikdo si nás nevšímal.

"Průzkum hotov, pane. Uvnitř je něco jako delokalizovaná červí díra, pane. Ty lodě, které vstoupí dovnitř a ven procházejí tou červí dírou. PANE, dvě krychle míří přímo k nám. Volají nás."

"Na obraz."

"My jsme Borg. Sklopte své štíty a vzdejte se. Vaše biologické a technologické charakteristiky budou přidány k našim. Vaše kultura nám bude sloužit. Odpor je marný."

"To sotva." Naznačil jsem ať ukončí spojení. "Slečno Croftová, palte podle uvážení. Kormidlo ostře vzad a zkuste víc než plný impuls, ať jsme odsud co nejdříve. Nabijte taky jeden torpédomet QS torpédem a vypalte ho na ‚sféru'."

"Rozkaz pane."

Prague se prudce otočila. Všechny gondoly lodě oslnivě bíle zářily. Jak jsme pálili, krychle Borgů mizely jedna po druhé. QS torpédo dosáhlo svého cíle, ale než zničilo sféru, vylétla z ní další krychle, ale tahle byla jiná, větší. Sféra se s mohutným výbuchem zhroutila do červí díry.

"Co to je? Zamiřte na ‚to' zbraně a palte!"

Směrem k velké krychli vylétla dvě transfázová torpéda. Krychle se otřásla, zpomalila. Po povrchu se objevila série výbuchů. Nicméně krychle po nás vypálila. Prague se otřásla.

"Máme nějaké škody?"

"Svrchní štít na osmdesáti procentech a drží."

"Jak je na tom ta velká krychle?"

"Mají těžce poškozený povrch a ztrácí plazmu."

"Nabijte QS torpéda a palte."

U Prague se objevilo několik zkreslení prostoru, která se rychle pohybovala k nepříteli. Zařízly se do krychle, ta začala prudce rotovat. Zastavila se, ale nebyla dál schopna pohybu. Vypálila znova. Prague se znovu otřásla, tentokrát více.

"Co se stalo?"

"Naše štíty se neadaptují, pane. Svrchní štít je dvaadvaceti procentech a drží."

"Slečno Croftová, zničte to. Palte pulsarovým paprskem tam, kde mají největší koncentraci energie."

"Ano, pane."

Z transwarpu se vynořily dva disky. Prague vypálila tři paprsky směrem do krychle. To už nevydržela a začala se trhat na kusy. Její následná explose ale destabilizovala mlhovinu. Prague se začala kymácet, jak výbuchy okolo ničily vše poblíž.

"Kormidlo - otočte nás a vemte nás ven z mlhoviny. Hlášení o škodách."

"Oba štíty jsou dole, pancíř je devadesáti procentech. Na palubách dvacet až třicet a šedesát až dvaašedesát vypadla umělá gravitace. Ztrácíme energii. Jádro tři je mimo provoz a jádro jedna na tom bude během deseti minut stejně. Už nyní nejsme schopni transwarpu, pane. Když selže i jádro jedna, neudržíme maskování a štíty."

"Ani se o ně nepokusíme, pokud nám vydržel warp. Až budeme venku z mlhoviny, proveďte podrobnou analýzu škod a začněte s menšími opravami. Auriel a nadporučíku Croftová, pojďte se mnou do mé pracovny. Dvojko, můstek je váš."

"Takže, co si myslíte o tom, co jsme právě viděli?"

Auriel se chopila slova: "Pravděpodobně se jedná o nová strategická plavidla Borgů. Disk podle chování bude planetární bombardér, velká krychle těžký křižník. Více vám o tom ale neřeknu."

"Můžete něco doplnit, nadporučíku?"

"Naše štíty se neadaptovaly na zbraně velké krychle. Totéž se dá očekávat o projektilech z disků. Podle síly obou je pravděpodobné, že Borgové chystají v brzké době komplexní útok na Romulus nebo přímo na celý alfa kvadrant. Ale také nemám více co říct."

"Kapitán Worf mluvil o něčem ‚strašlivém'. Mohla by to být velká krychle?"

"Stěží, pane. Enterprise by ji byla schopna zničit. Navíc měli podobné štíty jako mi. Velká krychle je sice poškodila, ale nestihla je zničit. Podle slov kapitána bych řekla, že o Enterprise o štíty přišla velice rychle."

Ani jedna odpověď nebyla uspokojující, ale to jsem čekal. Spíše by mě zajímalo, co bylo ta strašlivá věc. Ale momentálně se s tím nedalo dělat nic.

"Pokuste se na tom pracovat. Auriel. Kolik lodí jsme schopni vzít do vlečného paprsku?"

"Všechny přeživší, pokud myslíte tohle, pane."

"A udržíme je při warpu?"

"To je otázka, pane, nicméně je to pravděpodobné. Pokud ovšem udržíme warp."

"Nemůžeme riskovat, že vypadneme z warpu někde uprostřed pole asteroidů. Za jak dlouho naběhne záložní jádro?"

"Přibližně za půl hodiny."

"Tak tady počkáme. Jak jsou na tom zbraňové systémy, nadporučíku?"

"Všechny plně funkční, pane, jen musíme přihlédnout ke spotřebě energie. Tudíž nedoporučuji používat pulsarový paprsek a QS torpéda, pane."

"Snad nebudou potřeba. Až naskočí záložní jádro, vezměte přeživší lodě a naberte kurs směrem k nejbližší základně."

Nejbližší základna byla Deep Space 24. Byla ve stejném sektoru jako stanice, na které postavili Prague, Deep Space 31. Ares byl předán k úplné opravě, přestože trup zůstal v celku, z vybavení lodě toho moc nezůstalo. Jádra jedna a tři u Prague byla neopravitelně poškozena, a navíc u štítových generátorů bylo potřeba provést pár výměn a úprav. Začali jsme analýzu projektilů velké krychle a disku, abychom byli schopni se na ně alespoň částečně adaptovat. Většina posádky ale trávila volný čas na stanici, kde si mohli trochu vydechnout. Jen já, Auriel a nadporučík Croftová jsme byli jediní vyšší důstojníci na palubě. Auriel byla zjevně workoholik, nic jiného než kontrolu oprav Prague ani dělat nechtěla. Já jsem jako kapitán na palubě své lodi zůstat prostě musel, tedy ne že by to byla povinnost, ale chtěl jsem si ji co nejlépe prohlédnout. Nadporučík Croftová ale zůstávala celou dobu ve své kajutě a moc často odtamtud nevycházela. Jako kapitán bych se měl starat o svou posádku, proto jsem za nadporučíkem Croftovou zašel osobně. Chvíli mi na zvonění neodpovídala, ale nakonec mi otevřela. Byl jsem překvapen, že měla vybavenou kajutu hodně staromódním způsobem. Nikde nebyly vidět panely, všechno připomínalo spíše velký pokoj nějakého starého domu na Zemi.

"Co pro vás mohu udělat, kapitáne?"

"Mimo směnu mi říkejte Filipe. Chtěl jsem se vás zeptat, proč pořád nevycházíte ze své kajuty. Člověk má pocit, že vám něco schází. Jestli vám vadí, že se starám, klidně odejdu. Je to jen zvyk ze staré Galaxy, kde jsem musel zastávat krom kapitánských povinností i povinnosti lodního poradce."

"Zajímavý zvyk. Není mi nic, co by ohrožovalo můj výkon na lodi, pane. Jestli vás mám oslovovat osobně, tak vy mě říkejte mimo směnu Laro."

"Dobrá tedy, Laro, smím vědět, co neohrožuje váš výkon na lodi? Když kvůli tomu nevycházíte z… ze svého pokoje (tohle už ani totiž nebyla kajuta), něco vás zaručeně trápí. Nebojte se a svěřte se."

"Jestli vám to nebude vadit, kapitáne, ráda budu bojovat se svými vnitřními démony sama."

"S vnitřními démony se bojuje lépe, když je tu někdo, o koho se můžete opřít. Věřte mi, už jsem si tím taky prošel."

"Vy si nedáte pokoj, že ne? Budiž tedy. Víte, že jsem klon nějaké postavičky ze hry. Do vínku jsem ale dostala víc než její tělo a schopnosti. Mám i její vzpomínky. Pamatuju si třicet let života, který nikdy neuběhl, přátele, kteří nikdy neexistovali, místa, na kterých jsem nikdy nebyla. Nemám rodiče, příbuzné. Moje služba mi na to dovoluje zapomenout, ale když nejsem ve službě, ty vzpomínky se vynořují samy od sebe, a to bolí. Tolik bych chtěla zpátky do světa, na který se pamatuju, vidět přátele a místa…" Začala plakat. Bylo toho na ni prostě moc. Chtěl jsem ji obejmout, ale ohnala se: "Že si říkáme křestním, neznamená, že jste ten, komu bych se chtěla vyplakat na rameno, Filipe."

"Je lepší se vyplakat někomu na rameno, než se nemít o koho opřít. Zkuste to, třeba to pomůže." Objal jsem ji. Cítil jsem, že ji to vzalo víc, než sama chtěla dopustit.

"Jestli chcete, ukážu vám, kam chodím já, když jsem v depresi. Jen si utřete slzy, možná by nebylo dobře, kdyby vás viděli v tomhle stavu v kapitánově přítomnosti."

"Dobře."

Sešli jsme do simulátoru. Jak se z námi zavřely dveře, zadal jsem počítači příkaz: "Počítači, otevři soubor Cleary 041A." Kolem nás se objevily hory a les. Bylo trochu chladno. "Skotská vysočina. Tady mám klid na to se věnovat sám sobě. Jak se vám tu líbí?"

"Je to tu pěkné, ale je tu nějak prázdno, něco mi tu chybí."

"Něco jsem si o vás přečetl, Laro. Možná, kdybych se vydal trochu na jih, třeba by vám to pomohlo. Počítači, otevři data z kulturní databáze o hrách Tomb Raider a zrekonstruuj podle nich tréninkovou úroveň." Skotská vysočina zmizela. Chvíli jsme stáli v čtvercované místnosti simulátoru, pak se objevila zahrada a starý, dobře zachovaný dům. Lara se usmála. "Tady byste měla být doma, co se pamatuji. Jen tu ještě není nikdo, kdo by se vám o ten dům staral."

"Ne, nechci teď vidět Winstona. Chci tu jej chvíli být, aniž by se mi snažil připravit čaj. Rozhlédnout se okolo. Děkuji, Filipe. Tohle mi možná opravdu pomůže."

"Mám vás nechat o samotě?"

"Nemusíte, klidně se tu porozhlédněte. Určitě se vám tu bude líbit."

"Jen abych se tu neztratil, vaše anglická zahrada je na mě příliš rozsáhlá."

"Tak tam nechoďte, je tu i spousta jiných zajímavých míst." Odešla dovnitř. Já jsem odešel kolem levé strany domu. Nejprve tu byla kašna, pak úzká ulička a pak nějaké podivné místo. Vypadalo jako kdyby bylo uděláno k tomu účelu, aby si tu někdo neopatrný zlomil vaz. Napadlo mě, že ho asi bude chtít vyzkoušet. Nechtěl jsem přijít o taktického a vědeckého důstojníka. "Počítači, spusť ochranné protokoly a zamkni je. Vyžaduj autorizaci deset."

"Potvrzuji. K odemčení bude požadována autorizace stupně deset."

Trochu jsem si prošel okolí, než jsem našel odvahu vkrást se dovnitř. Dům vypadal zevnitř ještě lépe než zvenčí. Jen vstupní hala byla možná trochu moc velká. Chvilku poté, co jsem vešel, sešla Lara ze schodů, ale už na sobě neměla uniformu. Oblékla se do civilních šatů.

"Líbí se vám tady?"

"Venku je hezky, ale tady jsem teprve chvíli. Vy se tu ale určitě vyznáte lépe. "

Zasmála se. "To určitě."

Chvíli jsme strávili v jejím domě. Chtěla mi také ukázat, jak se jednoduše dostat ven z bludiště, ale já jsem odmítl s tím, že bych si na to rád přišel sám. Navíc se ozval odznak: "Kapitáne, máme tu zprávu s vyžadovanou autorizací stupně devět."

"Pošlete mi to sem. Počítači, východ."

Ve zprávě bylo, že právě dokončili U.S.S. Phoenix, sesterskou loď Prague. Měli jsme se dostavit na Deep Space 31 kvůli slavnostnímu uvedení do provozu. Zbytek posádky se to měl dovědět až na místě.

"Musím odejít, Laro. Povinnosti volají."

"Co se děje?"

"Počítači, splňuje nadporučík autorizaci stupně devět?"

"Potvrzuji."

"Tak tedy - dokončili Phoenix, sesterskou loď Prague. Máme se dostavit na slavnostní uvedení do provozu."

"Pak bych se tedy měla také dostavit na můstek. Počítači, ukončit program."

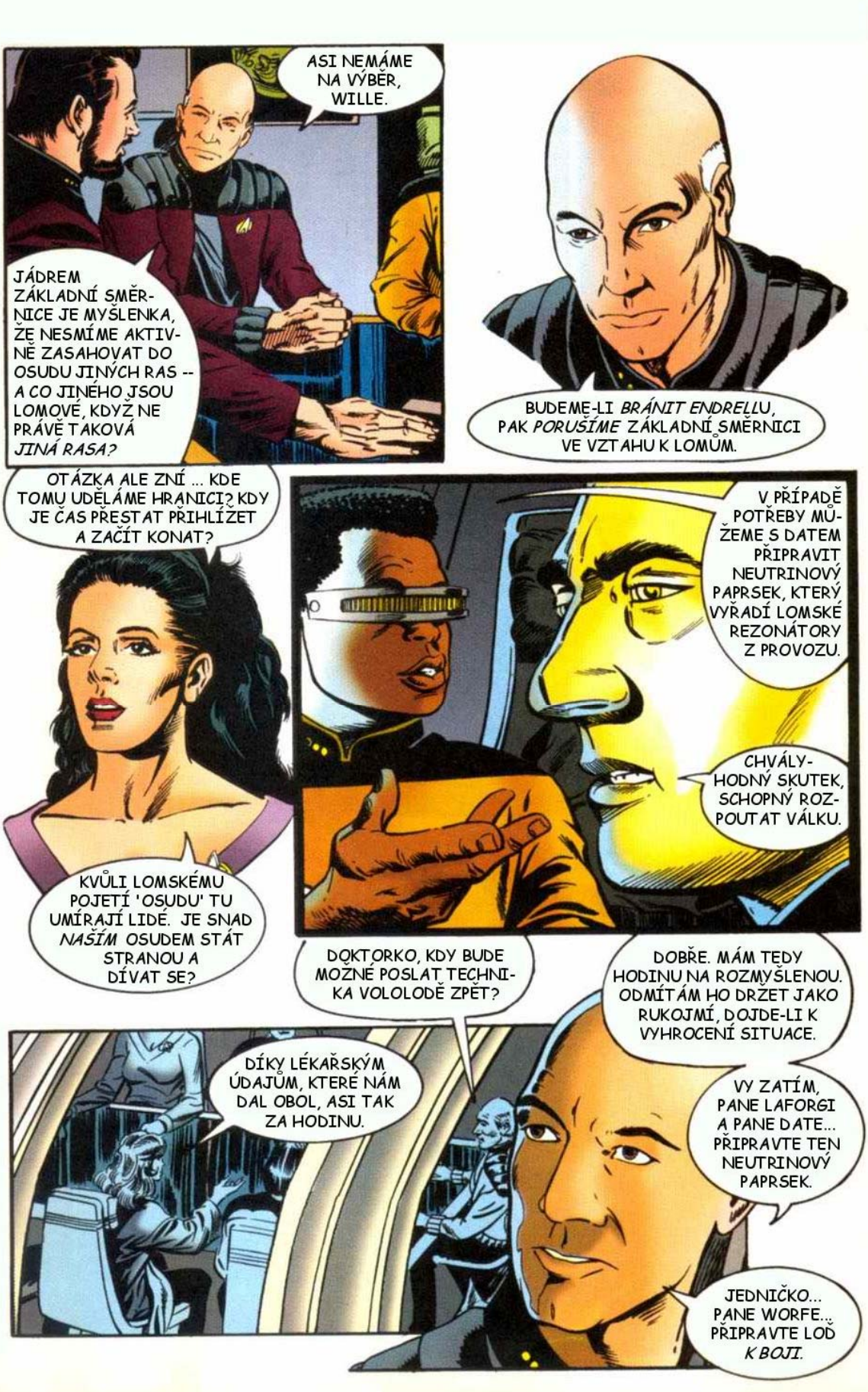
Trochu jsem se lekl. Myslel jsem, že na sobě nemá uniformu, a tudíž z ní zmizí všechny šaty. Uniforma jí ale zůstala. Usmála se, když uviděla můj mírně vyděšený obličej.

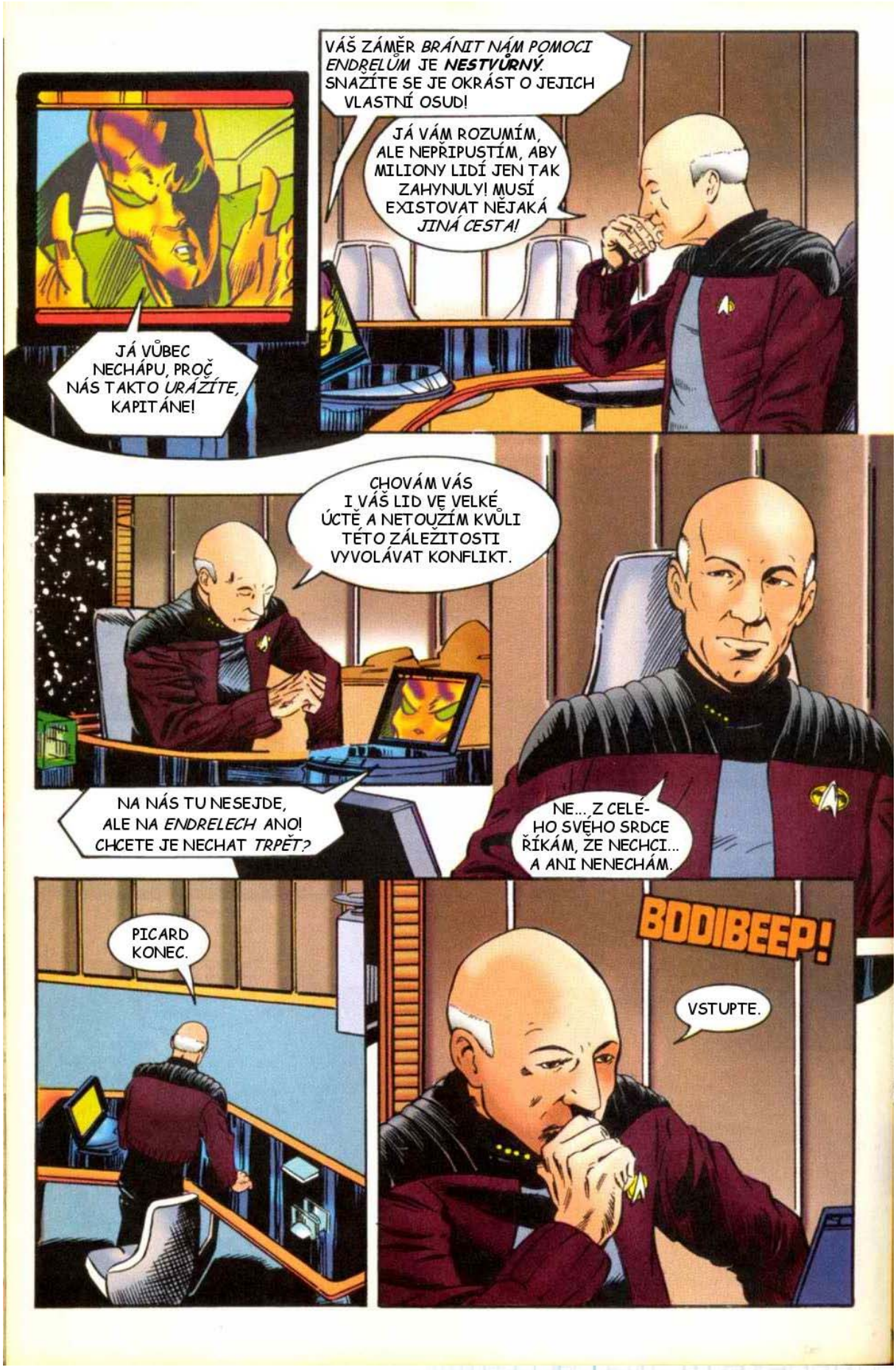
"Klid, Filipe. Tak dobře vás ještě neznám."

Doletěli jsme impulsem na Deep Space 31. Měli jsme přiletět zamaskovaní, abychom překvapili místní diváky. Po subprostor se ale už roznášely pověsti o bitvě lodě federace, která zneškodnila pár krychlí Borgů. Jenže si všichni novináři mysleli, že byl Phoenix uveden do provozu dříve, než bylo oficiálně ohlášeno. Stál tam klidně v doku, před ním bylo něco jako páska, ale na obyčejnou pentli to bylo moc velké. Přiletěly novinářské lodě. Poté, co Phoenix fázerem prostřelila ‚pásku', dostali jsme rozkaz k odmaskování. Později jsem se dozvěděl, že admirál Patrickson tehdá řekl: "A tady je ta loď, o níž jste všichni spekulovali. Přivítejte mezi námi U.S.S. Prague…" Muselo je to asi dost překvapit. Údajně se tam objevili Kahles i Sela, aby Phoenix přivítali do aktivní služby. My jsme se ale museli brzo vrátit zpět na Deep Space 24, abychom dokončili opravy. Pořád ještě jsme ještě neměli všechna jádra v pořádku a to byl dosti závažný důvod.

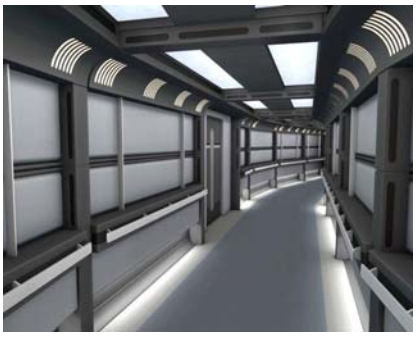
*James Filcin Kirk*




ASI NEMÁME NA VÝBĚR, WILLE.
JÁDREM ZÁKLADNÍ SMĚRNICE JE MYŠLENKA, ŽE NESMÍME AKTIVNĚ ZASAHOVAT DO OSUDU JINÝCH RAS -- A CO JINÉHO JSOU LOMOVÉ, KDYŽ NE PRÁVĚ TAKOVÁ *JINÁ RASA?*
BUDEME-LI *BRÁNIT ENDRELLU*, PAK *PORUŠÍME* ZÁKLADNÍ SMĚRNICI VE VZTAHU K LOMŮM.
OTÁZKA ALE ZNÍ ... KDE TOMU UDĚLÁME HRANICI? KDY JE ČAS PŘESTAT PŘIHLÍŽET A ZAČÍT KONAT?
V PŘÍPADĚ POTŘEBY MŮŽEME S DATEM PŘIPRAVIT NEUTRINOVÝ PAPRSEK, KTERÝ VYŘADÍ LOMSKÉ REZONÁTORY Z PROVOZU.
CHVÁLYHODNÝ SKUTEK, SCHOPNÝ ROZPOUTAT VÁLKU.
KVŮLI LOMSKÉMU POJETÍ 'OSUDU' TU UMÍRAJÍ LIDÉ. JE SNAD *NAŠÍM* OSUDEM STÁT STRANOU A DÍVAT SE?
DOKTORKO, KDY BUDE MOŽNÉ POSLAT TECHNIKA VOLOLODĚ ZPĚT?
DOBŘE. MÁM TEDY HODINU NA ROZMYŠLENOU. ODMÍTÁM HO DRŽET JAKO RUKOJMÍ, DOJDE-LI K VYHROCENÍ SITUACE.
DÍKY LÉKAŘSKÝM ÚDAJŮM, KTERÉ NÁM DAL OBOL, ASI TAK ZA HODINU.
VY ZATÍM, PANE LAFORGI A PANE DATE... PŘIPRAVTE TEN NEUTRINOVÝ PAPRSEK.
JEDNIČKO... PANE WORFE... PŘIPRAVTE LOĎ *K BOJI.*


VÁŠ ZÁMĚR *BRÁNIT NÁM POMOCI ENDRELŮM* JE ***NESTVŮRNÝ***. SNAŽÍTE SE JE OKRÁST O JEJICH VLASTNÍ OSUD!
JÁ VÁM ROZUMÍM, ALE NEPŘIPUSTÍM, ABY MILIONY LIDÍ JEN TAK ZAHYNULY! MUSÍ EXISTOVAT NĚJAKÁ *JINÁ CESTA!*
JÁ VŮBEC NECHÁPU, PROČ NÁS TAKTO *URÁŽÍTE*, KAPITÁNE!
CHOVÁM VÁS I VÁŠ LID VE VELKÉ ÚCTĚ A NETOUŽÍM KVŮLI TÉTO ZÁLEŽITOSTI VYVOLÁVAT KONFLIKT.
NA NÁS TU NESEJDE, ALE NA *ENDRELECH* ANO! CHCETE JE NECHAT *TRPĚT?*
NE... Z CELÉHO SVÉHO SRDCE ŘÍKÁM, ŽE NECHCI... A ANI NENECHÁM.
PICARD KONEC.
BODIBEEP!
VSTUPTE.

# O čem si přečtete příště



V příštím čísle, které vyjde **10. prosince 2006** budeme kupříkladu pokračovat v seriálu o vesmírných lodích Enterprise, přiblížíme se ke konci komixu Direktivy a povíme si něco o tom, jak vzniká dabing Bridge Commandera.

Kvůli početnosti členů UPKB (a jeho rozlehlosti) je jasné, že se mezi sebou nevidíme každý den, někteří jsme se zatím setkali jen na ICQ, nebo diskusních serverech. Proto jsme počínaje příštím číslem rozjeli nový projekt jménem Mumraj, jehož cílem je seznámit Vás alespoň s některými členy klubu.

Redakce se znovu omlouvá za vypuštění článku o Khanu Noonienu Singhovi z obsahu tohoto čísla a zavazuje se k jeho publikaci v prosinci tohoto roku.

**Kontaktní údaje**

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB
Klestová 7
Plzeň, 31214

**Sídlo redakce**

Star Trek Klub UPKB
Nová Dědina 193
Frýdlant nad Ostravicí, 73911

**Redaktoři podílející se na obsahu tohoto čísla**

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

Ondřej Konvička
GSM: +420 732 411 919
Skype: korax_upkb
E-mail: o.konvicka@seznam.cz
Web: www.koraxcz.org

James Filcin Kirk
E-mail: jamesfkirk@centrum.cz

Hypo

Omicron

STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.



# Information Times

Oficialni informacnik klubu UPKB

#13

## USS Enterprise B

Dalsi dil serialu o lodich slavneho jmena

Jak se dela dabing

## Bridge Commandera?

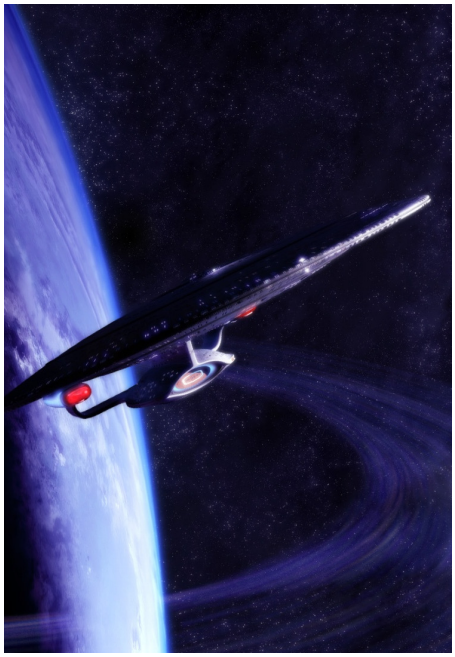
Jake jsou nove

## New Voyages?





# Vážení a milí čtenáři,



dva měsíce uletí jako voda tak je tady nové číslo Information Times.

Za poslední dva měsíce se toho stalo vcelku dost – počet remasterovaných epizod Klasické série utěšeně roste a tak si můžeme plně vychutnat dobrodružství kapitána Kirka a jemu podobných tak, jak jsme je ještě neviděli. Situace se Star Trekem v tuzemských televizních stanicích se trochu změnila – skončilo vysílání třetí sezóny Enterprise na AXN, na druhou stranu se podařilo zjistit, že TV Nova na příští rok chystá vysílání desátého filmu Nemesis.

Co se mezinárodních trekových záležitostí týče, alespoň několik novinek za zmínku stojí. Například takové vydání Animované série na DVD bychom rozhodně neměli opomenout. Také jsme se konečně dočkali dlouho očekáváné (a podobně jako výše zmíněná Vista odkládané) epizody fansérie New Voyages s názvem To Serve All My Days, ve které hostoval i Walter Koening, ztvárnitel postavy Pavla Chekova.

Fám okolo Star Treku 11 je stále asi tolik jako před půl rokem o datumu vydání nových Windows Vista, přesto se zdá, že natáčení začne na jaře příštího roku, film samotný se pak dostane do kin někdy v průběhu roku 2008.

V nedávné době proběhl v Kopřivnici další ročník Koprconu, o kterém ale budeme podrobněji informovat až v příštím čísle. Alespoň tedy řeknu tolik, že zastoupení Star Treku v programu conu bylo zatím nejbětší, takže se letos většina Trekkies bavila skutečně dobře.

Co se klubových akcí týče, znovu upozorňuji na extranet na adrese www.upkb.wz.cz a zabezpečený web pro členy klubu na www.upkbsystem.wz.cz, do kterého se ale musíte před prvním užitím zaregistrovat a počkat cca 1 den, než si některý z aeminů ověří vaše členství v klubu a aktivuje váš uživatelský účet. Co se webu pro veřejnost týče, rozjeli jsme na něm projekt TNG Scratch, kde shromažďujeme všechny různné skicy a návrhu týkající se TNG. „Proklikat“ se k němu můžete následovně: „Databáze/TNG/Skicy a návrhy.

Rozhodně nejvýznamnější klubovou událostí posledních dvou měsíců je ale nesporně dokončení prací na extrakci českých textů ze hry Bridge Commander, jejíž dabing v dnešních dnech probíhá. Snažíme, se, aby byl dabing co nejkvalitnější a spolupracujeme na něm s Bohdanem Túmou, jenž propůjčil svůj hlas postavě pana Data z TNG. Pokud vše půjde dle plánu, jako vánoční dárek od UPKB dostanete link na stažení zvukové češtiny do hry, a věřte, bude to stát za to!

Ještě bych se rád za redakci omluvil, že kvůli odstavení Základny Antares (www.sf.cz) v tomto čísle nebude uvedeno pokračování komixového dílu Direktivy.

Mnoho lidí se chová pověrčivě a třináctku považuje za nešťastné číslo. Ba co víc, některé společnosti dokonce zašly tak daleko, že třínácté patro, nebo pokojo číslo 13 úplně vynechali. Věřím ale, že pověrčiví nejste, a že uvítáte, že zachováme posloupnost čísel a v pořadí třínácté číslo Information Times nevynecháme. Snad se Vám bude líbit a přispěje k příjemnému strávení vánoc.

*S přáním příjemného prožití svátků vánočních*

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

# Novinky

Konečně jsem se dočkali dlouho očekáváné epizody fansérie New Voyages s názvem **To Serve All My Days**, ve které hostoval i Walter Koening, ztvárnitel postavy Pavla Ceckova. Další epizody, tedy World Enough and Time, Blood and Fire a The World Above, the Sky Below jsou v reprodukci, na minisérii Center Seat se v současnosti stále pracuje.

Fám okolo Star Treku 11 je stále asi tolik jako před půl rokem o datumu vydání nových Windows Vista, přesto se zdá, že natáčení začne na jaře příštího roku, film samotný se pak dostane do kin někdy v průběhu roku 2008.

*Redakce*




***USS Enterprise, NCC-1701-B byla vylepšená verze třídy Excelsior a třetí loď nesoucí to jméno.***

**Historie**

Enterprise B byla vypuštěna pod velením kapitána Johna Harrimana z doku na orbitě Země roku 2293. Loď byla pokřtěna lahví vína Dom Pérginon, ročníku 2265. Mezi mnoha čestnými hosty pozvanými na palubu byl James T. Kirk, Montgomery Scott, Pavel Chekov a mnoho novinářů. V době svého startu byla loď stále nedokončená a neměla na palubě lékařský tým, fotonová torpéda, ani vlečný paprsek - vše toto mělo dorazit na loď další úterý. Návštěvníci byli vzati na prohlídku lodě, po které kapitán Harriman požádal Jamese Kirka, aby on dal rozkaz ke startu nové Enterprise a ten se úkolu ujal.

První cesta Enterprise byla hlavně pořádána pro veřejnost - loď měla provést okružní jízdu kolem Pluta a poté se vrátit zpět do doku. Enterprise ale zachytila nouzové volání transportních lodí, které hlásily, že se nacházejí v jakési vlně, která je pomalu drtí. Z první lodi Robert Fox nebyl nikdo zachráněn, z druhé bohužel jen 47 z 250-ti lidí.

Jeví se velmi nepravděpodobné, že by Enterprise



B byla jedinou lodí v dosahu nouzového volání - to by znamenalo, že v celé Sluneční soustavě nebyla ani jedna loď.

Enterprise nakonec samotná skončila uvězněná v vlně zvané Nexus. Scotty navrhl plán, jak Enterprise uvolnit - pokud by byl hlavní deflektor modifikován k vyslání antihmotového pulzu do Nexu, měla by se Enterprise uvolnit. Kapitán Harrison se chtěl jít pustit do modifikací deflektoru, ale Kirk ho zastavil s tím, že je ho potřeba v kapitánské m křesle a že se tedy o deflektor postará on. Enterprise se díky deflektoru z Nexu vyprostila s menšími ztrátami (vč. Kirka).

**Dodatky**

Způsob zániku Enterprise B není znám. Podle Technickéhho manuálu TNG byla Enterprise B těsně před svým vyřazením na průzkumné misi za sektorem Gurami, kde mapovala 142 hvězdných systémů a kde prováděla první kontakty se sedmnácti novými civilizacemi.

Enterprise B se objevila v:

- knize "The Captain's Daughter" (Peter David)
- počítačovém simulátoru "Star Trek: Starship Creator"
- románu "Serpents Among Ruins" (David George III.)
- krátkém příběhu "Iron and Sacrifice" z analogie "Tales from the Captain's Table" (David Georgie)

Z těchto zdrojů se dá zjistit následující:

- 2301 - Demora Sulu byla povýšena na prvního důstojníka
- 2311 - kap. Harriman resignuje a Demora Sulu je povýšena na kapitána
- 2315 - kap. Sulu se na několik měsíců vzdává velení, aby se postarala o svou umírající matku Shimizu Hana
- 2332 - Byla vypuštěna Enterprise C

Podle těchto neověřených zdrojů byla Enterprise B vyřazena někdy mezi lety 2315 a 2332

*Velící šéfredaktor komodor Korax*




# JAK SE DĚLÁ DABING BRIDGE COMMANDERA?

***Jak jistě víte, „nejžhavějším“ projektem, na kterém UPKB v současnosti pracuje je dabing populární Star Trek hry Bridge Commander. Jak a proč dabing vzniká nyní objasní Velící šéfredaktor komodor Korax, který celou výrobu dabingu koordinuje.***

## Kdo to dělá?

Už je to nějaký pátek, co vzniklo křídlo klubu UPKB jménem UPKB Translatoring. Pro neznalé uvádím, že tato skupina nejaktivnějších členů klubu si klade za úkol vytvářet kvalitní textové, nebo zvukové počeštění počítačových her s tematikou Star Treku.

## Jak se vybírá hra?

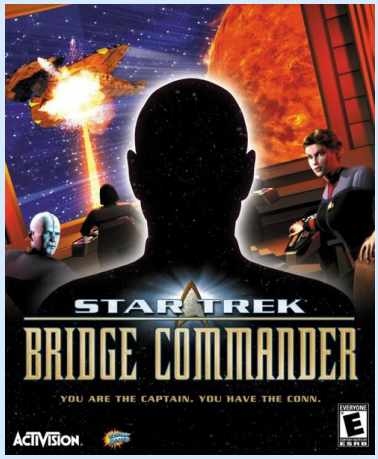
Vybrat tu správnou hru je velmi důležité – měla by být zajímavá, s dobrým příběhem a mělo by se v ní objevovat pokud možno minimum postav nám známých z televizních, nebo filmových Treků. Proč? Protože kdyby byla zvolena například hra Elite Force, museli bychom se spojit se všemi dabéry Voyageru, což by byl pravděpodobně nepřekonatelný problém (už jen kvůli smrti pana Přichystala) a požádat je, zda by nám byli ochotni s dabingem pomoci. Druhou možností by bylo nadabovat postavy vlastními hlasy, to by ale snížilo celkovou úroveň dabingu.

Bridge Commander splňuje všechny výše uvedené požadavky – hra jako taková se nám jeví jako velmi zajímavá, stejně tak příběh je výborný a jediné dvě známé postavy, které se ve hře vyskytují jsou postavy pana Data a kapitána Pikarda. Pro roli pana Data se nám podařilo získat Bohdana Túmu a snažíme se zkontaktovat i p. Soukupa. Ostatní postavy zatím v ČR dabované nebyly a tak je můžou s klidným svědomím dabovat členové UPKB.

## Jak se dělá dabing?

Prvním krokem k získání kvalitního dabingu bylo získat češtinu do hry. Tu jsme po dohodě získali od provozovatelů webu Startrekgames, kterým tímto z celého srdce děkujeme.

Čeština, resp. texty do hry jsou uloženy v TGL souborech, které defacto tvoří databázi obsahující informaci, o tom, který zvukový soubor k danému textu patří, a kde se nalézá. Pokud vám přípona TGL nic neříká, není se zač stydět, jde totiž o proprietární formát společnosti TotallyGames, která Bridge Commandera vydává. „Tégéelka“ ale nelze otevřít v běžných programech typu Excel, SQL, atp., bylo tedy potřeba z formátu TGL české texty nějakým způsobem dostat. Toho se ujal Jury, kterému také mockrát děkujeme! (více ve článku Texty dialogů aneb jak se kuchá TGL).




**Výrobce:** Activision

**Systémové požadavky:**

3-D akcelerátor s 16 MB RAM

Pentium II 300 MHz

64 MB RAM

650 nekomprim. místa na HDD

Win 9x/2k/XP

4x CD-ROM

Poslední fází je výroba samotného dabingu. Jednoduše řečeno, úkolem je objejít lidi zapojené do dabingu a dohlédnout na to, že správně



přečtou své texty (např, že nemluví uhlazeně když mají mluvit agresivně, atp.). Tato fáze je asi nejnáročnější jak na čas, tak na nervy, a to jak dabujících, tak členů Translatoringu.

### Za kolik to bude?

Celá čeština bude distribuována jako freewarová modifikace původní hry Bridge Commander a bude možno jí stáhnout z webu klubu UPKB (www.upkb.wz.cz).

Plánuje se vypuštění dvou verzí, jedna pro pomalé připojení a jedna pro ta rychlejší. Menší verze bude obsahovat dabing s nižším bitrate, ta větší pak vysokokvalitní verzi a výbornou BC modifikaci Kobayashi Maru, dodávající do hry nové textury a umocňující zážitek ze hraní.

### Kdy to bude?

Původní termín vypuštění 23. 12. 2006 musel být z technických důvodů přesunut na první čtvrtletí příštího roku, za což se UPKB Translatoring tímto omlouvá.

*UPKB Translatoring*

## Texty dialogů, aneb jak se kuchá TGL

***Dostat ze hry texty byl jeden z klíčových částí projektu, a proto byl svěřen spolehlivé, inteligentní a pracovité osobě, jmenovitě mně. Možná by vás zajímalo, jak jsem se k tomu vůbec dostal.***

Vezmeme to od začátku. Jednoho krásného podzimního dne jsem potkal Koraxe. Dověděl jsem se, že existuje něco jako UPKB, a jako správný fanda sci-fi jsem se samozřejmě stal členem. Jednoho krásného podzimního dne přišel Korax s návrhem, jestli bych nechtěl vykuchat texty pro dabing BC. Řekl jsem si, že když už jsem v klubu, mohl bych pro něj něco užitečného udělat. Krom toho při tempu, jakým práci dělal člověk, jemuž to bylo původně přiděleno, jsem odhadl, že bych dabing mohl „mírně“ urychlit. To jsem ještě nevěděl, do čeho jdu. Texty jsou totiž uloženy ve velmi nepraktických souborech ve formátu TGL a dohromady je jich ve hře hrubým odhadem něco málo pod 8000 řádků.

Od Koraxe jsem dostal češtinu (pouze přeložené texty)[*] abych se nemusel zdržovat s překladem. Taky mi poskytl nástroj jménem TGL Editor. Hned po prvním spuštění jsem si však uvědomil, že tudy cesta nevede. Ten, kdo s tímto programem někdy pracoval, mi jistě dá za pravdu. Po načtení vidíte soubor ve třech sloupcích. První je popisek textu, druhý je samotný text a třetí název zvukového souboru, ve kterém je nahrán hlas. Ovšem pokud chcete text zkopírovat nebo přepsat, musíte dvojklikem otevřít nové okno, ve kterém už na vás čeká nádherné textové pole. Jistě si dokážete přestavit, jaká by to byla práce. Jelikož jsem ale od přírody líný člověk, a navíc programátor, řešení na sebe nenechalo dlouho čekat. Vytvořil jsem si jednoduchý program na snadné třídění vět, popřípadě jejich přehrání. Velmi amatérský a jednoúčelový, ale pro svůj účel velmi užitečný. Výraz „snadné třídění“ je zde trochu zavádějící. Vzhledem k množství textů šlo o jednotvárnou a zdlouhavou práci. Každý text bylo třeba nejdříve přehrát a poté přemístit k odpovídající postavě. Pokud vám to přijde snadné, musím podotknout, že to byla práce na zhruba 40 hodin čistého času. Práci také zkomplikoval místy nepřesný, ne-li zcela nesmyslný překlad třetí strany (např. „We are outnumbered“ -> „Jsme přečísleni“[†], ve skutečnosti to znamená něco jako „Jsou v přesile.“). Výsledné setříděné texty jsem jako Excelové tabulky předal Koraxovi na flash disku, který v zápětí na koprconu skonal krutou smrtí rukou vadného USB konektoru, budiž mu krabice nefunkčních komponent lehká. Odsud mé zapojení v projektu končí, ale už se těším na hotovou češtinu. Alespoň mám záminku si znovu zahrát sice již starší, ale stále stejně zábavnou hru...

*sPraporčík Jur*

[*] Překlad od Startrekgames.cz, pozn. šéfred.

[†] Autor překladu měl zřejmě v paměti český dabing TAS :)




***Po několikaměsíčním čekání jsme se konečně dočkali vypuštění nového dílu fansérie New Voyages. Díl To Serve All My Days, jehož termín premiéry byl několikráte odkládán a na jehož vzniku se podílel i Walter Koening, představitel P. Chekova z TOS je má příběh, jaký jsme ve Star Treku ještě neviděli. A stojí za to?***

Kolem nejnovější epizody New Woyages a především pak datumu jejího vydání bylo asi tolik zvěstí, jako svého času o datumu vydání Windows Vista. Podobně jako nejžhavější produkt firmy Microsoft i produkční tým seriálu zapřel své síly a konečně tedy 24. 12. na svůj web uvedli link na stažení epizody.

Jak můžete vidět, k dispozici jsou dvě verze rpizody – Windows Media Vieo a Quicktime. Z vlastní zkušenosti můžu doporučit verzi Quicktime (a ne protože mám maca), nabízí totiž o poznání lepší kvalitu obrazu.

Nebudu se zabývat tím, jak se příběh vyvíjí, neboť bych mnohým z vás pokazil bezesporu skvělý zážitek, jen si dovolím úvést toliko, že v epizodě se objevuje Walter Koening, představitel Pavla A. Chekova z Klasické série a všem doporučuji epizodu shlédnout.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*






***Con - z angl. convene (sejít se, shromáždit se, svolat). Používá se jako součást názvů setkání příznivců sci-fi a fantasy. Např. PragoCon, AvalCon popř. KoprCon. A právě o tom posledním jmenovaném Conu je následující příspěvek.***

KoprCon má pro mě trochu symbolický význam, protože to byl:

1. první Con, kterého jsem se kdy zúčastnil (před rokem).
2. Con, kde se sloučil náš ST klub s klubem plzeňským a vznikl tak klub UPKB-Dominion.
3. Con, po kterém náš klub vykročil po deseti letech existence k novým horizontům.
4. Con, který mě přesvědčil.

Za ten rok, jenž uběhl od loňského Koprconu, se udála spousta věcí. Založil jsem si tento blog, byl na dalších třech Conech, stali jsme se nedílnou součástí české sci-fi scény a upozornili na sebe, takže se s námi do budoucna počítá. Před rokem nedostižné celebrity české Star Trek scény jako Johanson, Hypo, Xyll, Margh a podobní, o kterých jsme jen slyšeli a výsledky jejichž práce jsme do té doby jen hladově hltali z Internetu, najednou začali být lidmi z masa a kostí, a někteří z nich se stali našimi dobrými přáteli (Posílám tímto pozdrav do Prahy).



Na ten letošní Koprcon jsem jel jako přednášející, i když jsem si to v podstatě naostro vyzkoušel už na SlavConu v Bratislavě. Ale vraťme se k pátku 17.11.2006.Kolem jedenácti dorazili do Ostravy Hypo a Margh, kde se jich ujal Crusher, protože já ještě nemohl. V tu dobu jsem totiž ošetřoval počítač jedné tábornice a její maminka mi za tu práci dala láhev červeného vína. Nepiju alkohol a bránil jsem se! Zbytečně. Láhev se usadila v mém batohu a já po chvíli v tramvaji i s tou tábornicí, která si jela ke mě nalovit z iTunes pár písniček. Paralelně s tím se pak k nám připojila ještě PP a tak bylo veselo. Kolem čtvrté jsem doma osaměl a hned jsem se pustil do úpravy bytu. Na místo, kde obvykle stojí dvě dřevěná křesla a stolek s iMacíkem se muselo vejít 7 lidí, a tak dvě křesla, zbavená polštářů (Je to dobré. dvě křesla = čtyři polštáře = čtyři sedící), šla ke zdi. Stolek s počítačem a stativ rovněž. Pak ještě přihodit tři zbývající polštáře (další tři sedící) a doprostřed černý konferenční stolek aka Ikea (díky Crushere) a návštěva mohla přijít.Sotva jsem dokončil “open space upgrade” zazvonil zvonek a dovnitř vplula KaPe. Takže jsem v její příjemné přítomnosti začal s přípravou palačinek (resp. těsta). Víte jak se to dělá? Jestli ne, tak máte smůlu, popisovat vám to nebudu… za chvíli dorazili Hypo s Marghem, Crusher, Mike a Dani (samí zralí, dospělí a rozumní lidé) a tím to haslo. V obýváku byl pro ně sice nachystaný velký prostor (nikdy se nepřestanu divit zváštnostem časoprostorového kontinua… pravděpodobně jen díky nim bylo místo k sezení větší než celý můj malometrážní byt), ale oni všichni

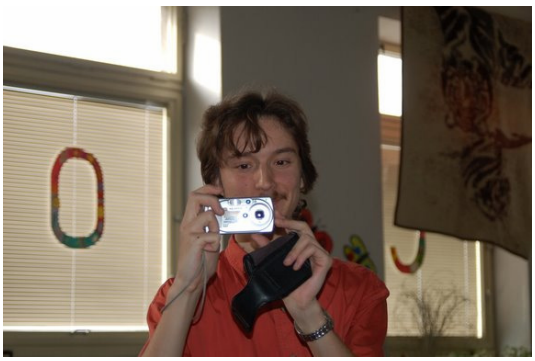
si stejně sedli v kuchyni, aby mohli kritizovat moje palačinky už při výrobě, k čemuž se ovšem nakonec nikdo neodvážil.Palačinky byly totiž dobré a tak celá nasycená a napojená společnost spokojeně odkráčela před desátou do Crusherovo bytu, aby tam popustila uzdu svým úchylným karetním hrátkám (-:

Druhý den ráno jsem před osmou naběhl na parkoviště, kde už nějakou dobu stepoval SO, a světe div se… CRUSHER PŘIJEL JEN O CCA 15 MINUT POZDĚJI!!! Neuvěřitelné se stalo skutkem a kdybych se večer předtím vsadil, že pokud přijede včas, tak sežeru ponožky, už by mi je servíroval. (-:

Počkali jsme ještě na Mikea, který dorazil s VW Polem svých rodičů asi o deset minut později a mohli jsme vyrazit.

Po příjezdu do Kopřivnice jsme se už jako zkušení účastníci Conů ihned zaregistrovali (Mike, Crusher i já jsme dostali krásné modré visačky s VIP označením) a zamířili do sci-fi místnosti ve druhém patře. Dýchla tam na mě atmosféra spřízněnosti a sounáležitosti, a tak jsem Johansonovi hned odpustil, že se na nás mračil jako pošťák na POP3 server.

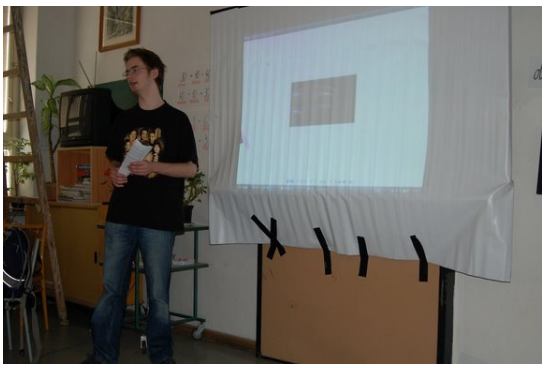
V jedenáct jsem přišel na řadu já a moje divadelní vystoupení “Proč nesnáším Star Trek”. Už chvíli před tím se do naší místnosti nahrnulo velké množství individuí a já trapně doufal, že to bylo kvůli veselým videím, které Johansson použil k zakončení své přednášky. Samozřejmě to byla kravina. Když nazvete ve sci-fi bloku na Conu, který pořádá Star Wars klub (a kde kolem vás poletuje víc Sithů a rytířů Jedi než normálních lidí) svou přednášku “Proč nesnáším Star Trek”, navíc v bloku, kde převládá Star Trek, můžete čekat, že to všichni ti škodolibci se světelnými meči u pasu chtějí vidět. VY to můžete čekat… já to nečekal. Překvapivé, že?



Nakonec to prý až taková katastrofa nebyla. Vím z dobře informovaných kruhů… Já měl opět trému a na moc si nepamatuji.

Svou přednášku jsem vydýchal až při misce čínského čaje v místní provizorní čajovně s moc ochotným a příjemným odredovaným chlápkem… A taky pokecem s mezinárodní návštěvou, od které jsem koupil černé tričko s ručně malovaným symbolem komunikátoru Hvězdné flotily. Byli to tři super slováci (dvě slovenky a jeden slovák), které jsem poznal už na Slavconu v Bratislavě.

Odpoledne pokračovalo v podobném duchu (představení našeho klubu, Mikeho a Crusherovo přednáška, co všechno můžete potkat ve vesmíru a Koraxovo ohlédnutí za světem ST her) a večer jsem se sešel s dámskou částí slovenské výpravy (čistě náhodou, opravdu!!!) v projekční místnosti, kde zrovna běžel Star Trek: □uanův hněv a tak jsme spolu komentovali děj a dobře se u toho bavili. Při třetí části sice odešly, ale později večer mi Dandy dala na sebe kontakt a tak jsem rozšířil řady potenciálních trekkies (-: (a snad i přátel).Na noc jsme se přesunuli zpět do Ostravy, ale už druhý den ráno, něco po deváté, jsme dorazili na Zephramovo přednášku o terorii podprostorových polí, což byla asi nejlepší přednáška, kterou jsem kdy viděl. Třeba už jenom proto, že ten chlap očividně věděl o čem mluví (nebo tomu aspoň věřil). Zephram na mě vůbec udělal dobrý dojem. Jedna jeho sestra taky. A jeho druhá sestra ještě víc (-: (Zdravím, Z!)



Celý KoprCon zakončila Ziina s povídáním o Williamu Shattnerovi (herec, který hrál kapitána Kirka). Víte, že Shattner je katastrofální zpěvák, a že hrál v jednom totálním propadákovém westernu v šedesátých letech? Já to naštěstí nevěděl… Ale hraje třeba v novém seriálu Boston Legal a podle ukázek, které jsme tam viděli, to může být docela záhul.Odpoledne se celá naše suita opět přesunula do Ostravy a přesně v 15:00 ji Hypo s Marghem v útrobách žlutého autobusu opustili. Rozdal jsem přítomným loučícím se Ostravákům bílé papírové ubrousky, abychom měli čím mávat a, i když to bylo míněno jako recese, bylo vidět, že tak úplně zbytečné nebyly…

*Admirál Paneras*

# Konflikt 3: Tohle je válka

"…je mou smutnou povinností vám všem oznámit, že dnes v šest hodin ráno pozemského času nastal válečný stav mezi Spojenou Federací Planet a Borgským Společenstvem…"

Konečně byla dokončena oprava jader, takže jsme opustili DS 24. Prague dostala rutinní misi, byli jsme posláni na průzkum asteroidového pole v neutrální zóně - očekávalo se zde velké ložisko dilithia. Před několika hodinami jsme s začali s průzkumem. Vypadá to, že odhady vědců byly poněkud přehnané, ale ještě není dokončen detailní průzkum celého pole. Teď už ale bylo pozdě a tak byla vzhůru jen noční směna na můstku. Já sám sem seděl v lodním baru a popíjel kávu, bohužel zreplikovanou. Otevřely se dveře a tak jsem se otočil, že pošlu člena posádky zpátky na můstek, ale byl jsem překvapen - do baru přišla Auriel.

Komunikační se okamžitě ozval: "Ano. Má signaturu Federace, novější typ,…"

"Dobrý večer, kapitáne. Nemůžete usnout?" Auriel přišla ke stolu.

"Asi tak nějak."

"Mohu si přisednout?"

"Ovšem." Ukázal jsem hrnkem do okna na mlhovinu pár světelných let od nás. "Pěkný výhled. NM-6443. Celkem chladné označení pro něco tak zajímavého."

"Opravdu pěkné." Otočila se na mě. "Opravdu má na vás zvláštní vliv."

"Pardon?" nechápavě jsem se podíval na Auriel.

"Nadporučík Croftová."

"Možná. Ale náš vztah je pouze přátelský. Ať už se mezi…" Auriel se na mě podívala, jako by chtěla říct ‚jste si tím tak úplně jistý?' "Něco se vám nezdá, komandére?"

"Nic, pane. Jen si mezi posádkou šeptá, že si mimo směnu říkáte křestním. A navíc si mi doktor ‚stěžoval' že ho připravujete o práci - prý jste nadporučíkovi pomohl z deprese."

"To není nic zvláštního, že někomu v posádce říkám křestním. Vám přece také. A k tomu doktorovi - na staré Galaxy jsem musel dlouho zastávat i funkci lodního poradce, takže to bylo vlastně ze zvyku."

"Mě říkáte křestním proto, že nemám příjmení."

"To je taky pravda…" Napil jsem se kávy. Auriel se pomalu zvedla od stolu. "Taky si něco zreplikuju." U replikátoru si řekla o silný, hodně sladký ovocný čaj.

"Ovocný čaj? To se dnes už moc nepije…"

"To neznamená, že ho nemůžu pít ani já. Navíc se mi po něm bude určitě spát lépe než vám po té kávě." Znovu jsem se napil chladnoucí kávy. "Ale rozhodně se po ní líp myslí." Zase jsem se podíval na mlhovinu.

"Počítači, jsou nějaká další označení pro mlhovinu NM-6443?"

"NC-486 Krab, OM-449, Achylovo srdce, 654-446 Mu…."

"Stačí," ozvala se Auriel. " Kdo je to Achyl?"

"Achyles. Achyles byl bájný hrdina na Zemi."

"Zajímavé, já myslela, že to je nějaký vědec z Vulkanu." Zasmála se.

Zas jsem se napil už studené kávy. Když jsem hrnek položil na stůl, loď se otřásla a hrnek se vylil na podlahu baru. Rozezněla se pohotovost. Reflexivně jsem klepl na odznak. "Můstku, co se děje?"

"Nevíme přesně, ale vypadá to, že přes nás prošla transwarp brázda."

Zamrazilo mě v zádech. "Tak velká? Je možné, že by byla způsobena lodí Federace?"

"Nikoli, pane. Phoenix je odtud příliš daleko."

Toho jsem se bál. "Poplach! Zvedněte štíty! Připravte motory k okamžitému přechodu na transwarp. Za chvíli jsem na můstku." Podívali jsme se s Auriel jeden na druhého. Znamenalo to jedno - opět se uvidíme s Borgy.

Na můstku by se atmosféra dala krájet.

"Okamžitě maximální transwarp, směrem který vede transwarp brázda." Sedl jsem si na své křeslo. "Okamžitě pošlete varování Flotile." Na můstek přišli všichni vyšší důstojníci. "Nadporučíku Croftová, chci mít během půl minuty nabytých šest transfázových torpéd a jedno QS."

"Ano, pane."

"A ještě něco - zamaskujte nás."

Otočil jsem se na Auriel: "Jak dlouho udrží Prague tenhle výkon?"

"Asi tři čtvrtě hodiny, pane."

"Navigační, dostihneme je do té doby?"

"Bez problému, pane."

Ozvala se Lara: "Pane, blížíme se k výstupu. Před chvílí odtud vystoupila minimálně jedna loď Borgů."

"Zpomalit na impuls. Kde přesně jsme?"

"Okraj neutrální zóny, v sektoru Adelpha."

"Proveďte okamžitě průzkum na přítomnost nepřátelské aktivity."

Na chvíli bylo nepříjemné ticho. Podíval jsem se na Laru. Seděla kousek vedle mě, tak jsem jí viděl do tváře. Měl jsem husí kůži, když jsem viděl, jak se jí pomalu rozšiřují zorničky.

"Pane, počet nepřátelských lodí nelze blíže určit. Vypadá to, že tu mají něco jako doky, pane."

"Komunikační, na bezpečné frekvenci okamžitě varujte Flotilu. Pak zavolejte Phoenix a řekněte jim, že tu budou potřeba." Poprvé na téhle lodi jsem dostal strach, ale radši jsem ten pocit okamžitě zahnal. Zvedl jsem se ze křesla, nedokázal jsem sedět z nervozity. Přistoupil jsem k Laře a podíval se jí přímo do obličeje: "Nevíte o něčem, Laro, co by mohlo prodloužit efektivitu transfázových torpéd? Podle toho co si o nich pamatuju by se na jejich frekvenci časem přizpůsobili."

Usmála se. "Myslím, že kdybychom u každého torpéda náhodně změnili frekvenci, mohli bychom udržet efektivitu na hodně dlouho."

"Děkuju."

Auriel se na mě otočila hned jak jsem se otočil od Lary: "Nelíbí se mi, pane, že riskujeme obrovské ztráty tím, že na ně zaútočíme."

"Váš názor bude zaznamenán. Ale uvědomte si, že oni tu nejsou na výletě. Možná míří k Romulu, ke Qo'Nos nebo možná přímo k Zemi. Když využijeme momentu překvapení a dobře provedeme zbytek, mohli bychom je zahnat na ústup."

"Jistě pane. Mou povinností jako prvního důstojníka je varovat vás na jakékoli nebezpečí hrozící lodi."

"To je. Děkuji vám."

"Phoenix je tady, pane."

"Doufám, že jsou zamaskovaní."

"Jistě, pane. Sami se nám ohlásili na frekvenci, kterou jsme je zavolali, jinak by jsme o nich nevěděli."

"Spojte nás."

Na obrazovce se objevil kapitán Phoenixu: "Zdravím. Smím vědět, co je tady tak důležitého, že tu musí být obě lodě?"

"Slova tu nestačí. Proveďte si hloubkový průzkum."

Jejich kapitán kývl na svého vědeckého důstojníka. Ten mu pak roztřeseným hlasem sdělil výsledek. Kapitánem to doslova otřáslo.

"Že na nás vymyslí tohle jsem nečekal… Jste si jist, že je zvládneme?"

"Dobrou taktikou máme díky momentu překvapení slušnou šanci donutit je k ústupu. Bohužel nejbližší další přátelská loď je příliš daleko, takže jsme na to sami."

"Máte tušení, co plánují?"

"Bohužel ne. Doporučoval bych vám být opatrní ale tvrdí. Prague konec."

Obrazovka ztmavla. Otočil jsem se tak, abych viděl na všechny na můstku: "Nemáme rozkaz zaútočit na jakoukoli základnu Borgů. Je možné, že kdokoli, kdo se bude dobrovolně účastnit této akce, bude obviněn z několika přestupků i v případě, že se nám podaří co plánujeme a to znamená konec kariéry. Jakékoli výhrady budou zaznamenány."

Chvíli bylo ticho. Pak se ozvala Lara: "Nejsme mi ti správní? Od toho tuhle loď myslím postavili." Auriel také neváhala: "Radši přijdu o kariéru než abych obětovala spousty nevinných životů. Myslím, že mluvím za všechny, když řeknu, že Borgové si ani nic jiného nezaslouží."

"Dobře. Nadporučíku Croftová, hned nabijte všechno co máme. Jako dlouho potrvá znovu nabít torpédomety na přídi?"

"Asi patnáct vteřin, kromě QS, ty potřebují vteřin asi pětačtyřicet."

"A torpédomety na zádi?"

"Stejně, pane. Proč?"

"Kdybychom museli utíkat, nadporučíku. Pošlete naši palebnou strategii Phoenixu. Taky jim řekněte, že jsme připraveni."

Za chvíli jsme dostali odpověď. Můžeme začít.

Obě lodě se daly do pohybu. Všechny obranné systémy byly funkční, zbraňové taktéž. Na obrazovce se postupně objevovaly velké počty krychlí všech tří typů. Napadlo mě pro to jediné slovní spojení - vesmírné peklo. Už jsme byli dost blízko, Phoenix také. Zatnul jsem pěsti jak nejvíc to šlo.

"Palte."

Z Prague a téměř okamžitě i z její sesterské lodi se odlepilo asi třicet torpéd. Všechny zasáhly cíl - zničili jsme tak nejméně dvacet plavidel.

"Otočte nás o sto osmdesát stupňů a odpalte i zadní torpédomety. Mezitím znovu nabijte ty na přídi."

Auriel se na mě podívala: "Pane, co když….?"

"Když to nevyjde, nebude kam utíkat."

"Tomu se bude říkat Clearyho manévr," pokusila se o žert.

Prague se otočila. Vypálila dalších deset torpéd. Borgové nás zatím přesně nenašli, nepronikli maskováním. Dalších devět krychlí se odporoučelo do věčných vrakovišť. Teď ale bylo potřeba dalších asi deset vteřin, po které jsme byli bezbranní, velká krychle mohla naše štíty zničit velice rychle. A tady jich bylo dost.

"Otočte nás o dvacet stupňů doleva a pak zařaďte plný impuls. Obletíme základnu." Prague se pohla, doslova sebou škubla. Do jejích štítů se opřela první palba Borgů.

"Jaktože nás našli tak rychle?"

"Nenašli, pálí naslepo!"

Další zásah. Bylo zjevné, že se naše štíty neadaptují.

"Svrchní štít je dole!"

"Máme nabity přední torpédomety, pane!"

"Palte! Až budou připravena QS torpéda, dejte mi vědět."

Zničili jsme dalších několik krychlí, ale stále zde bylo Brogů jako much. Tohle nebyla dobrá cesta.

"Musíme udělat něco, co je donutí se stáhnout. Ničení jednotlivých krychlí nám moc nepomůže. Víme něco o umístění reaktorů jejich základny?" Opět jsme se otřásli.

"Spodní štít drží na pětasedmdesáti procentech."

"Máme pouze neurčité informace o místech s větším nahromaděním energie… Je tu příliš mnoho rušení z palby."

"Snad to bude stačit. Nadporučíku Croftová, zaměřte QS torpéda na ta místa a hned jak budeme schopni palby tak je zničte."

"Bude to pořádná rána, pořádně se všichni držte."

V prostorech mezi talíři se objevilo osm zakřivení prostoru, která si to rychle namířila k základně. Jedno náhodně zasáhlo taktickou krychli, ta to samozřejmě nevydržela. Zbývajících sedm dosáhlo svého cíle. Najednou všechno okolo zalilo oslnivé světlo. Jak se rozptýlilo, viděli jsme šokovou vlnu od výbuchu, která ničila vše, čeho se dotkla.

"Rychle pryč odsud. Warp osm, směr nejbližší DS. Auriel, jak je na tom Phoenix?"

"Na senzorech máme jen jejich warp stopu. Podle toho se dá usoudit, že jsou v pořádku."

Prague přešla na warp. Mezitím většinu krychlí zničila šoková vlna. Setřel jsem si pot z čela. Že z toho vyvázneme tak snadno jsem nečekal. Ale připadlo mi tu něco podivného.

"Slečno Croftová, zaznamenali jsme nějaké disky kolem jejich základny?"

"Nikoli, pa…"

Komunikační doslova zakřičel: "Přijímáme vyhlášení okamžité pohotovosti od Flotily. Všechny lodě se mají bez prodlení dostavit k Zemi. Hlášení je asi deset minut staré, v bitvě byl příjem nějak rušen ze základny Borgů." Došlo mi, že Borgové na nás nachystali brilantní past. A mi jsme jim to sežrali i s navijákem. Tohle mohlo mít strašné následky.

"Směr Země, kritický transwarp!"

Tlumiče zrychlení nedokázaly udržet celou sílu přechodu na transwarp, takže všichni na můstku byli okamžitě na podlaze. Na obrazovce se všechny hvězdy protáhly do hodně dlouhého spektra. Prague se trochu třásla, letěli jsme doslova šíleně rychle. Za chvíli jsme byli u Země, kde byla bitva v plném proudu.

"Přejděte na impuls. Jak je na tom flotila a kolik je tu nepřátel?"

"Flotila má velké ztráty. Borgové rovněž. Na senzorech máme pět disků, osm velkých, deset taktických a asi třicet klasických krychlí. Pane, Phoenix utrpěl těžké škody."

"Na obraz."

Byl to strašný pohled. Přišli kompletně o celý horní talíř a polovinu spodního. Chyběly jim tři gondoly, přičemž ani jednu nevystřelili. Loď se belhala sotva osminovým impulsem. Sem tam jim po povrchu přeskočily jiskry.

"Máme nabito?"

"Plně připraveni k palbě, pane."

"Zaměřte nejsilnější borgské lodě a zničte je." Ucítil jsem nával vzteku, ale potlačil jsem to.

"Ano, pane." Prague vypálila velké množství všech možných torpéd. Zničili jsme naráz čtyři disky a tři velké krychle. Jedna taktická krychle si to namířila přímo k nám.

"Otočte nás a zničte je, než do nás narazí."

Jediné torpédo roztrhalo krychli na vesmírný prach.

"Pane, borgské lodě míří přímo k Zemi, a to velmi rychle!"

"Copak chtějí…?"

"Provedou kamikadze, pane."

"Máme ještě něco nabito?"

"Většinu torpédometů na zádi několik na přídi."

"Palte!!"

Disk a další dvě velké krychle byly zničeny. Jejich exploze zničila také okolní menší krychle. Ale katastrofě jsme nezabránili. Na Zemi dopadlo šest krychlí.

"Kam přesně to všechno dopadlo?"

"Střední Anglie, Japonsko, východní pobřeží Severní Ameriky, Paříž, ústí Gangy, delta Nilu."

Podlomila se mi kolena. Zasáhli nejvíce obydlené oblasti ve sluneční soustavě. Na Zem byl teď pohled, jehož hrůznost se nedala vyjádřit slovy. Obrovské ohnivé koule spalovaly místa dopadu.

"Počítači, jak odhaduješ ztráty?" zeptala se Auriel.

"Při stoprocentní destrukci útoku bude přibližně tři čtvrtě miliardy mrtvých."

Podíval jsem se na Auriel, pak na Laru. Na levé tváři jsem ucítil slzu.

"Registrujeme v okolí ještě další lodě Borgů?" položila další otázku Auriel. Já jsem nebyl schopen slova.

"Naštěstí nikoli, madam."

"O kolik lodí jsme přišli?"

"Senzory v okolí Země registrují trosky asi padesátí lodí Federace. Zbytek přítomných lodí je většinou středně poškozen."

Zvedl jsem se a odešel do své pracovny. Následovaly mě Lara a Auriel. Jak se zavřely dveře, ucítil jsem na tváři další slzu. Doslova jsem dopadl do svého křesla. Hlavu jsem položil do dlaní. "Nedokázal jsem to. Kdybych se hloupě nehnal za zničením Borgské základny… Měl jsem tušit, že to byla lest."

"Kapitáne, nemohl jste to tušit. Kdybychom nezničili tu základnu, pravděpodobně by byla katastrofa mnohem horší. Až teď jsem si všiml, že za mnou šly ty dvě. Pomalu jsem zvedl hlavu a podíval se na ně. Nedokázal jsem cokoli říct. Lara se podívala na Auriel a naznačila jí, aby nás nechala o samotě. Auriel tedy odešla. Lara vzala židli na druhé straně stolu, postavila ji vedle mojí a přisedla si. Podíval jsem se na ni a roztřeseným hlasem řekl: "Mohl jsem tomu zabránit. Ale nedokázal jsem to."

"Nemohl jste tomu zabránit. Viděl jste jak dopadl Phoenix." Chytla mě za ruce "Můžeme být rádi, že se nestalo nic horšího… Co kdyby Borgové stejně poškodili Prague a pak ji třeba i zničili. Potom by na Zemi zahynulo mnohem více lidí. Nezabránili jsme katastrofě, protože jsme nemohli. Ale díky vám, tobě, jsme zabránili tomu, aby to dopadlo hůř. Dneska jsme vyhráli."

"Ale co je to za vítězství…"

"Jsme ve válce. Takové věci se ve válce stávají. Mnohdy se dá vyhrát jen za cenu obrovských ztrát. Je jasné, že je dobře že bojujeme, že jsme se jejich teroru vzepřeli. Když dokončíme, co jsme začali, nakonec vyhrajeme úplně." Její slova mi zněla jako zvláštní polosmutná poloveselá melodie. "Pamatuju si, když jsem dělala na Blairu zástupce vědeckého důstojníka. Tehdy, když jsme normálně prozkoumávali kousek bezvýznamného planetoidu nás napadli Borgové. Přežilo nás tam jen dvacet tři ze dvou set osmdesáti lidí na palubě. Možná si to nepamatuješ, ale tenkrát jsem byla mezi těmi, které tvoje Galaxy zachránila. Teď to nesmíš vzdát. Jako jsem to tenkrát nevzdala já. Všechno bude dobré." Usmála se na mě a políbila mě na čelo. Nevěděl jsem proč, ale to co mi řekla působilo jako balzám na duši. "Pojď, posádka potřebuje kapitána, kterého nic nezlomí."

Zvedl jsem se. "Máte pravdu. Dokud tu velím, nesmím dát najevo slabost. Děkuju vám."

Toho dne jsem si uvědomil jednu věc. Určitě nejsme první, kteří zažili podobnou zkázu. Připomnělo mi to jednu věc z historie. Díky podobné události vstoupily Spojené Státy do druhé světové války. Kdyby se tak nestalo, spojenci by ji pravděpodobně prohráli. Právě jsme prožili další Pearl Harbor. Možná že díky dnešku budou Borgům splacena veškerá zvěrstva, kterých se dopustili. Ještě toho večera jsem si do deníku napsal: ‚Ani v nejhorších nočních můrách se mi nezdálo o něčem takovém, jako jsme prožili dnes. Hvězdné datum 113016 si bude Federace pamatovat hodně dlouho. Tohle JE válka.' Usínal jsem dlouho a těžce.

Ocel řinčela, to jak se od mého meče a zbroje odrážely zbraně ostatních. Bránil jsem svůj hrad na skotské vysočině. Vybíjel jsem si tak vztek ze včerejška. Už to trvalo dlouho, ale já to nějak nevnímal. Jen jsem potřeboval dostat ze sebe všechny ty emoce. Vypnul jsem ochranné protokoly, jen takové

bití do figurín by nebylo k ničemu. Meč jsem si před tím vytvořil zvlášť a dost jsem si na něm vyhrál - chtěl jsem všechno do detailů přesné. Najednou se přede mne postavila žena. Byla celá v brnění, nebylo jí vidět do tváře. Ale byla zvláštní, bojovala jinak než všechny ostatní hologramy. Pak jsem si všiml určitého detailu. Ještě chvíli jsme se byli, než jsem se dostal do výhody. Rozmáchl jsem se ke smrtelnému výpadu a pak jsem rozkázal:

"Počítači, zrušit hmotnou složku meče!" Světelná podoba meče prošla jejím ramenem, odkud jsem jej vytáhl potřísněný holografickou krví. "Počítači, zastav program." Sundala si helmu.

"Vybíjíte si tu zlost, kapitáne?" Byla to Lara.

"Lepší, než abych vás týden všechny seřvával." Hluboce jsem vydechl.

"Jak jste mě poznal?"

"Ne všechny hologramy mají na jílci meče znak Federace."

Podívala se na svůj meč. "Opravdu. Příště…"

"Raději žádné příště. Mohl jsem vás zabít. Byly vypnuté ochranné protokoly."

"Nechcete zkusit radši něco jiného?"

"Například?"

"Počítači, otevři soubor Croftová 003." Zmizela krajina, naše zbroje. Chvilku jsme stáli ve čtvercované místnosti simulátoru, pak se objevil taneční bar ze začátku dvacátého století. Bylo tu pěkně rušno. A Lařin oděv se změnil. Stála tam v černých večerních šatech.

"Filipe, vaše oblečení není příliš typické pro tohle místo."

Chvilku mi trvalo, než mi došlo, co myslela. "Ah. Počítači, mužské večerní šaty z počátku jednadvacátého století." V ten moment jsem byl oblečen v něčem, co Lara nazvala ‚pěkným kvádrem'. A ještě jsem si uvědomil, že asi budu potřebovat peníze, abych ji mohl pozvat na ‚drink', jak se tehdy říkalo.

"Počítači, do mojí vnitřní kapsy peněženku s místní měnou v drobných mincích o úměrné hodnotě sto dolarů."

"Utratit sto dolarů za večer…," usmála se ironicky.

Došel jsem ke kapele. "Něco na pořádný ‚tanec'." Pak jsem se vrátil k Laře. "Smím prosit?"

"Ovšem."

"Musím vás varovat, nejsem dobrý tanečník."

"Nevadí, kdybyste mě pošlapal, zajdu si do ošetřovny," odvětila s mírnou ironií.

Odvedl jsem ji na taneční parket. Začala hrát hudba. Chvíli jsme tančili, než záměrně (tehdy jsem to nevěděl, myslel jsem, že to já) udělala chybu a my se srazili, dívaje se jeden druhému do tváře.

"Varoval jsem vás…" Naše tváře se přiblížily.

"… že jsem špatný tanečník."

"Přestaň mi už konečně vykat…" Přivřela oči. Skoro jsme se políbili, když se celý bar roztleskal. Rozesmála se od ucha k uchu. Nakonec jsme se dotkli jeden druhého čely.

"Příště vyberte…," podívala se na mě způsobem ‚cože?', "…vyber radši taneční bar s méně hosty."

"To udělám." Pořád se smála. Já si v ten moment i přes události ze včerejška připadal šťastný. Jinak než kdykoli předtím. Do začátku další směny zbývala spousta času, tak jsme se rozhodli ty holografické boty protancovat. Naštěstí nám to Borgové svou nepřítomností dovolili.

Když skončilo sčítání mrtvých na Zemi a dalších napadených planetách, Romulu a Remu, celkové ztráty jen na Zemi byly těsně nad půl miliardy. Remus byl dočasně neobyvatelný. Na Romulu zemřelo tři sta miliónů obyvatel. Dohromady tedy okolo jedné a čtvrt miliardy mrtvých. Borgové přišli celkem o tři sta plavidel. Jejich ztráty se počítaly na maximálně osmdesát miliónů vojáků.

*James Filcin Kirk*

# Mumraj

***V předchozím čísle jsme Vás informovali o záměru začít s novým projektem jménem Mumraj, jehož cílem bude seznámit Vás s některými členy klubu.***

To je vzhledem k rozlehlosti UPKB dle našeho názoru vcelku rozumný nápad, neboť mnozí z nás se mezi sebou vůbec neznají a tímto způsobem bychom se mohli navzájem o sobě něco dozvědět.

Určitě si kladete otázku kdo může být do projektu zapojen. Odpověď je jednoduchá – kdokoli. Pokud si tedy myslíte, že pro klub děláte něco užitečného, nebo na sebe jen chcete upozornit, stačí se ozvat na mail redakce, anebo přímo na ICQ 318021253.

Podle našich původních plánů jsme chtěli začít od zakládajícího člena Johansona, z časových a organizačních důvodů ale začnu projekt egocentricky sám sebou, alespoň si tak budete moci vyjasnit., co se po vás bude chtít, budete-li se chtít do projektu Mumraj zapojit.



**Velící šéfredaktor komodor Korax**

Jmenuji se Ondřej Konvička, je mi 17 let a studuji Střední školu informačních technologií ve Frýdku-Místku, mimoto pracuji ve firmě LOGIS, s.r.o. jako programátor internetových aplikací. Dále se zabývá publikováním článků zaměřených na informační technologie na internetu (magazin.stahuj.cz) a v tisku a zpívám. V budoucnu budu působit jako správce sítě, pravděpodobně v LOGISu. Je asi jasné, že mezi mé zájmy hlavně patří Star Trek …

O Star Trek se zajímám od doby, co Česká televize poprvé začala vysílat TNG, tedy od roku 1996, v UPKB jsem nějaké dva tři roky. Před tím jsem byl členem ostravského Dominionu, jehož spojení s UPKB mám na svědomí.

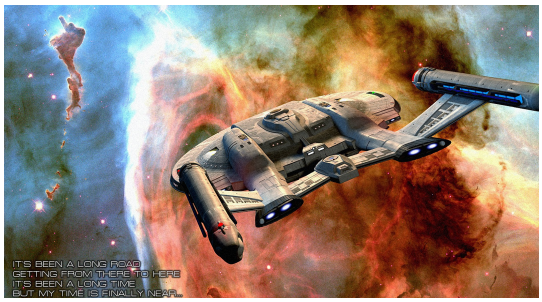
V UPKB mám na starosti extranet (web pro veřejnost) na adrese www.upkb.wz.cz, dále mám na starosti klubový informačník Information Times, který právě čtete a působím jako vedoucí výroby v UPKB Translatoringu. Čas od času si také udělám nějakou přednášku na cony všeho druhu.

Co se mých plánů v UPKB týče, hodlám pokračovat v práci na webu a Information Times, dále chci prohlubovat spolupráci mezi jednotlivými ST kluby v ČR a uvažuji o spolupráci s mezinárodními ST organizacemi, jako jsou např. producenti New Voyages.

# O čem si přečtete příště

V příštím čísle, které vyjde **10. února 2007** se budeme věnovat záhadám kolem lodi Enterprise-C, tomu, jak se vyvíjí dabing Bridge Commandera a připravíme si pro Vás souhrn toho Trekového, co se u nás v ČR dá pořídit, a za kolik.

*Příjemné strávení svátků vánočních přeje Redakce*




## Kontaktní údaje

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB
Klestová 7
Plzeň, 31214

**Sídlo redakce**

Star Trek Klub UPKB
Nová Dědina 193
Frýdlant nad Ostravicí, 73911

## Redaktoři podílející se na obsahu tohoto čísla

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

Ondřej Konvička
GSM: +420 732 411 919
Skype: korax_upkb
E-mail: o.konvicka@seznam.cz
Web: www.koraxcz.org

*James Fillcin Kirk*

*Thomas Rover*

Martin Fridrich
GSM: +420 731242989
Skype: tom_rover
E-mail: Martin_Fridrich@seznam.cz

*Jury*

*Pavel Pablan*

STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

UPKB DOMINION

# Information Times

Oficiální informacník klubu UPKB #14

## Kobayashi Maru

Vse o slavne modifikaci jeste slavnejsi hry

## Arik Soong

Co jste vedeli i nevedeli o slavném vedci



## Enterprise D

Pruvodce historií lodi slavného jména



# Vážení a milí čtenáři




držíte v rukou již čtrnácté číslo časopisu UPKB Information TImes, jež vydává československý Star Trek fanklub UPKB Dominion. To samozřejmě víte, nicméně není od věci si to čas od času zopakovat.

Z hlediska designového je toto číslo, řekl bych, dosti pokrokové, neb jsme začali používat profesionálnější DTP program, který nám dovoluje více si s layoutem stránek „vyhrát“. Tak si například můžete všimnout, že několik stránek má jiný háv než zbytek čísla, jsou na tmavším pozadí.

Několik stran tohoto čísla je věnováno pokračování seriálu o lodích s nápisem Enterprise na trupu, pokud ale dáte přednost článkům s netechnickým zaměřením, snad Vás zaujmou čláínky o Khanu Noonienu Singhovi, Ariku Soongovi, nebo třeba Romulanech.

Co se her týče, přinášíme jednak recenzi velmi populární modifikace hry Bridge Commander s přízviskem Kobayashi Maru. Dále jsme do tohoto čísla otisknuli souhrn prvních dojmů z hraní nové lítačky Star Trek: Legacy.

Co se dalšího obsahu týče, samozřejmě přidáváme další díl povídky na pokračování, nostalgické ohlédnutí za českým dabingem Treků, stručné info týkající se remasterované TOS a menší galerii obrázků týkajících se zamítnutého Trekového seriálu ze sedmdesátých let - Druhé Fáze.

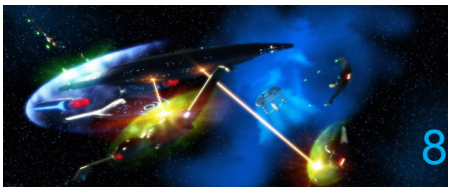
Nakonec bych ještě rád upozornil na to, že náš web na www.upkb.wz.cz se utěšeně rozrůstá, mimo velké množství článků všeho druhu jsme jej doplnili o galerii, download sekci a do menu jsme také přidali přímý odkaz na stáhnutí čísel Information Times.

A mě už nezbývá, než doufat, že nad Information Times strávíte co možná nejpříjemnější chvíle a těším se na naši další spolupráci.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

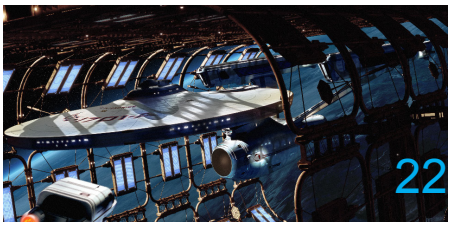
# Obsah


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři | 2 |
| Bridge Commander - Kobayashi Maru | 4 |
| Khan Noonien Singh | 6 |
| Romulané | 7 |
| Enterprise C, NCC-1701-C | 8 |
| Enterprise D, NCC-1701-D | 9 |
| Jak se (ne)dabuje Star Trek | 12 |
| Konflikt 4: Kudla v zádech | 14 |
| Arik Soong | 21 |
| TOS Facelift | 22 |
| Filmové okénko | 23 |
| Knižní koutek | 23 |
| Hudba | 23 |
| Mumraj: Thomas Rover (IRQ) | 24 |
| Star Trek - Druhá Fáze | 25 |
| O čem si přečtete příště | 26 |








# Novinky

Objevily se informace sdělující, že v průběhu čtvrtého čtvrtletí tohoto roku bude k dispozici verze první sezóny Klasické série na HD-DVD.

Nedávno byla zprovozněna česká verze Wiki Memory-Alpha, do které bude mimo jiné přispívat i UPKB.

Co se Treku na našich televizních obrazovkách týče, na konci tohoto měsíce bude stanice AXN pokračovat ve vysílání seriálu Enterprise, a to vysílání čtvrté sezóny. Situace v České Televizi zůstává nezměněna.

Dále se na internetu objevují různé informace týkající se připravovaného jedenáctého Star Trek fiilmu, bohužel je většina z neoficiálních zdrojů, nebo jde spíše o vyslovení otázky typu „Bude ten a ten hrát toho a toho?“.






# Bridge Commander - Kobayashi Maru

***Asi každý Trekkie, který někdy hrál nějakou Star Trekovou hru se setkal s vesmírným simulátorem firmy Activision, ve kterém převzal velení na lodi a vydal se po stopách neznámého nebezpečného útočníka.***

Úspěch původního Bridge Commandera nevyplýval jen z na tu dobu královské grafiky (podotýkám, že hra byla vypuštěna kolem roku 2000), ovládání hlasem a pěkného intra, bylo to i díky perfektní dějové linii, která konec konců dělá Star Trek tím, čím je. Všichni jsme si tedy užili svých několik hodin naprostého úžasu nad možnostmi hry - vždyť doposud žádná Star Treková hra nenabízela možnost zeptat se důstojníků na jejich názor (díky rozsáhlým dialogům postavy postupně získávaly charakter), nebo mít možnost ovládat loď manuálně, nebo jí předat kormidelníkovi. Takových možností bylo v původním BC plno, a proto byl tak atraktivní. Skutečně se mu podařilo perfektně nasimulovat atmosféru Star Treku. Ale Single Player nakonec skončil a my jsme byli odkázání na Multiplayer, v případě nedostatečné rychlosti připojení na boty v Quick Battle. To se ale nakonec omrzí. Někteří z nás asi narazili na weby jako BCFiles, které nás nabádaly k instalaci "jedné nebo dvou" programků, pomocí kterých jsme si mohli do hry přidávat lodě, můstku a jiné doplňky. Z "jedné nebo dvou" utilit se ale nakonec stalo pět, navíc jejich používání bylo řekněme složité a v případě, že jste někde udělali chybu jste skončili s nefunkční instalací hry. To mnohé (i mne) od moddingu odradilo a radši jsme se spokojili s defaultními možnostmi hry.

**Zkoušeli jste někdy spustit autodestrukci ve warpu?**

Nedávno se začal rýsovat projekt vývoje českého dabingu pro Bridge Commandera, a tak jsem si ho asi po dvou letech nainstaloval. Chtěl jsem si zahrát online, protože SP už jsem znal a dostal jsem doporučenou modifikaci optimisticky zvanou Kobayashi Maru. Modifikace se prý jednoduše (a hlavně bez potřeby dalšího softwaru) nainstaluje a poběží... Moc jsem tomu nevěřil, ale co. Celý 450 MB velký soubor jsem stáhnul, ISO obraz vypálil na CD a spustil ho. Nejprve mne uvítalo průměrné CD menu, pak mou pozornost ale upoutala doprovodná hudba, kterou jsem ještě nikde neslyšel a která se do menu perfektně hodila. Začal jsem tedy s instalací.

Vzhledem k tomu, že komprimovaný ISO obraz má asi 450 MB, je jasné, že instalace bude trvat asi stejně dlouho, jako instalace hry samotné. Ale i to se dá přečkat. Instalace tedy proběhla úspěšně a já klikl na ikonu Bridge Commandera a sám sebe jsem se ptal, zda jsem si opět nezruinoval istalaci hry. Nezruinoval! Hned na mne vyskočilo nové intro, které je dle mého sestříháno z DS9 záběrů



Války s Dominionem. Asi po dvou minutách (!) skončilo a já se dostal do menu hry. Tam jsem si hned všiml, že políčko Quick Battle zmizelo a na jeho místě se objevilo Missions. Ale na to jsem hned neklikl, protože jsem měl nastavené nízké rozlišení, šel jsem si ho tedy změnit do konfigurace. Tam na mne čekalo další překvapení - přibyly tam asi tři nové

položky, pomocí kterých se daly řídit modifikace provedené Kobayashi Maru. Aby byla legrace, vše jsem povolil a konečně jsem klikl na Missions.

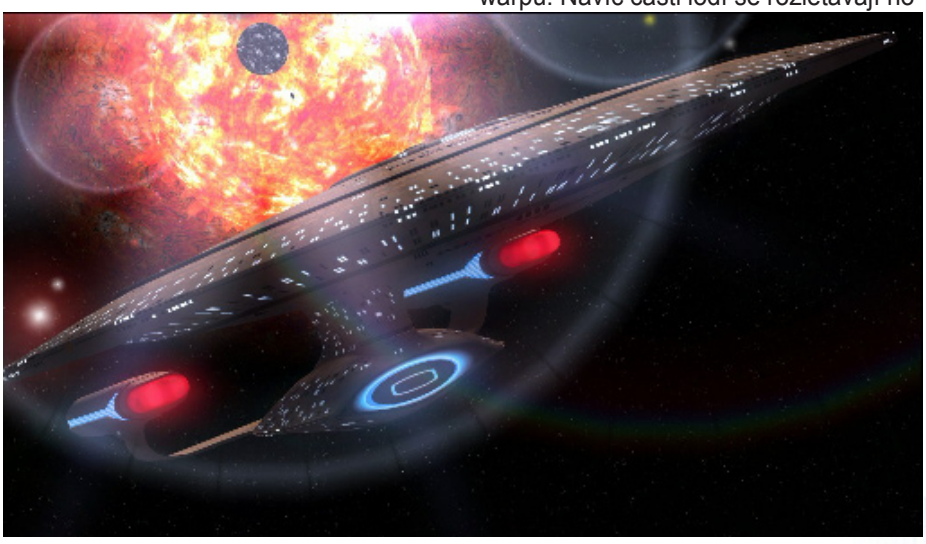
Tam je na výběr mezi Quick Battle, několika novými scénáři bitev a SP hry s použitím nových modelů dodávaných s modem. Klikl jsem tedy na Quick Battle a



vrhl jsem se na výběr lodí. Tam na mne čekalo to největší překvapení - přibylo asi 50 modelů lodí a asi deset můstků! Jen tak pro zajímavost - v modu jsou zastoupeny všechny hlavní lodě Borgů, dále byly doplněny databáze lodí Klingonů, Romulanů a Cardassianů (i o méně významné třídy, jako Grifin, K'Vort nebo Hideki), dále byla přídána složka s loděmi Dominionu, Son'a, rasy 8472, Kazonů a mnohých dalších. Modely obsažené v původním BC byly pak nahrazeny mnohem kvalitnějšími, znát je to zvláště na třídě Galor, která vypadá přesně jako ze seriálu. A pak je tady samozřejmě Federace, která se může pochlubit největším počtem přidaných lodí, a to jak klíčových (Prometheus), tak méně důležitých (Centaur, Danube, Captain's Yacht). Na své si přijde opravdu kažný. Lodě, mají navíc různé druhy phaserů - třída Miranda zkrátka střílí jinak než Sabre nebo Defiant (ten má i správné pulsní phasery).

Ač jsou lodě jedním z hlavních vylepšení, nejsou jedniným. Jako další lze jmenovat gigantické rozšíření databáze míst pro bitvy. Některá jsou zcela neznámá, jiná, jako Vulkán (má perfektní hvězdy) jsou známější. A pak jsou tady ještě místa, která známe z filmů - např. mapa Khan je výborně propracovaná mapa poblíž planety Genesis. Vzhled mapy Vger snad ani nemusím rozebírat.

Ovládání lodí také doznalo mnohých změn. Tak zaprvé, celá hra je o něco rychleší. U lodí, které to mají umět je možnost separace trupu, a to např. u třídy Prometheus vypadá naprosto úžasně. Problém je v tom, že pokud je zničena část lodi, na které jste, nepřesunete se na jinou, končíte. Byla přidána možost horizontálního a vertikálního pohybu s lodí pomocí bočních trysek a v případě letů na velké vzdálenosti uvnitř systému můžete použít warp (můete ho použít i při bitvě, např. na oblétnutí protivníka). Dále je možno nastavit více cílů. Pokud má totiž vaše loď více phaserových polí, což většinou má, výdy některá zahálí. Proto je dobré určit si vícero cílů, na které se má zaměřit vaše "pozornost". V případě, že se loď, na kterou útočíte vzdá, což je také nová možnost, můžete na ni transportovat řekněme MACO oddíly, které ji ... nenapadá mne vhodné české slovo, anglické je capture. Vy sami se ale samozřejmě také můžete vzdát. Pokud se vám ale nezamlouvá možnost vzdát se do rukou nepřítele, ale chcete přesto dát posádce šanci, můžete ji poslat do únikových modulů. Pokud ne, můžete nastavit (ano, nastavit, i dobu prodlení) autodestrukci. Ta je efektní zvláště ve warpu. Navíc části lodí se rozlétávají novým způsobem...



Grafický engine hry nahrazen nebyl, to ale vůbec nevadí. Asi všechny modely lodí byly nahrazeny mnohem lepšími, zbraně mají nové efekty, stejně tak i exploze. Vzpomínáte se na explozi Reliantu v TWOK? Tak takové jsou! Při bitvách je navíc sluyšet, jak střely bubnují o trup a dokonce jak je trup namáhán. Můstky a bootscreeny jsou rovněž přepracován

Hudební doprovod je stejný jako u SP. Hlášky posádky jsou ale voleny mnohem lépe. Jako přiklad uvedu autodestrukci (Saffi) - Počítači, aktivuj autodestrukci, autorizase Laren alfa šest. Navíc bylo přidáno několik počítačových hlášek typu "selhání warpjádra za pět minut", což je vcelku neškodné, protože i kdyby neselhalo, tak pět minut většinou na ukončení bitvy stačí.

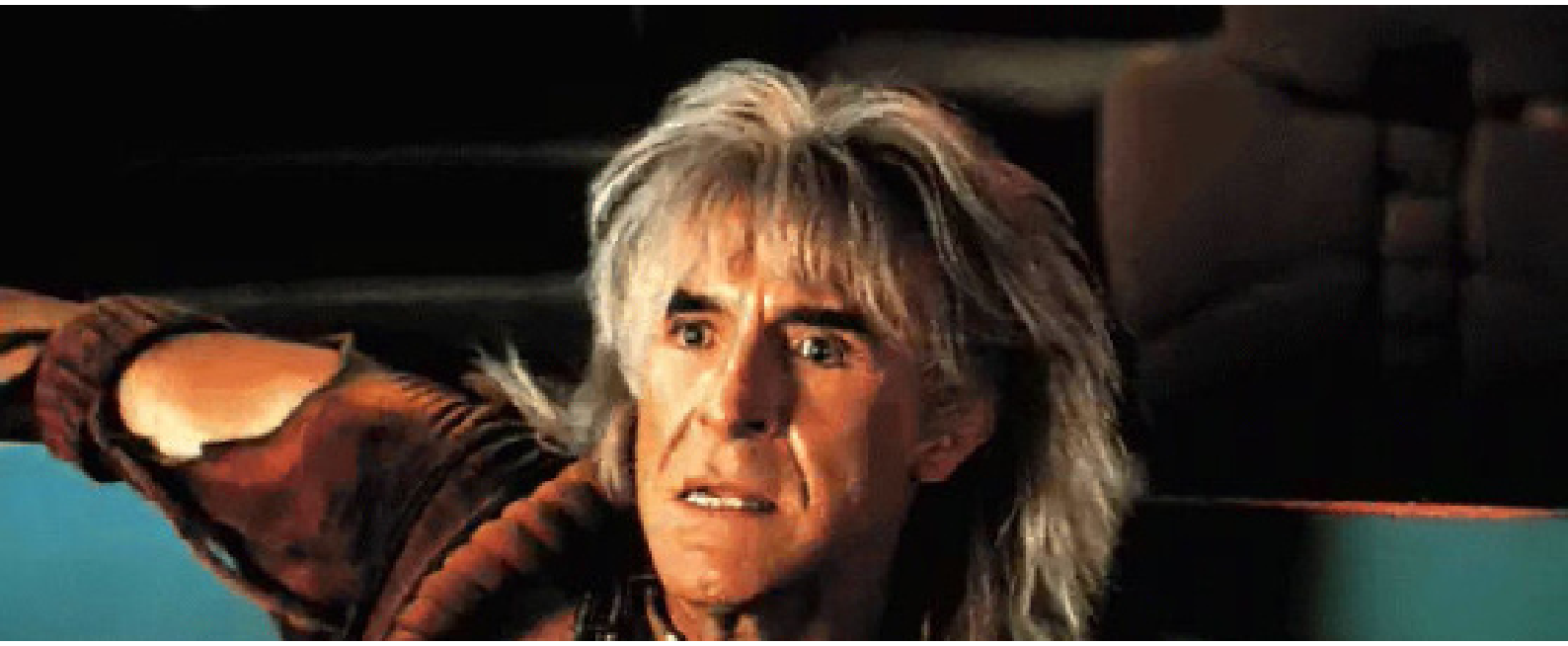
Kobayashi Maru má mouchy. Tyto mouchy lítají a píchají do stability, který tedy



dostává zabrat a někdy selže. Nepodařilo se mi kupříkladu hru rozjet s texturami na low details, které zřejmě chybí. Po instalaci patche jich ale dost zmizí. Pak už zbývá jen několik spíše úsměvných chyb. Pokud máte zaměřenou nepřátelskou loď a v menu prvního důstojníka uvidíte "Orders" klěpněte na ně a zadejte Autodestruct / Yes. Výsledkem bude autodestrukce, ale nikoliv vaší lodi, nýbrž vašeho cíle. To je ale dobře ne?

Závěrem tedy mohu říci toto: i přes můj počáteční skeptický přístup mohu říci, že Kobayashi Maru je nejlepší modifikací Bridge Commandera, jakou znám, troufám si dokonce říci, že po instalaci je to nová hra. Kdybych m+l hodnotit, hodnotím na 85%. Vesmír Star Treku je ještě skutečnější, zážitky realističtější a pevný disk zaplněnější. Pokud tedy můžete stáhnout 450 MB, rozhodně to udělejte, neprohloupíte.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# Khan Noonien Singh

***Khan Noonien Singh (nebo jednoduše Khan), byl geneticky-upravený člověk, národností pravděpodobně Ind, a jeden z nejvýznamnějších tyranů konce 20. století v době Eugenických válek na Zemi. Khan se objevil znovu ve 23. stol. Se skupinkou svých následovníků a po jistých událostech se stal velkým nepřítelem Jamese T. Kirka.***

Khan, jako výplod genetického inženýrství a díky tomu jedním z nejmocnějších mužů 90. let 20.století, byl obdařen nadschopnostmi, které z něj dělali supermuže, mezi tyto schopnosti patřila například fyzická síla mnohem větší, než u normálních lidí, ale také schopnost přemýšlet a analyzovat byla u Khana podstatně na vyšší úrovni, oproti lidem, jejichž vývoj nebyl nijak upravován.

V roce 1993 započala vlna pokusů o převzetí vlády nad Zemí ze strany „nadlidí“ mezi něž patřil i Khan. Ten byl již v roce 1992 absolutním vládcem nad jednou čtvrtinou obyvatel Země a to převážně v Asii.

Snaha nadlidí ovládnout Zemi vyústila v tzv. Eugenické války, jedno z nejtemnějších období, které kdy Země zažila. Svobodní lidé vzdorovali útlaku a masakrům, ze strany nadlidí. Po velmi krvavém údobí se podařilo geneticky upravené tyrany svrhnout a jejich území znovu rozdělit.

Khan, který pochopil, coby pro něj znamenalo, kdyby ho jeho nepřátelé zajali, uprchl na poslední chvíli, i se skupinkou svých následovníků, na lodi SS Botany Bay pryč ze Sluneční soustavy.

Roku 2267, po téměř 300 letech, kdy byla posádka SS Botany Bay v hibernaci, nalezla toto plavidlo hvězdná loď USS Enterprise pod velením Jamese Kirka v sektoru Mutara. Kapitán, neznalý informací o jednom z největších tyranů, provedl výsadek na neznámé plavidlo. Zde, po selhání hybernační kóje Khana, zachránil tomuto muži život. Kirk pozval Khana a jeho nohsledy na palubu Enterprise. Návštěvníci tedy využili kapitánovi pohostinnosti a toho, že neexistovali kompletní záznamy o událostech z poloviny 90. let 20. stol. a ovládli loď. K tomuto jim dopomohla členka posádky, Marla McGivers, historička se zaměřením na údobí z nichž pocházela posádka SS Botany Bay, která podlehla Khanovu kouzlu osobnosti.

Po jistých peripetiích se podařilo posádce Entrprise získat opět kontrolu nad lodí a kapitán nabídl Khanovi možnost vysazení na neobývané planetě s velmi drastickými podmínkami Ceti Alpha V. Ten souhlasil, protože jinak by zbytek života strávil ve věznici Federace.

A tak byl Khan, jeho obdivovatelka Marla McGivers a zbytek posádky Botany Bay vysazeno na neobývané planetě jen s malými možnostmi přežití.

Po 18-ti letech od prvního střetu Kirka s Khanem se k planetě Ceti Alpha V dostala, v rámci projektu Genesis, loď USS Reliant, na které mimo jiné sloužil komandér Pavel Chekov, který kdysi sloužil na Enterprise. Reliant pátral po planetě, na níž by nebyl žádný život, aby mohla být použita pro test torpéda Genesis. Kapitán Reliantu Clark Terrell se i s komandérem Chekovem přenesli na planetu, která se stala Khanovím vyhnanstvím. Až moc pozdě si komandér vzpomněl na to, co mu říká název Botany Bay, který nalezli na povrchu planety. Khan oba muže z výsadku zajal a za pomoci jistého druhu úhořů ovládl jejich mysli. Díky tomu se mu podařilo unést Reliant a získat torpédo Genesis.

Touha po pomstě zavedla Khana tak daleko, že místo toho, aby zvolil útěk na nově získané lodi, raději vyhledal USS Enterprise aby dosáhl satisfakce za léta v exilu a obecně veškeré utrpení, které musel kvůli Kirkovi zažít.

Kirk a Khan se střetli v sektoru Mutara, místě kde se potkali poprvé. Bitva v mlhovině mezi Enetrprise a Reliantem byla velmi vyrovnaná, ale nakonec Kirkovi zkušenosti překonali i Khanovo „nadlidství“. Avšak Khan nedokázal připustit svou porážku a raději než by se vzdal, aktivoval zařízení Genesis s nadějí, že výbuch zničí i Enterprise. Ta však, i přes svá poškození, stihla uniknout z dosahu výbuchu a tak jedinou zničenou lodí byl Reliant.

*Správce informačního systému,*
*Komodor Thomas Rover*



# Romulané

***Romulané jsou rasa z Beta kvadrantu z planety Romulus. Romulané jsou biologicky příbuzní s Vulkanci – původně skupina Vulkanců nesouhlasící se Surakovým učením v Době probuzení oppustila Vulkán a doletěla až do Beta kvadrantu, kde se usadila a vybudovala Romulanské hvězdné impérium.***

**Společnost**

Romulanská společnost je militantně založená, ale přesto má v impériu hlavní slovo Senát a Prétor, který impérium vede. Romulanská společnost je roztříděna do mnoha různých kast a na rozdíl od většiny vysoce vyvinutých ras Romulané provozují otrokářství a často používají příslušníky podmaněných ras jako vojáky. Většina romulanů je dále silně xenofóbní, což mívá za následek dlouhé časové úseky jejich izolace od okolního vesmíru. Romulané na rozdíl od mnoha jiných ras nedbají na pohlaví – muži i ženy mohou velet lodím, mohou získat



vysoké politické hodnosti a mohou být členy TalShiaru, romulanské výzvědné služby.

Romulané nepřijímají učení Suraka hlásající, že všechny emoce by měly být vymýceny. Naučili se ale emoce a násilí kontrolovat, takže jejich jednání se může velmi rychle změnit – brutalita může být vystřídána náhlou umírněností.

**První kontakt**

Romulané věděli o lidech mnohem dříve, než lidé věděli o nich, a to díky svým špehům ve Vulkánském vysokém velení. Loď NX-01, Enterprise neúmyslně vletě

la do minového pole Romulanů, čímž upoutala jejich pozornost.

Ve dvaadvacátém století se po dlouhém napětí odehrála válka mezi Federací a Romulasnským impériem, po níž následovalo téměř sto let bez kontaktu.

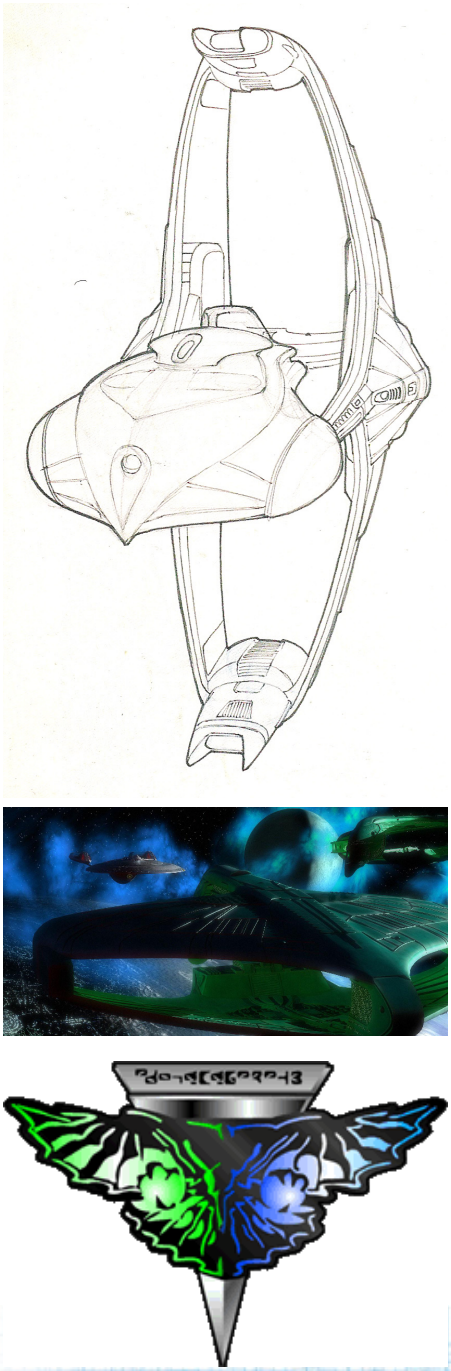
**Tajné operace**

Hlavním orgánem řídícím tajné operace impéria je TalShiar. Romulané mají ve většině důležitých organizací v Alfa kvadrantu alespoň jednoho špeha, který je informuje o dění v dané organizaci. Kvůli četnosti těchto špehů mají velmi detailní informace o dění v kvadrantu.



Romulanské lodě jsou vybaveny maskovacími zařízeními, která jim umožňují infiltraci nepřátelských prostor a poskytují velkou výhodu ve vojenských akcích.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*





# Enterprise C, NCC-1701-C

***Enterprise C byl těžký křižník třídy Ambassador a čtvrtá loď tohoto jména. Jejího velení se ujala kapitán Rachel Garrettová.***

Podle některých románů byla Enterprise C vypuštěna roku 2332 a na můstku už měla Garrettovou.

V roce 2344 odpověděla En-



terprise na nouzové volání klingonské předsunuté stanice Narendra III, která byla napadena Romulany. Když Enterprise dorazila ke troskám stanice, byla napadena čtyřmi romulanskými D'Deridexy. Kromě toho, že byla Enterprise zničena se o bitvě ví jen velmi málo, ale podle některých zvěstí byla část posádky zajata. (Yesterday's Enterprise, Redemption)

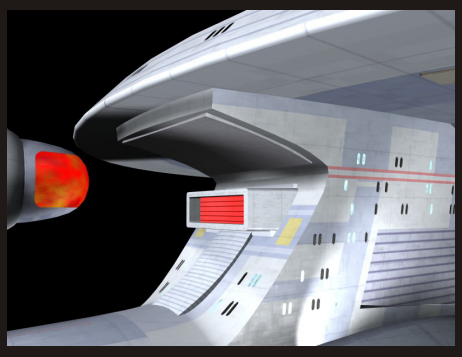
Během bitvy byla Enterprise C přenesena časoem do roku 2366. To vytvořilo alternativní časovou linii, ve které byla Federace ve válce s Klingony. Enterprise utrpěla těžké škody na warpgondolách a ztratila značnou část posádky. Její následovnice, Enterprise D pomáhala C s opravami a časová linie byla obnovena, když poručík Richard Castillo dostal Enterprise C zpět na začátek 23. století (kaapitán Garretová byla v 23. století zabita).

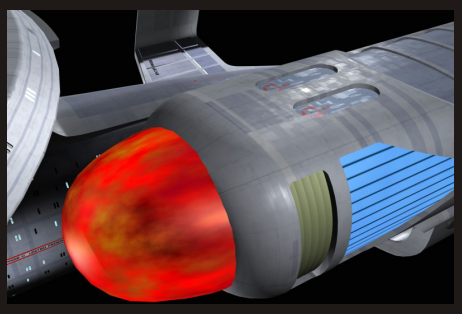
Co se dalšího výskytu lodi týče, profesor Berlinghoff Rasmussen zahrnul otázky na její upgrade do svého dotazníku pro Williama T. Rikera. (A Matter of Time)

*Není známo, proč mezi zničením Enterprise C a vypuštěním Enterprise D uběhlo tolik času. Možná, že kvůli tomu, že Enterprise byla zničena kompletně a se všemi na palubě (což bylo poprvé, co loď s názvem Enterprise potkal takový osud) se flotila zpočátku zdržovala stavby další lodi toho jména, aby uctila oběti lodi třídy Ambassador.*

*Velící šéfredaktor komodor Korax*

*Typ:* Těžký křižník
*Délka:* 526 m
*Šířka:* 325 m
*Výška:* 124 m
*Počet palub:* 36
*Posádka:* 700
*Výzbroj:* 10 phaserových polí
dva odpalovače fot. torpéd
*Obrana:* Deflektorové štíty
*Počítačový systém:* LCARS
*Maximální rychlost:* Warp 9,5 (12h)







# Enterprise D, NCC-1701-D

***Enterprise, NCC-1701-D byla loď třídy Galaxy vypuštěná v roce 2363 a pátá loď Federace toho jména. Po celou dobu své existence sloužila jako vlajková loď Federace.***

**Konstrukce**



Enterprise byla postavena v docích Utopia Planitia na orbitě Marsu v Sluneční soustavě. Nad konstrukcí měl dohled komandér Orfil Quinteros. Za warppohon lodi nesla většinu zodpovědnosti Dr. Leah Brahamsová.

V době, kdy byla ještě loď v docích na orbitě Marsu se z jedné z warpgondol stalo místo několika vražd. Walter Pierce, člen konstrukčního týmu v záchvatu žárlivosti zabil dva důstojníky, Marlu Finnovou a Williama Hodgese a poté s zbavil jejich těl v plazmovém toku. Poté sám Pierce spáchal sebevraždu, také skočil do plazmy, na místě své smrti ale zanechal stopy, díky kterým byly v roce 2370 jeho činy odhaleny.

Testování lodi bylo prováděno na stanici McKinley na orbitě Země. Hvězdného data 41153,7 se podle rozkazu admirála Norah Satie ujal velení Enterprise kapitán Jean-Luck Picard.

**Technické info**

Se svými dvaačtyřiceti palubami je Enterprise D dvakrát tak dlouhá jako původní Enterprise třídy Constitution a její objem byl osminásobně větší. Na lodi bylo v průměru 1014 osob, což je bezmála sedmkrát více, než na lodích třídy Constitution. Čelové posádky a praporčíci museli bydlet po dvou v kajutě, tedy alespň do doby, než byli povýšeni na podporučíky.

Můstek, kapitánova pracovna a zasedací místnost byly umístěny na palubu. Hlavní hangár (obklopený nákladovými prostory) byl na palubách 4 a 18. Na palubě 13 pak ještě byly dva menší hangáry. Na palubě 8 se nacházel bitevní můstek, který se používal v době krize, kdy bylo nutno separovat trup.

Maximální udržitelná rychlosti lodi byla warp 9.6, která mohla být udržena po dobu dvanácti hodin. V roce

*Typ:* Průzkumník

*Délka:* 642 m

*Šířka: 463 m*

*Výška:* 195 m

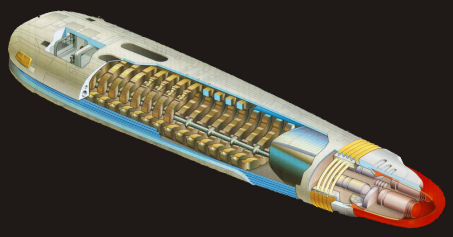
*Počet palub:* 42
*Posádka:* ± 1014

*Výzbroj:* 12 phaserů typu X
tři odpalovače fot. torpéd

*Obrana:* Deflektorové štíty

*Počítačový systém:* LCARS

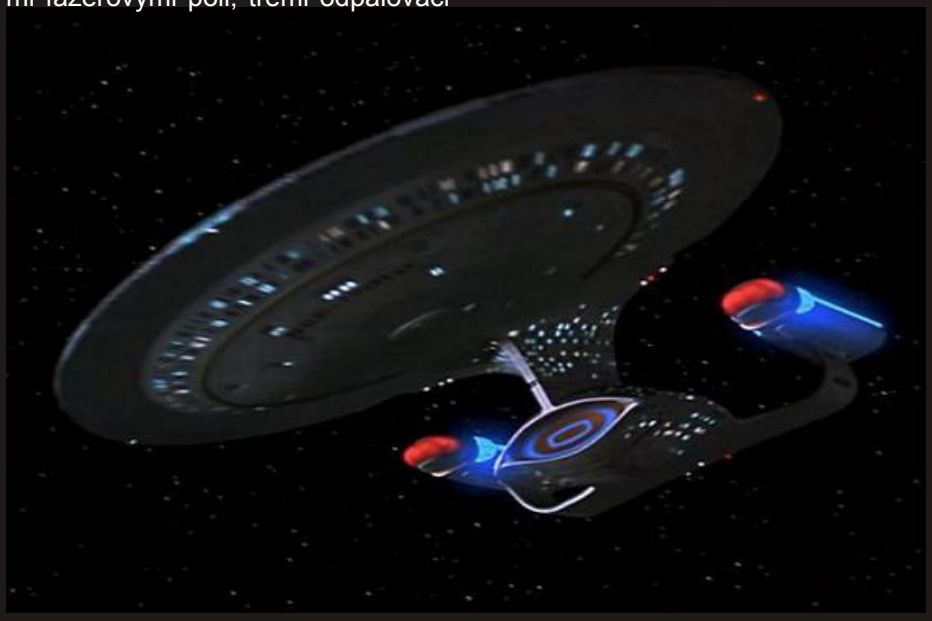
*Maximální rychlost:* Warp 9,6 (12h)





2369 loď vygenerovala 12,75 milionů gigawattů jen kvůli tomu, že byla na orbitě planety (True Q). Warpjádro mohlo v případě potřeby vygenerovat obrovské množství energie - jediné zařízení na lodi, které mohlo takovou energii užít byl hlavní deflektor.

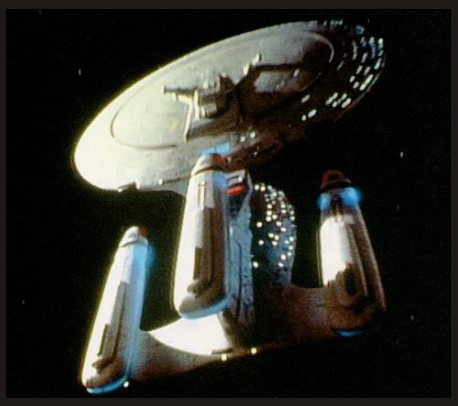
Enterprise-D byla vyzbrojena čtyřmi fázerovými poli, třemi odpalovači



torpéd, 250-ti fotonovými torpédy a vysokokapacitními emitéry štítů. Na Enterprise se dále nacházelo dvacet transportních místností.

Ačkoliv se dle epizody Coundrum na Enterprise nachází deset fázerových bank, podle vizuálního studia filmovacího modelu lodi má Enterprise dvanáct fázerových polí. Kniha TNG Technical Manual podporuje vyšší číslo.

**Služba**



Během cesty ke stanici Farpoint vymáčkla Enterprise ze svých motorů maximum, a to když unikala nekoporální formě života známé jako Q - při tomto úniku úspěšně provedla Enterprise separaci trupu ve vysokém warpu.

Během svého prvního setkání s Borgy byly kvůli analýze Borgy násilně odstraněny sekce 27 až 29 na palubách 4 - 6, což zahubilo osmnáct lidí. Během Borgské invaze v letech 2366 a 2367 utrpěla Enterprise těžké škody. Paluba 36, vč. strojovny byla dekopresována poté, co borgský řezaří paprsek poškodil sekundární trup. Hlavní deflektor byl upraven na vysílání vysokoenergetického paprsku, který se posádka chystala užít proti Borgům. Jejich snahy ale vyšly v niveč, když Borgové asimilovali kapitána Picarda a tím odhalili plány posádky. Kvůli paprsku vycházejícího z deflektoru bylo zamořeno několik palub radiací. Později se sekundátní trup oddělil od primárního a byl téměř zničen v bitvě u Země. Rozsáhlá poškození vyžadovala celkovou přestavbu lodi (refit) na stanici McKinley, která trvala přes šest týdnů.

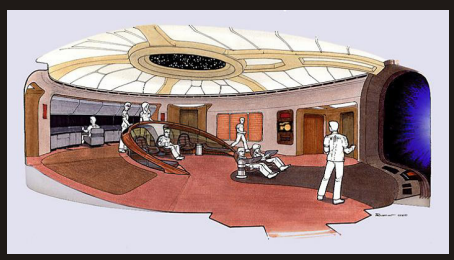
Enterprise velela admádě lodí tvořících blokádu, která měla zabránit pomoci Durasova domu ze strany Romulanů. Koordinovala tachyonovou detekční síť, která byla použita k zábránění průniku maskovaných lodí do prostoru Federace.

Enterprise byla několikrát zničena na začátku roku 2368, když se ocitla v časové smyčce poblíž Typhon Expanse. Každý cyklus skončil zničující kolizí Enterprise s lodí Bozeman. Postupně se začaly u posádky projevovat pocity déja-vu, kvůli kterým nakonec zjistili, co se děje a poslali zprávy do další smyčky, díky níž se Enterprise vyhhla kolizi s Bozeman. Loď ztrávila ve smyčce sedmnáct dní, narozdíl od Bozeman, která tam strávila několik desetiletí.

Enterprise byla jedna z prvních lodí, kterým bylo povoleno zadokovat u nově získané stanice Deep Space Nine, kde dopravila většinu osádky Hvězdné flotily a dodala první várky runaboutů.

V roce 2369 podstoupila Enterprise svou první dezinfekci baryonovým paprskem. Během dezinfekce se na Enterprise potají transportovala skupinka zločinců, kteří ukradli z warpjádra trlithium, ale díky jeho nestabilitě byla jejich loď zničena.

Na konci roku 2369 byla Enterprise poškozena během záchrany posádky romulanského Dravéého ptáka. Jeho warpjádro bylo kolonizováno formami života, které si ho spletly s přírodní kvantovou singularitou (romulanské lodě používají uměle vytvořené kvantové singularity jako zdroje energie), což způsobilo poruchy časového kontinua. Enterprise byla téměř zničena zpětnou vazbou v transferu energie na Dravého ptáka, kterým nevědomky zabíjela ony



životní formy. Naštěstí bylo několik členů posádky mimo loď a když viděli, co se stalo, dali vše do pořádku.

Enterprise se stala jednou z prvních lodí Federace, které použily maskovací zařízení, a asi první, která úspěšně použila fázové maskování. To bylo zachráněno z vraku USS Pegasus a bylo nainstalováno na Enterprise a tak jí umožnilo projít skrz asteroid, ve kterém se nacházela poté, co Romulanská loď Enterprise v asteroidu uvěznila.

Události výše popsané byly znovu k vidění v ENT epizodě These Are The

Voyages ..., včetně několika nových scén na Enterprise-D. 1701-D se dále v epizodě objevila v závěrečné sekvenci uzavírající seriál Enterprise spolu s původní Enterprise a NX-01.

Enterprise byla zničena ke kocni roku 2371 po útoku Klingonů (vedeným Durasovými sestrami), ústícím v roz-



sáhlá poškození vedoucí k protržení warpjádra. Primární trup se úspěšně oddělil a odletěl do bezpečné vzdálenosti od sekundárního, šóková vlna ho ale hodila na planetu Veridian III. Naštěstí se komándéru Deanně Troi podařilo se sekcí přístát s vcelku malými ztrátami, Enterprise samotnou se už ale zachránit nepodařilo. Posádku pak zachránilo tři lodě - Farragut, USS Valiant a loď třídy Miranda neznámého jména.

**Seznam prvních kontaktů**

2364

- Aldeané
- Armus
- Mrak Beta Renner
- Edo
- Entita tvořící stanici Farpoint
- Ferengové
- Mikromozek
- Neurální patazité
- Q kontinuum

2365

- Borgové
- Nagilum
- Ian Andrew Troi

2366

- Gomtuu
- Mintakané
- Civilizace nanitů
- Zalkoniané

2367

- Cytheliané
- Malcoriané
- Paxané (údaje o nich jen v denících, vzpomínky posádky vymazány)

2368

- Krystalická entita
- Formy života FGC-47
- Ux-Mal
- Tamariané

2369

- Exocompy
- Formy života v kvantové singularitě

2370

- Boraalané

Enterprise z alternativních časových linií

Time Squared, Yesterday's Enterprise, Remember Me, Future Imperfect, Parallels, All Good Things

**Podrobnosti**

Model Enterprise byl navrhnut Andrew Probertem. Design byl odvozen od probertova návrhu vzhledu původní Enterprise pro film The Motion Picture a Phase II.

**Závěrem**

Toliko tedy k Enterprise D, jen bych si ještě dovolil doporučit databázi na www.upkb.wz.cz, kde se mimo jiné nacházejí zamítnuté návrhy designu této Enterprise.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*






# Jak se (ne)dabuje Star Trek

***Ačkoliv anglicky umím, řekl bych, srovnatelně jako česky, sbírám dabingy. Proč? Inu, protože to má jednak větší sběratelskou hodnotu než Star Treky v originále (i když zní mnohem lépe), ale hlavně mi dabované seriály připomenou ty nádherná páteční odpoledne, kdy se všeho nechalo, otevřely se chipsy a všichni se šli dívat na televizi, kde běžel Star Trek. V ttomto článku bych tedy rád krátce zavzpomínal na některé zajímavé dabingy Star Treku. t***

Když ale pomineme nostalgickou stránku věci, zůstává fakt, že čím staší dabing, tím větší hrůza. Místo pězdívky „Kostro“ říká kapitán Kirk svému příteli „Bonisi“, místo výrazu „nadsvětelná rychlost“ se v českých zemích svého času zaváděl výraz „megazrychlení“ a místo názvu raketoplán se svého času člunům říkalo transportér. Jedině tak jste mohli v jisté nejmenované epizodě TNG zaslechnout, že „Pan Dat musí na planetu, ale kvůli rušení nelze použít transportéry, proto na planetu poletí transportérem“*.

To je na jednu stranu matoucí, na druhou stranu někdy velmi zábavné, a tak bych se Vám v tomto článku pokusil nějakým způsobem připomenout perly českého Star Trekového dabingu.

**Deep Space Nine**

*Hvězdného data XYZ byl kapitán Picard z lodi Enterprise unesen komandem Borgů, kteří ho násilně změnili a byl nucen vést útok na hvězdolet Federace u Vlka 359.*

Tímto proslovem začalo vyslílání seriálu DS9 na televizní stanici NOVA. Je vám asi jasné, že výše uvedený překlad má své „mouchy“. V případě DS9 na Nově (a později i na Primě) šlo ale spíše o roj much.

TV Nova a Prima v první polovině devadesátých let minulého století odvysílaly první tři sezóny seriálu Deep Space Nine a nadabovala je vskutku pamětihodným způsobem - některé věty odporovaly zákonům fyziky („Ale co když uslyší ten výbuch ve vedlejší soustavě?“), jinde šlo o špatný překlad jmen jako Prophets (Proroci) na Mágové, Defiant na Tvrdohlavec, atp.

* Raketoplánem, pozn. red.



## Památné citáty

*Nejslavnější české Trekové hlášky*

Jsme přečísleni tři ku jedné!

Prý to má megazrychlovač.

Chán!

Sebezničovací skvence za pět...

Kapitán Picard byl zajat Borgem a byl na něm proveden chirurgický zákrok. Tento zákrok ho naprosto změnil a byl přinucen vést útok na hvězdolet u Wolf 359.

Budu na žurnálu.

A co na to říka Gowron? (čteno stejně jako psáno)

Kvůli poruše transportéru se komandér nemůže transportovat na planetu a proto letí transportérem.




Zkruba v polovině devadesátých let se do hry vložila i Česká Televize, a to jak vysíláním televizního seriáliu The Next Generation, tak vysíláním filmů TWOK, TSFS a TVH. Kvalita jejich dabingů je přinejmenším diskutabilní, neboť se překladatelé dopustili několika



památných „chyb“. Warp rychlosti se v polovině devadesátých let neříkalo jen hyperrychlost, ale také megarychlost, kapitán Kirk oslovoval svého dlouholetého přítele Bonesi nebo Bonisi a místo Khan se hlavnímu záporákovi druhého filmu říkalo Chán.

Dabing TNG v prvních dvou sezónách vynikal úžasnými překladatelskými chybami typu hyperrychlost namísto warpu, transportér místo raketoplánu, atp.

Během vysílání Nové Generace se do hry opět zapojila TV Nova, a to vysílánímThe Motion Picture a Animované Série. Její dabing dosahoval takových „kvalit“, že je naprosto nezbytné se u něj zastavit.

Dabing TAS byl plný nepřesností, hlasy zněly uměle, nebo spíše hraně. Nejvtipnějším momentem nebyl ani výraz „jsme přečísleni tři ku jedné“, spíše moment, kdy se počítač Enterprise (mluvící stejným hlasem jako hlavní hrdina filmu Číslo 5 žije) deset minut smál do interkomu, počemž kapitán Kirk s údivem prohlásil „Ten hlas odněkud znám ... zní nějak uměle ... Jistě, to je náš počítač!“.

Po čtvrté sezóně bylo vysílání TNG přerušeno a na naše televizní obrazovky se dostal v té době nejnovější Star Trek seriál, Voyager.

A právě během vyssílání Voyageru došlo k největším změnám v dabování Star Treku - v prvních sezónách si ještě můžeme všimnout dosti do očí bijících nepřesností a nesmyslů, ve čtvrté sezóně je jich už ale vcelku málo a když se pak na naše obrazovky vrátila Nová Generace, skoro vymizely. Od té doby se v překladu českých Star Treků sice nějaké nepřesnosti najít dají, nejsou ale ani tak závažné, a už vůbec ne tak početné, aby se o nich stálo za to zmiňovat.

Vysílání Star Treku Česká Televize prozatím ukončila odvysíláním Klasické série, která měla překlasd, za který už se nemusíme stydět a podobně je na tom i vysílání seriálu Enterprise na stanici AXN.

Filmové dabingy na videokazetách a DVD jsou kapitola sama o sobě a není možné ji vměstnat do tohoto článku, řekněme tedy jen tolik, že jejich kvalita je skutečně různorodá.

Český dabing (a to nejen Trekový) prošel v posledních patnácti letech drastickými změnami, a to víceméně k lepšímu - alespoň už víme co je warp.

*Velící šéfredaktor komodor Korax*



# První pohled na Star Trek: Legacy

***Jaký je nejnovější a jeden z nejočekávanějších titulů v historii trojrozměrných Star Trek her? Jsou jeho kritiky oprávněné? Čím se liší od ostatních?***

Výtvor společnosti Bethesda Softworks jako zatím jediný nabízí možnost hraní ve všech Trekových údobích – od dob kapitána Archera a lodí třídy NX přes období klasické série a TOS filmů až po konec čtyřiadvacátého století, kde už vesmírem lítají lodě třídy Sovereign a Defiant.

Legacy je realtimová strategie, která se dá vzdáleně přirovnat k bojování ve hře Bridge Commander. Jednoduše řečeno, hráč má k dispozici jednu až čtyři lodě, s jejichž pomocí můžete (nebo spíše musíte) rozmetat své nepřátele na prach. Kampaň se samozřejmě hraje chronologicky, což je určitě dobře kvůli tomu, že se asi většina z nás těší, až si konečně zalítá s NX-01, a jednak protože si člověk z hraní mimo dobrých zážitků odnáší i trochu jiný pohled na to, jak se Federace a kvadrant alfa celkově vyvíjel.

Nyní k mnohými kritizovanému ovládání: ze začátku je rozhodně matoucí, časem se na něj ale dá zvyknout. Počet při hraní často používaných kláves se pohybuje kolem deseti – to je jednak dobře, protože není nutné moc uvažovat nad tím co zmáčknout, na druhouo stranu např. volání lodi, nebo zakotvení v doku vyžaduje nejdříve aktivaci podnabídky daného objektu (tedy např. doku) a až pak zvolení požadované akce. Jinými slovy, ovládání není nejhorší, ale mohlo by být propracovanější.

Grafické zpracování hry je jednoduše úchvatné. Ještě jsem neviděl Star Trek hru s tak nádhernou grafikou – když pomineme nádherné modely lodí, které jakoby z oka vypadly televizním modelům, jsou tu i efekty jako přechod na warp, který mne naprosto dostal. Dá se přirovnat k efektu přechodu na warp lodi Phoenix z osmého filmu FC. Jak si můžete všimnout z okolních screenshotů, chvála grafiky je v případě Legacy na místě, bohužel si ukoousne docela dost výkonu PC, na dnešních noteboocích se např. musí ve většině případů pouštět na minimální kvalitu textur.

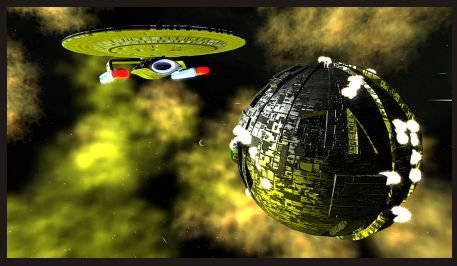
Hudební doprovod hry je také dosti nadprůměrný – dá se přirovnat k hudebnímu doprovodu seriálu Enterprise (skutečně, když jsem hrál mise z ENT údobí, působila hudba fantasticky), částečně k doprovodu výše zmíněného Bridge Commandera. Navíc je hudba uložena ve formátu OGG, takže se dá otevřít ve většině dnešních multimedálních přehrávačů.

Toliko tedy k mým prvním dojmům ze hraní Star Trek: Legacy. Všem ji vřele doporučuji.

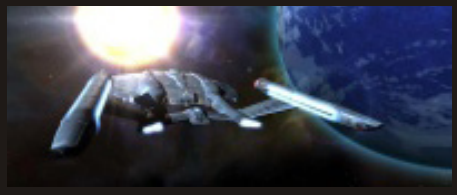
*Velící šéfredaktor komodor Korax*













# Konflikt 4: Kudla v zádech

Jednoznačně nejhorší ztráty v předchozí bitvě s Borgy měli Romulané. Proto si Sela vyžádala něco, co by ještě před krátkou dobou bylo pro obě strany nemyslitelné - přítomnost Federace v systému Romulus. Proto Federace převzala starší orbitální stanici kolem neobydlené planety třídy N, Romulus IV. Stanice byla zmodernizována, přestavěna dle standardů Federace a pokřtěna Guadalcanal. Krátce na to byla na povrchu postavena malá kolonie a vojenská základna, taktéž, což si vyžádala Federace, základna Klingonů. Prague má dohlížet na dokončení prací na stanici a bezpečnost v systému. Co se týče dění v samotné Federaci, začala modifikace Utopia Planitia pro možnost stavby lodí třídy Super Thunder a urychlily se práce na U.S.S. Antarktis. Oprava U.S.S. Phoenix dostala maximální prioritu. Dále se začaly šířit zvěsti o stavbě sedmikilometrového kolosu, nicméně je nikdo nepotvrdil.

Moře bouřilo, horizont byl zakryt obrovskou šedobílou plochou oblačnosti. Pláž se táhla do nekonečna jak napravo, tak nalevo. Připomínalo mi to oblast, na které stojí můj dům. Otočil jsem se na Laru:

“Nechápu, proč to tady neobydleli. Je tu … krásně.”

Lara se na mě nechápavě podívala: “Nevím, co je na téhle bouřce hezkého.”

“Myslím obecně, představ si to tu, když je jasno. Škoda, že neumím serfovat.”

“Tohle bys neuserfoval,” usmála se. “Akorát by ses zabil.”

Zkropila nás sprška mořské vody, to jak se opodál roztříštila vlna o pobřeží. Za krkem ta ledová voda opravdu nebyla příjemná. “Asi bychom se měli vrátit na základnu, tam už snad nebude tak …”

“…vlhko,” dokončila moji větu Lara. “Chceš transportem, nebo se pár hodin projdeme?”

Zasmál jsem se. “Nehodlám chytit rýmu.”

“Takže transportem,” zamumlala si pro sebe. Zmáčkla svůj odznak: “Základno Romulus IV, dva k transportu.”

Hned, jak jsme stáli v transportní místnosti, tak se ozval nějaký důstojník Flotily, podle výložek flotilový kapitán: “Vidím, že venku je opět hezky. Dovolte, abych vás přivítal. Jsem místní velící důstojník, flotilový kapitán Sergej Murman. Hned jak se převlečete do suchého, tak si s vámi budu potřebovat promluvit. Prosím, dostavte se tedy poté do místní astrometriky.” Okamžitě se otočil k východu z místnosti a mohutnými kroky odešel. S obavami jsem si pomyslel: ‚Co se tady děje?’ Podíval jsem se udiveně na Laru. Ta jen pokrčila rameny. Asi další z těch týpků, co si dělají zálusk na lepší místečka, řekl jsem si. Měl vyšší hodnost, tak jsme radši udělali, co po nás chtěl.

“Jsem rád, že jste přišli. Uznávám, že naše astrometrika není tak vybavená, jako ta na Prague, ale zjistili jsme něco, co vy jste asi ještě nezjistili.”

Flotilový kapitán Murman se otočil k jedné z členek posádky u konzol: “Praporčíku, přepněte na frekvenční pásmo, ve kterém se dorozumívají nanosondy.” Jen kývla hlavou. Na obrazovce se rozsvítila obrazovka, zachycující v černé a bílé okolí Romulu IV. “Zaměřte na Prague, můstek.” Na obrazovce jsem poznal svůj můstek, i když trochu netradičně zobrazený. Normální pohled ve viditelném spektru nahrazovaly bílé čáry, nahrazující kontury předmětů. V horní části jsem viděl několik shluků velkého množství bílých teček. Domyslel jsem si, že to budou kontejnery s deasimilačními nanosondami. Přesto jsem se Lary pro jistotu zeptal, a ta mi dala za pravdu.

“Není tady. Praporčíku, zkuste strojovnu.” Obrazovka se překreslila, opět to ale byla změť čar a bílých teček.

“Ani tady není. Zkuste projít kajuty posádky.” Po opětovném překreslení Murman vypadal opět nespokojeně. Praporčík se na něj otočila a něco zašeptala. “Ano, máte pravdu. Zaměřte lodní bar.” Tentokrát už tam přibyly i tečky zelené barvy. Netvořily nehybné shluky, ale vypadaly jako postavy, sedící u jednoho stolu. Mě to nic neříkalo, ale Laru to očividně znervóznilo.

“Co se děje?” zeptal jsem se jí.

“Ty zelené tečky jsou taky nanosondy. Ale nejsou naše.”

Stále jsem nechápal, respektive jsem si nechtěl připustit jedinou možnost. “A čí by byly?”

“Borgů,” zaskřípala zuby.

“Nechceš mi doufám říct, že mám na palubě Borgy, že ne?” To mi připadlo doopravdy absurdní.

“Mysleli jsme, že se jedná o nanoviry, ale to už jsme vyloučili. Vlastně byste ani nestáli tady,” ozval se Murman. Měl pravdu. Být to nanoviry, byly by už po celé lodi.

“Nemáte něco se senzory?”

“Několikrát jsme je prošli. Jsou v pořádku. Jen si nedokážeme vysvětlit, proč jsou ve stále stejném množství osob.”

“Jeden chybí, pane,” ozvala se praporčík.

“Cože?” otočil se Murman. Zjevně nestihl zaregistrovat, co mu řekla.

“Jeden chybí, pane. Našli jsme jich pět, ale tady jsou jen čtyři.”

“Kde by mohl být ten pátý?” Zdůvodnil svůj údiv: “Skoro pořád byli pohrom…”

“Pane, ztratili jsme kontakt s Guadalcanalem a třemi kotvícími loděmi!” doslova zakřičel muž od centrály komunikace (později jsem zjistil, že dost velká část základny se řídila právě z vědecké sekce).

“Je mezi nimi Prague?”

“Nikoli, pane. Prague stále registruje a odpovídá na náš signál.”

“Pane, zaznamenali jsme malou explozi na Guadalcanalu. Ty tři lodě začínají nabíjet zbraně!”

“Cože?!?” Murman se otočil směrem na mě s dosti výmluvným výrazem. Pochopil jsem, co myslel.

“Cleary Prague. Okamžitě vyhlaste poplach, zvednout štíty. Vše vysvětlím na místě.” Otočil jsem se na Murmana: “Okamžitě mě a nadporučíka Croftovou okamžitě přeneste na můstek.”

Murman se obrátil na další postavu v místnosti: “Přeneste je nahoru.”

Obrazovka astrometriky se zase překreslila. Než mě přenesli na loď, všiml jsem si, že Guadalcanal a tři neodpovídající lodě byly celé zelené.

Hned jak jsem stál na můstku, vydal jsem rozkaz: “Odpojte nás od stanice, okamžitě. Všem ostatním loděm, které odpoví, nařiďte to samé. Laro, nabijte deasimiliční torpéda a buďte připravená kdykoli vypálit.”

Auriel se na mě nechápavě podívala: “Ale v okolí nejsou žádné borgské lodě?”

“Když nic neuděláme, budou tady mít doky,” odvětil jsem. Auriel jsem zjevně vyděsil.

Lara dosedla ke svému stanovišti. Hned se na mě obrátila s nepříjemnou zprávou: “Štíty jsou dole…” Na její konzoli začalo blikat červené světlo. “Pálí po nás!”

Loď se mohutně otřásla. Všichni, kdo neseděli, byli okamžitě na podlaze.

“Hlaste škody! Laro, zkuste alespoň pancíř!”

“Protržený trup na palubách dvacet až dvacet tři a na palubě šedesát tři. Ztrácíme plazmu. Vypadl nám warp a transwarp, pane.”

“Mířili na můstek,” zaskřípal jsem zubama. Můstek byl na palubě dvacet šest.

“Pancíř je nahoře a drží. Ale ne úplně. Navíc nám nefungují zbraně.”

“To způsobila taky ta střelba?”

“Ne. Vypadá to, že jsou sabotované obvody. Máme jen fázery.” Loď se znovu zatřásla. ‚Ty nám budou k ničemu,’ pomyslel jsem si.

“Pancíř na osmadevadesátí procentech a drží. Dovnitř už se neprostřílí, pokud…” Lara spolkla konec věty.

“Pokud co?” jsem řekl s trochou hrůzy v hlase.

“Pokud se k nám netransportují.”

“Cože? Jak…”

“Říkala jsem, že pancíř není plně funkční.”

“Pak tedy musíme nahodit štíty. Laro, pojďte se mnou. Auriel, pokuste se nějak obejít zkratované obvody a nabít zbraně.” Překvapilo mě, že tu nikde nebyl můj druhý důstojník, aby mi okamžitě řekl, že ovládání štítů je na třicáté palubě, čtyři paluby pod můstkem. A nebylo to divné jen mě. Lara mi pro jistotu hodila zbraň. Otočil jsem se na Auriel, aby nás transportovala, ale ta se na mě jen nemohoucně podívala: “Ani transportéry nejsou funkční. O turbovýtazích se ani nemusím zmiňovat.”

“Funguje alespoň otevírání uzávěrů Jefferiesových průlezů?”

“To ještě ano.”

“Alespoň něco,” zamumlal jsem si pro sebe. “Pokud se kdokoli transportuje na loď, ihned vypusťte do vzduchu nanosondy.”

Já a Lara jsme se nasoukali do nejbližšího Jefferiesova průlezu. Naštěstí to byly jen ty čtyři paluby, takže jsme se dostali na místo určení celkem rychle. Horší než cesta byl ale pohled do sekce ovládání štítů - všichni, kdo tu měli službu, už byli mrtví. Všechny panely až na pár byly rozbité.

“Jaktože jsme o tomhle nevěděli?” zeptala se Lara.

“Musí být sabotované i vnitřní senzory.”

Došli jsme pomalu k části sekce, která vypadala v pořádku, jako by si jí nevšimli. Taky to ale vlastně byla jen chodba k turbovýtahu s několika málo konzolemi.

“Dokážeš přesměrovat ovládání do některé z těchto konzol?”

“Měla bych to zvládnout,” usmála se na mě Lara. “Kdyby se někdo objevil, kryj mi záda.”

“Už to mám, jen tady to asi nepůjde ovládat, tak jsem to přesměrovala na můstek…”

Začal křičet poplach: "POZOR, VETŘELEC! POZOR, VETŘELEC!" Kousek ode mne se zhmotnila skupinka Borgů a - což mne hodně překvapilo - můj druhý důstojník.

"Pozor, vetřelec!" řekl posměšně.

Vytáhl jsem fázer a vystřelil jsem. Z fázeru ovšem nevyšel žádný paprsek, tak jsem to zkusil znovu. Ale ani teď jsem nedosáhl kýženého výsledku. Druhý důstojník se zasmál: "Tahle loď je teď prakticky zničená, kapitáne. Prohráli jste válku, vy a ta vaše Federace." Slovo Federace ze sebe dostával s velkým odporem. Podíval jsem se na Laru - okamžitě pochopila, co jsem tím myslel. Otočili jsme se směrem na druhý konec chodby, zpátky do rozbité části sekce a vyběhli. Stiskl jsem odznak: "Auriel, co je s těmi nanosondami?" Ale odpověď jsem nedostal - v hájí byla i komunikace. Nebo, v horším případě, byl můstek už v rukou Borgů. Doběhli jsme až k Jefferiesově průlezu, kterým jsme přišli. Borgové jsou naštěstí tak těžcí, že nemohou běhat. Ale druhý důstojník byl Romulan, a tak nás za chvíli dostihl. Zastavil se na druhém konci místnosti a řekl: "Odpor je marný." Z levé líce mu vyjel implantát. Jakoby začal asimilovat sám sebe. Získal tím borgskou schopnost boje - a mi dva jsme tam stáli akorát s nefunkčními fázery. I když…

"Tak mě napadá," ozval jsem se. "Počítači, jsou holoemitory stále funkční?"

"Potvrzuji."

"Podíval jsem se na Laru: "I holografická matrice může zabít. Stačí vypnout ochranné protokoly." Zvedl jsem hlavu: "Počítači, zpřístupnit data všech simulátorů pro vnější holoemitory. Autorizuj pouze pro mne a nadporučíka Croftovou."

"Příkaz splněn."

Šibalsky jsem se usmál na Laru. "Co bys řekla dvěma devítkám?"

"Sem s nimi."

"Počítači, dvě devítimilimetrové zbraně z konce dvacátého století, izraelská výroba."

Před Larou se materializovaly dvě pistole. Sehnula se a potěžkala si je v rukách. "A ty?"

"Počítači, meč z programu Cleary 0016." Teď jsem už byl ozbrojen i já. Sice trochu netypicky, ale lépe jsem se cítil s mečem než se střelnou zbraní. "Počítači, vypnout ochranné protokoly."

Chladným pohledem jsem se podíval na svého druhého důstojníka. Ten již prošel celou asimilací a začal se pomalu blížit. "To sotva," řekl jsem, napřáhl jsem meč a hodil jsem jej po Borgovi. Zasáhl jsem ho v horní polovině hrudníku, směrem k levému ramenu. Skácel se. Já jsem si přišel pro svou zbraň, následován Larou. Škubnutím jsem jej vytáhl. Borgské implantáty zkratovaly vlivem přítomnosti ocele mého meče. To, co bylo dříve Romulan, se teď svíjelo v křečích. Přičapl jsem k němu.

"V-vy jste naše zho-zhouba. Nebýt F-feder-race, R-romul-lanské impérium by nikdy n-nepadlo!"

"To je minulost. Mohli jste si za to sami svým spojenectvím s Myslí."

"K-kdyby nás S-sela nez-zradila, tak-k bychom v-vyhráli!"

"Sela vás nezradila, ale zachránila. Auriel by vám mohla vyprávět."

"N-nevěřím v-vám ani t-té č-čaroďdějnici, jste zrád-dní lidi! Já jsem R-romulan!!!" Najednou sebou přestal škubat. Přeskočilo po něm pár jisker a pak už zůstal bezvládně ležet.

"Blázen," řekla Lara. "Spiknul se s ďáblem, a vlastně tak udělal přesně to, co nechtěl."

Začaly dunět ocelové kroky. Zbytek skupinky Borgů si přišel pro nás. Postavil jsem se a zvedl meč. Ukázal jsem Laře, ať nestřílí. Bylo mi jasné, že nemáme moc velké šance, alespoň se ale Borgové proti fyzickým útokům nemohou adaptovat. Bohužel se jich sem mohlo transportovat neuvěřitelné množství. Vší silou jsem seknul do prvního Borga a zakřičel na Laru: "Rychle na můstek!" Borg spadl na ty za ním a vytvořil tak na chvíli malou bariéru, což nám poskytlo trochu času. Akorát, abychom stihli se zavřít uvnitř průlezu. Jen jsme byli oba na žebříku, ozvaly se duté rány, to jak se snažili dvířka rozbít. Netrvalo jim to dlouho, ale my jsme už byli o palubu výš. Další tři jsme stihli vlézt, aniž by nás dostihli. Nahoře Lara několikrát vpálila do Borga, který byl v průlezu nejvýš. Trvale deaktivovaný se zhroutil dolů, samozřejmě při pádu shodil ostatní. Díky tomu jsme získali dostatek času dostat se k chodbě vedoucí přímo na můstek. Najednou se ale před nás transportovali další tři Borgové. Lařiny instinkty neselhaly a tak stihla zabít toho mezi námi. Ten za ní se po ní nebezpečně napřáhnul.

"Laro, dolů!" zakřičel jsem a hodil meč.

"Filipe, ne!" Sehnula se. Borga za ní můj meč doslova přišpendlil k přepážce. Ocel meče měla opět ten samý efekt. Vzápětí jsem ale poznal, proč nechtěla, abych ten meč házel. Na pravém boku jsem ucítil velmi tvrdou ránu. Bylo to, jako by mě kopl kůň. Prasklo mi několik žeber. Další rána mě poslala k zemi. V ústech jsem ucítil krev.

"Filipe!!!" zakřičela a vystřílela do Borga všechno, co jí ve zbraních zbylo. To Borg samozřejmě nepřežil. Naštěstí pro mě padl jinam. Pomalu mě otočila na záda. Měla v očích slzy.

"Proč sis musel hrát na hrdinu…"

"Ještě budu muset, Laro." Zakašlal jsem. "Běž na můstek a zapni štíty."

"Přece tě tu nenechám." Jedna její slza mi ukápla na líci.

"To je rozkaz, nadporučíku. Jdi."

Pomalu mě položila a vyběhla k můstku. Já jsem chvíli poté upadl do bezvědomí.

Lara vběhla na můstek jako vichřice. Okamžitě na své konzoli vyťukala sekvenci příkazů, jejímž výsledkem bylo vztyčení štítů.

"Komandére, okamžitě vypusťte ty nanosondy!"

Auriel vyťukala něco na konzole ovládání prostředí. Ozvalo se mdlé zasyčení.

"Nadporučíku, kde je kapitán?"

"Leží na chodbě, je těžce raněn. Je

možné sem nějak dostat doktora?”

“Bohužel, vypadla nám komunikace. Snad je funkční holodoktor?”

Lara nezaváhala ani vteřinu: “Počítači, aktivovat PZH!”

U turbovýtahu se zhmotnil, doslova zjevil muž v zelené uniformě s kufříkem v ruce. “Sdělte důvod lékařské… Co dělám na můstku?”

“Okamžitě jděte ke kapitánovi, je těžce raněn,” rozkázala Auriel.

Hologram vyšel, ale neodpustil si poznámku: “Proč jste jej netransportovali na ošetřovnu?”

Lara ho doslova seřvala: “Protože transportéry nefungují! Pohni si!!”

“Vždyť už jdu.”

Jen co se za ním zavřely dveře, Lara odešla do mojí pracovny. Tam začala plakat. Přišla za ní Auriel.

“Nadporučíku…”

“Nechte mě, prosím, o samotě, madam.”

“On se z toho dostane, ať už je mu cokoli. Teď vás budu potřebovat na můstku, tak se vzchopte. On to taky dokázal.”

Loď se znovu otřásla. Borgové zjistili, že výsadek selhal.

“Vidíte? Potřebuji u zbraní někoho, kdo to s nimi opravdu umí. Jak se dá do střelby stanice, zahyneme všichni, vy, já, i kapitán. Tři naše torpédomety jsou již plně funkční. Pomožte mi!”

“Nevím, jestli to zvládnu…”

“Vzchopte se! Bez vás u zbraní má smrt jistou, s vámi má šanci.”

“Dobrá… ale…”

“Žádné ale, nadporučíku. To byl rozkaz.”

“Ano, madam.”

Lara se posadila za svou konzoli. Podívala se na kontrolky, ale ty moc dobrého neříkaly. Tři torpédomety sice funkční byly, ale nabíjení transfázových a QS torpéd ne. Otočila se na Auriel.

“Tohle sami nezvládneme. Nejsilnější zbraň lodě jsou teď kvantová torpéda a tři mi stačí tak na protržení štítů jedné lodě. Nás tu ohrožují tři a ještě k tomu mají na pomoc stanici.”

“Zkusíme na ně něco jiného. Počítači, známe frekvence štítů nepřátelských lodí?”

“Čekejte…” Chvíli se ozývalo pípání, to jak počítač přežvýkával data. “Máme informace o štítové frekvenci všech tří lodí.”

Auriel se podívala na Laru. Lara přikývla.

“Rozumím, madam.”

Lara začala přebíjet torpédomety na deasimilační torpéda, upravená na frekvence štítů nepřátel. Za asi půl minuty vyťukávání se otočila na Auriel.

“Připravena k palbě, madam.”

“Pal!”

Prague vystřelila tři modré střípky. Všechny tři zasáhly cíl. První torpédo prošlo štíty, druhé a třetí už ale ne.

“Doufám nadporučíku, že jste jen zaměnila cíle.”

“Nikoli, madam. Všechny tři jsme zasáhli, tak jak jsme měli. Pravděpodobně změnili štítovou frekvenci. Začínám nabíjet kvantová torpéda.”

“Děláte dobře, nadporučí…”

Ozvala se praporčík od komunikačního: “Madam, volá nás deasimilovaná loď.”

“Nechte mě, prosím, o samotě, madam.”

“Myslela jsem, že máme zničenou komunikaci…? Na obraz.”

Obraz chvíli zrnil, pak se trochu zaostřil, ale ne dost. Co je na obrazovce bylo jen velmi špatně rozeznat. Se zvukem to bylo naštěstí lepší.

“…y USS Toulouse. Jsme těžce poškozeni, těsně před dopadem vašeho torpéda nám zkratovaly zbraně. Štíty máme pouze na dvanácti procentech a brzy ztratíme primární energii. Je nám líto, ale v bitvě vám nepomůžeme.”

“Snad ani nebudete potřeba. Okamžitě odleťte směrem k nejbližší spřátelené základně. Prague konec.”

Obrazovka potemněla. Hned poté se loď znovu, tentokrát mohutně, otřásla. Několik konzol zajiskřilo a ztmavlo. Auriel, Lara a několik dalších spadlo ze svých židlí. Auriel se okamžitě chytla opěradla.

“Hlášení o škodách.”

Lara se bleskurychle zvedla zpět na své stanoviště.

“Svrchní štít je dole, spodní je dvanácti procentech a selhává. Pancíř nám také nevydrží příliš dlouho. Vědecká sekce je bez podpory života, paluby třicet až padesát dva jsou bez energie. Pálí na nás znovu! Stanice!”

“Změňte vzorec úhybných manévrů!”

Lara si zhluboka oddechla.

“Minuli nás. Vnitřní komunikace je stále nefunkční. Z torpédometů už je funkční jen jeden. Madam, sami to tu nezvládneme.”

Auriel vzdychla. Podívala se na Laru jakoby chtěla něco říct. Pár jisker vypadlo z osvětlení a můstek se na moment ponořil do tmy.

“Nouzové osvětlení. Komunikace, vyhlaste zlomený šíp.”

“Madam?”

“Slyšela jste rozkaz. Splňte ho.”

“Ano madam.”

Prague se znovu trochu otřásla. Vzduch na můstku se začal plnit kouřem.

“Kapitáne, máme tu zlomený šíp,” ozvalo se z komunikátoru. Vysoká blonďatá žena zvedla pravé obočí a odpověděla.

“Zlomený šíp? Jak daleko?”

“Pět minut warpem devět, madam.”

“Kolik dalších lodí ještě zachytilo ten signál?”

Postavila se, zavrtěla hlavou a pomyslela si: “To je ale den.”

“Další dvě, madam. Mi tam budeme první.”

“Nastavit kurs na setkání. Která loď vyhlásila zlomený šíp?”

“Prague, madam.”

Hlavou jí problesklo, že tohle asi bude něco, když na to Prague nestačí.

“Poplach. Zvednout štíty. Zařaďte warp 9.75. Za moment jsem na můstku.”

Loď třídy Sovereign refit se protáhla a zmizela ve warp záblesku.

“Madam, blížíme se k pozici, odkud byl vyslán signál.”

“Přejít na impuls.”

Kapitán si prohrábla vlasy. Na můstku nebyl příliš velký ruch, loď nebyla na náročné misi. Doteď.

“Proveďte scan oblasti.”

“Ano, madam.”

Chvíli přemýšlela. Pamatovala si kapitána, který nyní velel na Prague. ‚Zase budu Filipa tahat z problémů,’ pomyslela si.

“Scan je hotov, madam. Je to hodně divné. V oblasti je několik lodí Federace a jedna romulanská, žádné nepřátelské. Nicméně senzory ukazují přítomnost Borgů.”

“To je divné. Jsou senzory v pořádku?”

“Jsou, madam. Madam, zaznamenáváme palbu!”

“Kdo pálí?”

“Nevíme madam, vypadá to na naše zbraně, ale nechce se mi tomu věřit…”

Zavrtěla hlavou.

“Co dál říká scan?”

“V oblasti palby se nachází čtyři lodě a jedna stanice, všechny naše. Jedna loď prchá nízkým warpem, další dvě jakoby pronásledovaly Prague. Taktéž čile komunikují se stanicí. Nicméně na naše signály neodpovídají.”

“Zavolejte Prague. Kormidlo, nastavte kurs na setkání, plný impuls. Zvednout pancíř.”

Na obrazovce se objevilo něco, co vypadalo jako můstek, nicméně obraz slušně zrnil. Zvuk byl také velmi špatný.

“Pokuste se vyladit signál.”

Obraz se stabilizoval. Zvuk slušně šuměl, ale už bylo rozumět.

“…vní důstojník USS Prague. Jsme velmi těžce poškozeni, loď byla sabotována. Kapitán je těžce raněn. Okamžitě zneškodněte ty dvě lodě, nebo nás zničí. Štíty nám už selhaly a pancíř k tomu taktéž nemá daleko.”

Obraz se zatřásl. Kapitán okamžitě zavelela:

“Utočný vzor psí devět. Transfázová torpéda, plný rozptyl. Zamiřte na obě pronásledující lodě a palte!”

Loď vypálila šest žlutých střípků. Všechny zasáhly jeden cíl. První čtyři zničily štíty, další zbraně a po dopadu posledního se útočící plavidlo dalo do divoké rotace, končící explozí.

“Madam, je tu USS Philadelphia. Jsou stejně zmatení jako jsme byli mi, madam.”

“Okamžitě jim pošlete naše údaje a ať se hned pokusí odzbrojit stanici.”

“Máme přebito, madam.”

“Pálí na nás stanice, madam!”

Loď se hodně otřásla.

“Hlášení o škodách.”

“Štíty na sedmdesáti procentech a drží.”

“Na chvíli vysadily fázery, přišli jsme o část primární energie. Zjevně vědí kam střílet, madam. Ale ještě chvíli to vydržíme.”

“Je tu i Starfighter, madam.”

“Stejný postup.”

Otočila se na svého taktického důstojníka.

“Palte na druhou loď. Tentokrát se pokuste je nezničit.”

“Ano, madam, ale můžu se jen pokusit, nevíme, jak moc je poškodila Prague.”

“Rozumím, tak palte!”

Další loď přišla kompletně o štíty. Třetí torpédo utrhlo levou warpovou gondolu a poslední zničilo celou zbraňovou její sekci. Celkové poškození způsobilo, že nepřítel přišel o energii a loď zůstala viset nehybně ve vesmíru. Teď už zbývala jen stanice, o kterou se už začínala starat Philadelphia. Nicméně staniční štíty byly o dost silnější, než štíty na které útočili předtím.

“Vypadá to, že jsme z toho venku, stanice si teď všímá těch druhých,” vydechla Lara. Na můstku už svítilo jen červené osvětlení a místy problikla nějaká konzole. Ve vzduchu bylo hodně kouře.

“Máme vnitřní senzory?” zeptala se Auriel.

Lara něco vyťukala.

“Bohužel madam. Jedeme jen na baterie. Jediná sekce s plnou energií je ošetřovna. Jinak máme ztěží na podporu života a gravitaci. Pokud nás odtud někdo nevezme, asi tu budeme slušně dlouho trčet.”

“Nepodceňujte Klingony,” ozvalo se tvrdý hlas z Lařina komunikátoru, “podařilo se nám zprovoznit vnitřní komunikaci. Za dvanáct minut můžeme zapnout první záložní jádro.”

“Qa’Tahu, tohle máš u mě,” zasmála se Auriel, “hlavně teď ale zapněte transportéry, kapitán je těžce raněn.”

“Hned to bude, ale asi nepujde víc než dva transporty. Dokud nezprovozníme jádro.”

Můstek ztichl. Laře najednou blesklo: V bitvě přišli o energii, takže musel vypadnout PZH. A on tam teď leží sám!

“Komandére, jdu za kapitánem. Myslím, že tu teď nebudu třeba.”

Auriel se usmála.

“Jděte. Bude vás potřebovat.”

Lara kývla a doslova vyběhla. Nebylo to daleko, ale místy chodbu blokovala vypadlá kabeláž, takže jí chvíli trvalo, než ke mně došla. Já jsem byl pořád ještě v bezvědomí, částečně ošetřený od PZH. Lara ke mně přiběhla, sedla si a podívala se na mou spící tvář. Zmáčkla svůj odznak.

“Strojovno, je už transport připravený?”

Opět se ozval Klingon.

“Je. Jádro bude za pět minut. Strojovna konec.”

Lara se pousmála. “Počítači, dva k transportu. Cíl ošetřovna.”

Zahalil nás modrý paprsek a v mžiku jsme byli pryč.

“Kapitáne, podařilo se nám proniknout staničními štíty.”

“Dobře, vyřaďte jim energii.”

“Ano, madam.”

Loď vypálila červený paprsek, zasáhla stanici zhruba uprostřed. Světla stanice zablikala a ztmavla. Kapitán si utřela čelo.

“Konečně je po všem.”

“Kapitána jsem stabilizovala, ale tady ho nevyléčím. Musím ho dostat na nějakou základnu Federace, jinak se jeho stav může zhoršit,” nepřidala Laře na odvaze notně vysoká šéflékařka.

“Udržte mi ho naživu…,” doslova vzdechla Lara.

“Nebojte. Pokud vím, tak kapitán na USS Sword ho zná. Takže ho může vzít na Deep Space 13, nejsou odtud daleko.” Podívala se na nadporučíka. “Ne, Romulanům bych ho radši nedávala. Vidíte co jeden Romulan udělal tady. Radši až ve Federaci.”

“Proveďte scan oblasti.”

“Vy jste telepat?”

“Betazoid. Doporučovala bych vám letět s ním, bude to pro vás oba lepší.”

“Nemůžu. Jsem ve službě.”

Světla zablikala. Na moment bylo šero, pak se opět rozsvítilo. Qa’Tah nahodil jádro.

Lara se dotkla odznaku.

“Strojovno, jakou rychlost zvládneme s jedním jádrem?”

“Sotva warp 3, nadporučíku.”

Lara sklopila hlavu.

“Poletíte s ním, nadporučíku. Berte to jako rozkaz lékaře. Na lodi stejně nebudete nutně potřeba. Pochybuji, že při opravách bude třeba na někoho pálit.”

“Děkuju vám, Sarah.”

“Nemáte zač.”

Auriel prošla očima celý můstek. Konečně naskočilo hlavní osvětlení, ale to pouze odhalilo, že většina lodi je v těžce nefunkčním stavu. Polovina stanovišť byla bez proudu, zbytek problikával a svorně hlásil všemožné poruchy či poškození. Skrz prasklinu v hlavní obrazovce čněla kabeláž. Po spuštění záložní energie byla většina raněných přenesena na ošetřovnu, takže na můstku snad nebyl už vůbec nikdo. Povzdechla si.

“Má smysl to tu ještě vůbec opravovat…?”

Hned si ale uvědomila, že bych nikdy nedal loď do šrotu, pokud by opravdu nebyla odepsaná. A to Prague, moje loď, rozhodně nebyla. Z pochmurných myšlenek ji vytrhlo zapípání odznaku, které teď působilo v tom tichu okolo jako povzbuzení.

“Proveďte scan oblasti.”

“Ošetřovna prvnímu důstojníkovi.”

“Mluvte, ošetřovno.”

“Kapacita naší ošetřovny přestává stačit. Zavolejte na Sword ať převezmou nejtěžší případy a nadporučíka Croftovou.”

Auriel se chtěla zeptat proč, ale vzápětí si to připoměla.

“Rozumím, ošetřovno. Jen co najdu funkční konzoli, kontaktuji USS Sword.”

Na můstku ale mnoho funkčních konzolí nebylo, a k tomu žádná nebyla použitelná ke komunikaci mimo loď. Otočila se k pootevřeným dveřím do mojí pracovny. Mechanismus otvírání sice selhal, ale škvíra byla dost velká, aby se jí Auriel protáhla. Na zemi ležel můj interkom, vypadal nepoškozený. A ten se ke komunikaci už použít dal. Zvedla židli, ale pak si všimla, že plaketa lodi je nakřivo. Pootočila ji zpátky a pak si sedla k interkomu. Několikerým vyťuknutím zavolala USS Sword.

“Nevíme madam, vypadá to na naše zbraně, ale nechce se mi tomu věřit…”

“Zdravím vás, komandére,” odpověděla z druhé strany kapitán,” jak jste na tom?”

“Máme velké, blíže neurčené množství raněných. Pokud nedostanou rozsáhlejší lékařskou péči, pravděpodobně budeme mít i velké ztráty. O kapitánovi to platí dvojnásob.”

“Bude stačit, když je připravíte k transportu. O zbytek se postaráme mi. Ale nejsem si jistá, jestli bychom je neměli…”

“Šéflékař říkala, že nejlepší bude je vzít na Deep Space 13. Romulani nejsou pro tak rozsáhlou lékařskou akci vybaveni. A vemte s nimi i nadporučíka Croftovou. Má rozkaz doprovázet kapitána.”

“Rozumím, Prague. Dejte signál, až budeme moct přenést raněné. Sword konec.”

Auriel si znovu prohlédla moji pracovnu. Všechny stěny byly očouzené, místy i pobořené. Jediné, co vypadalo v pořádku, byl můj interkom a plaketa. Té se zčernání okolní zdi ani nedotklo.

Pomalu jsem otevřel oči. Všechno okolo bylo rozmazané a měl jsem potíže zaostřit. Cítil jsem se hrozně slabý a taky bolest na žebrech. Nenapadlo mě nic lepšího, než…

“Auriel, podejte hlášení o našem současném stavu.”

Uslyšel jsem potlačený smích a potom Lařin hlas.

“Je mi líto, kapitáne, ale komandér Auriel není momentálně přítomna. Jestli vám to nebude vadit, podám hlášení o stavu já. Konečně ses probral.”

Uvědomil jsem si, že ztěží budu ještě na Prague a následně, jakou hloupost jsem to vlastně řekl.

“Kde to vlastně jsem, Laro?”

“Deep Space 13. Byl jsi v bezvědomí skoro tři dny.”

“Tři dny… Jak jsme si vedli?”

Než stihla Lara odpovědět, uslyšel jsem hlas místní velitele ošetřovny.

“Nadporučík Croftová vám podá hlášení v momentě, kdy budete schopen služby. Teď odpočívejte.”

“Dobrá, jen mi dejte něco, co mi zostří vidění.”

“To zachvíli přejde samo.”

“Laro, jak je na tom Prague?”

“Kapitáne…”

“Jen tuhle otázku, prosím, doktore.”

“Lidi, ti si nedají nikdy pokoj,” zabrblal si doktor pro sebe.

Lara se pousmála.

“Je na tom špatně, ale spraví to. Ty jsi na tom byl rozhodně hůř.”

“Nadporučíku, kapitán teď potřebuje klid,” řekl doktor Laře,”teď už běžte.”

Ucítil jsem na krku kotouček kovu hypospreje a znovu jsem usnul.

Když jsem se znovu probudil, už mi bylo líp. Žebra stále ještě bolely, ale viděl jsem dobře a slabost jsem už taky necítil. Opatrně jsem se posadil rozhlédl okolo sebe. Doktor na mě zareagoval. Až teď jsem si všiml, že to byl Vulkánec.

“Kapitáne, dívám se, že jste se už konečně pořádně probral.”

Slovo ,konečně mě trochu vyděsilo.

“Jak dlouho jsem spal od doby, co tu byla La…nadporučík Croftová?”

“Osmnáct hodin, třicet jednu minutu a dvaadvacet vteřin.”

Usmál jsem se. Ani Vulkánci si nikdy nedají pokoj.

“Doktore, za jak dlouho mě pustíte do služby?”

“Přesný časový údaj vám neposkytnu. Bude to v době, až budou vaše žebra dostatečně srostlá a svalová slabost naprosto pomine. Dříve ne, kapitáne.”

“A budu mít alespoň vycházky?” v žertu jsem se zeptal. Doktor zvedl pravé obočí a já naznačil, že se jednalo o žert.

“Humor,” zakroutil hlavou.

Po dalším asi půl dni mě přece jen doktor pustil. Musím uznat, že to bylo asi nejnudnějších dvanáct hodin, které jsem kdy zažil.(Na mojí staré Galaxy jsme měli za doktora Bajorana, a ten sršel vtípem kdy jen mohl. Jednou ho kdosi nazval Hawkeye, což jsem pochopil až o hodně dlouho později, nicméně ona přezdívka mu natolik sedla, že mu tak na lodi říkal každý.) Zašel jsem do své prozatímní kajuty, abych si přečetl hlášení. Po chvilce čtení se mi rozklepaly ruce. Přímo v bitvě jsem ztratil sedmdesát lidí, na ošetřovně osm a dalších dvacet zemřelo na nemocničním lůžku DS 13. 98 lidí, kteří mají někde příbuzné, přátele. Mezi padlými byla i jména, která jsem znal. Na PADD dopadla slza. Vždycky jsem věděl, že v boji budou ztráty, ale nikdy jsem to nedokázal přejít s klidnou myslí. Položil jsem PADD na stolek a podíval se z okna ven. DS 13 obíhala kolem plynového obra v soustavě Dregon. Myslel jsem, že mě pohled do vesmíru uklidní, ale bohužel se tak nedělo. Říkal jsem si, že je dobře, že jich nebylo víc. Že Lucy a Auriel provedly dobrou práci. Ale něco mi říkalo, že kdybych si nehrál na hrdinu, tak jich nemuselo umřít tolik. Ozvalo se zazvonění. Utřel jsem si oči.

“Vstupte.”

Dovnitř vešla Lara.

“Ahoj. Jak ti je?”

Pokusil jsem se usmát, ale vypadalo to hodně křečovitě.

“Trochu mě bolí žebra, ale jinak to jde.” Otočil jsem se zpátky k oknu.

“Ty mi něco neříkáš… Co tě trápí?”

“To bude dobré. Nic mi není.”

“Nelži mi. Žena to pozná.” Podívala se na stůl a všimla si elektronické tabulky. Podívala se co na ní je a pak ji položila zpátky na stůl.

“Tomu jsi nemohl zabránit.”

Otočil jsem se zpátky k ní.

“Mohl. Kdybych si nehrál na hrdinu, mohli by přežít.”

“A jak bychom tu palbu vydrželi bez vztyčených štítů? Umřelo by jich mnohem víc, možná úplně všichni na palubě, kdybychom je neodblokovali. Nebýt tebe, nikdy bych se z té sekce nedostala. A na můstku by se tom nikdy nedozvěděli. Umřeli bychom tam všichni.”

“Kapitáne…”

“Nemůže ztratit dojem, že kdybych udělal něco líp….”

“Vždyť jsi skoro umřel! Nedělej mi tady výstupy. Kapitán má být připravený na všechno, i na ztráty. Je to sice ode mě tvrdé, ale válka už je taková. A tohle je válka.”

Pomalu ke mně došla a vzala mě za obličej.

“Podívej se mi do očí. Řekni mi, jaká byla naše šance proti několika násobné přesile? Oni věděli, že jdou do boje a že se nemusí vrátit. Vím to i já. Takové věci se ve válce stávají. Většina z těch lidí zemřela při prvním dopadu torpéda, než jsme vztyčili pancíř. A potom je pobíjeli Borgové. To oni za to můžou. A my jim to za to spočítáme. Ty jim to spočítáš. Řekni že jim to spočítáš.”

“Spočítám.” Zamračil jsem se. Dokázala ve mně smutek dokonale obrátit ve vztek, a ten jsem dokázal rychle potlačit, měl jsem s ním daleko větší zkušenosti. Otočil jsem se znova na nebe.

“Řekni mi, jak to, že na mě tvoje slova vždycky působí jako balzám?”

“Nevím…Jen říkám, co si doopravdy myslím. Podívej se - tam.” Ukázala na Prague, jak stála opodál u jednoho z doků stanice. “Podívej se na tu loď. Tam žije svoje životy dalších 4500 lidí. To, že je můžou žít dál, je z velké části tvoje práce. Mě se tam rozhodně líbí. Je to teď můj domov. A tvůj taky. Půjdeš se mnou? Zamluvila jsem v lodním baru stůl. Barman slíbil, že tam bude klid. Jen pro nás dva.”

Usmál jsem se. “Ty mě zveš na rande?”

“I tak se to dá říct.V místním kině dnes bohužel nic dobrého nedávají, ale…”

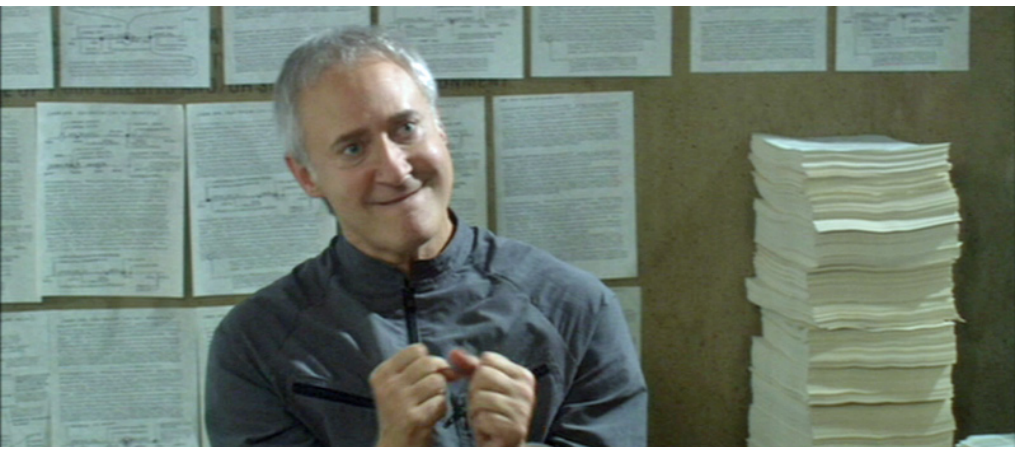
“Řekni, na jaký film bys chtěla jít?”

“Cože?”

“Přece jen jsem to já, kdo schvaluje příděly pro simulátor, ne?”

Dala ruce v bok a kouzelně se usmála. “Vyber mi něco ty. Ale pamatuj, že na příliš romantické filmy nechodím.”

*James Filcin Kirk*



# Arik Soong

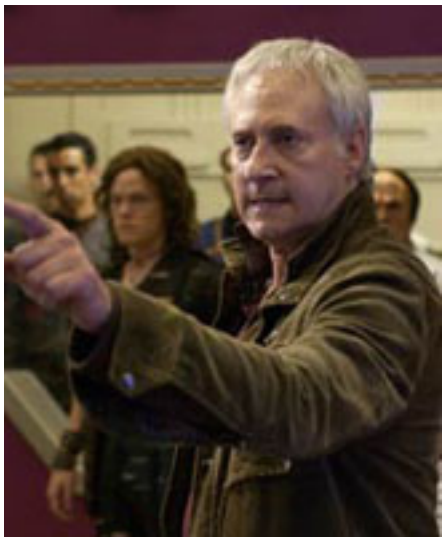
***Arik Soong, doktor genetiky 22. století vstoupil do dějin svým postojem k genetickému inženýrství. Soudil, že ukončení genetického vylepšování lidí po Eugenických válkách byl omyl a doufal, že se mu podaří dokázat to, že se geneticky upravení lidé nemusí nutně stát tyrany, jakým byl například Khan Noonien Singh. Své tvrzení stavěl na myšlence, že problém nespočívá v technologii, ale v neschopnosti člověka nakládat s tímto „darem" moudře.***

Okolo roku 2134 ukradl Soong skupinu zárodků Vylepšených (označení pro geneticky vylepšené humanoidy) a vyvíjel je na planetě v systému Trialas s podporou Orionců, kteří ho podporovali a dodávali mu potřebné vybavení. I přes to všechno byl nakonec po deseti letech zajat a uvězněn v San Francisku na Zemi.

Za dalších deset let, tedy v roce 2154 byl Dr. Soong uvolněn, aby pomohl kapitánu Archerovi zajmout skupinku Vylepšených, jenž obsadili klingonského dravce a zavraždili posádku. Když byla Archerova Enterprise napadena orionskými Interceptory, unesli Orionci devět členů posádky Enterprise, včetně Komandéra T'Pol, které později vzali na orionskou stanici Vertex III jako otroky. Kapitánu Archerovi se podařilo, za pomoci Dr. Soonga, jenž měl k dispozici staré přístupové kódy této stanice, osvobodit svou posádku zpět.



Během zmatku, který vypukl po útěku členů posádky, pokusil se Soong prchnout tak, že deaktivoval transpondér, jenž měl v sobě implantovaný. Avšak Archerovi se podařilo ho zastavit. Poté co přišli Vylepšení, aby si promluvili s Enterprise, vzal jeden z nich, Malik, kapitána Archera jako rukojmího a zbytek Vylepšených úspěšně osvobodili Soonga. Doktor uprchl z Archerova poručnictví a započal znovu své výzkumy.



Soong chtěl vést Vylepšené na stanici Cold Station 12, v níž se nacházelo něco okolo 1800 zárodků Vylepšených. Nařídil své skupince Vylepšených obsadit stanici a osvobodit embrya. Doktor věřil, že celá akce se obejde bez jakýchkoliv obětí. Ačkoliv se Soong považoval za otce Vylepšených, tak se nedokázal schodnout s Malikem, vůdcem Vylepšených, ve věci použití síly. A když Malik zavraždil jednoho ze člena personálu stanice, aby získal jisté přístupové údaje Soong, byl šokován.

Doktorův vztah k Malikovi se postupně měnil na nepřátelství. Poté, co se Soong dozvěděl, že Vylepšení mají v úmyslu vypálit torpéda s patogeny, ukradenými na Cold Station 12, na klingonskou kolonii, a tím rozpoutat konflikt mezi lidmi a klingony, jeho naděje na „hodné" Vylepšené zažila klinickou smrt. Následně, když se Malik dozvěděl o Soongovu rozhodnutí upravit DNA ebryií tak, aby se stály méně násilnými, rozhodl se vůdce Vylepšených doktora uvěznit.

Avšak Soongovi se podařilo uprchnout v raketoplánu a nalézt útočiště na Enterprise, kde Archerovy nabídl pomoc při hatění plánů Vylepšených.

Malikovi se podařilo zničit doktorovu loď, s Vylepšenými na palubě, a přenesl se na Enterprise. Tam se pokusil zabít Soonga, ale díky Archerovu výstřelu se mu to nepodařilo.

Po těchto událostech se Soong vrátil zpět do vězení a vzdal se veškeré práce v oblasti genetiky a rozhodl se započít jiný výzkum, tentokráte se zaměřením na umělý život.

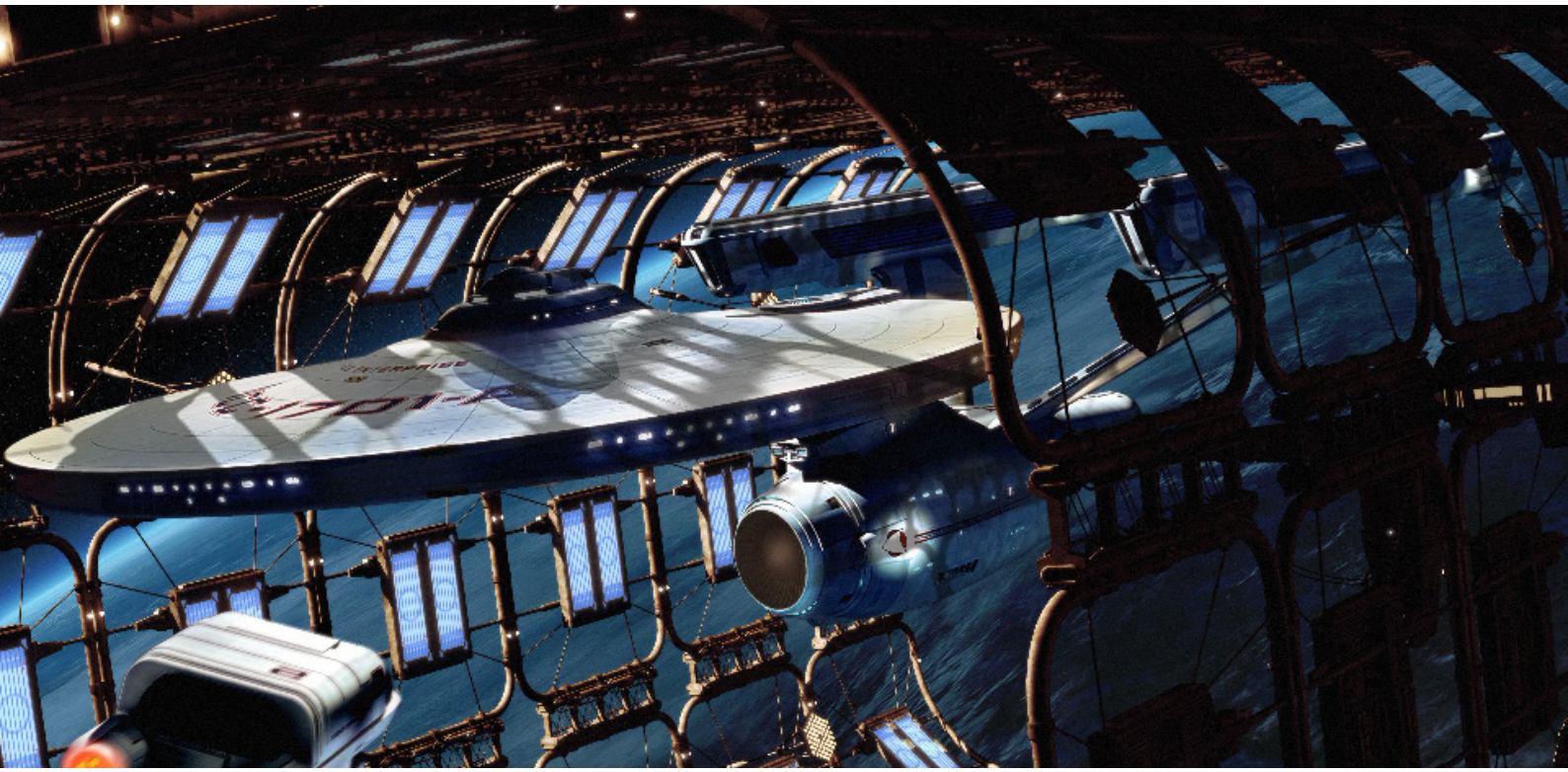
***Poznámky na konec:***

Podle zákulisních informací byl Arik Soong prapředkem of Noonien Soonga, tvůrce androida Data.

Postava doktora Arika Soonga byla ztvárněna Brentem Spinerem, pozdějším představitelem nikoho menšího, než Data.

*Správce informačního systému,*
*komodorThomas Rover*





# TOS Facelift

Patříte stejně jako já k lidem, kteří milují sci-fi, ale nemají rádi zastaralé filmy a efekty? Potom, alespoň u původního Star Treku, existuje řešení. Společnost CBS Paramount Television totiž ke 40. výročí Star Treku vyslyšela přání nás, dokonalými efekty zhýčkaných konzumentů moderních seriálů, a rozhodla, že se originální série začne poprvé po 16ti letech opět vysílat. Tentokrát ovšem s kompletně nově vytvořenými digitálními efekty, hudbou, vyčištěným obrazem a přepracovanou úvodní sekvencí. Úvodní znělka byla znovu nahrána v digitální stereo kvalitě a doplněna o pročištený monolog Wiliama Shatnera z původní znělky. Mnoho speciálních efektů bylo nově vytvořeno za použití digitální počítačové animace. Nově vytvořeny byly také exteriéry hvězdných lodí. Jak Enterprise, jejíž model byl vytvořen přesně podle měřítek toho původního, tak i Klingonských křižníků a Romulanských Dravých ptáků, jejichž exteriéry byly vytvořeny za použití nejnovějších digitálních efektů. To je podle mě jeden z největších přínosů, jelikož mě při pohledu




na „historické“ modely lodí v původním seriálu skoro mrazí v zádech... hrůzou. Nové episody byly převedeny do HD rozlišení podobně, jako Star Trek: Enterprise, což je výhoda hlavně pro HD televize a obrazovky počítačů. Fanoušci původního zpracování se ale nemusí obávat. Tvůrci nového zpracování si dávají hodně záležet na zachování originálního stylu. Nové episody nejsou vysílány v původním pořadí. Dosud byly odvysílány tyto episody (v pořadí v jakém byly vysílány):

**... s kompletně nově vytvořenými digitálními efekty ...**

- Balance of Terror
- Miri
- The Devil in the Dark
- The Naked Time
- The City on the Edge of Forever
- I, Mudd
- Arena
- Catspaw
- The Trouble With Tribbles
- Mirror, Mirror
- Space Seed
- The Managerie, Part I + II
- The Corbomite Maneuver
- Friday’s Child

Do konce měsíce by se ještě mělo vysílat „Wink of an Eye“, „Where No Man Has Gone Before“ a „For the World Is Hollow and I Have Touched the Sky“.

*Praporčík Jury*



# Filmové okénko

**Generations**

Se vstupem Star Treku do kin a s nástupem VHS nosiču se ze Star Treku sta

I jeden z nejvýnosnějších obchodů na světě. Po Star Treku VI se mohlo zdát, že byznys Treku na stříbrném plátně je u konce, to by ale byla škoda jak pro Trekkies, tak pro producenty Paramountu. Navíc byla Nová Generace velice úspěšná a uvést ji i do kin by nebyl špatný nápad.



A tak se v roce 1994 na plátnech kin objevil nový Trekový film. Nemá už ale na můstku Kirka, ale Picarda a není nemístné prohlásit, že se jedná o nejlepší film ze světa Star Treku. Když říkám, že má Picarda na můstku, není to tak docela pravda. V Generations se totiž vyskytují oba slavní kapitánové.

Film popisuje setkání Enterprise B s vesmírným mračnem, při kterém je poškozena. Sice se loď zachrání, ale kapitán Kirk je vysán do vesmíru... O osmdesát let později na stejnojmenou loď, ovšem, která končí na D dorazí tísňové volání se stanice Amargoza. Na stanici najdou jen kromě mrtvých vědců a Romulanů živého věedce. Dr. Soran naléhá na Picarda, aby ho pustil zpět na stanici. Po rozhovoru, kdy mu řekne, že na svém projektu pracuje celý život a nebude-li dokončen do několika hodin, bude zatracen, pustí ho Picard zpět. Zrovna když Picard rozmlouvá s poradkyní Troi o smrti svého synbovce, jediného Picardam který mohl "zachovat Picardovskou linii" stanice vystřelí střelu na blízkou hvězdu, která se začne hroutit. Tlaková vlna zničí vše v blízkosti včetně Amargozy, před tím se ale Soran stihne transportovat na nově se objevivšího Dravého Ptáka klingonů. S Geordim.

Ukáže se, že Soran ničí hvězdy, aby změnil dráhu mračna zvaného Nexus, stejného mračna

, ve kterém skončil kapitán Kirk. Enterprise se vydá do systému, ve kterém je obydlená planeta. Picard s Datem se domnívají, že Soran zničí i tamější hvězdu. Musí mu v tom zabránit, jinak by šoková vlna zabila miliony obyvatel na okolních planetách. Když dorazí k planetě Veridian III, domluví Picard výmenu Geordio za něho samého a transportuje se na planetu. Tam se snaží přesvědčit Sorana, aby pustil od sničení hvězdy. Soran to přesto uděla, Nexus jeho i Picarda "vyzvedne" a vše ostatní je zničeno.

Picard se probudí v Nexu ve svém vysněném domě obklopený dětmi a mrtvým synovcem Renéem. Když ale uvidí

na vánočním stromku baňku, ve které je vidět exploze hvězdy, dojde mu, že něco není v pořádku. Setká se ve svém domě s Guinan, tedy s její částí, která v Nexu zůstala, když ji Enterprise B dostala z Nexu ven. Požádá ji, aby mu pomohla se vrátit a zastavit Sorana, ale Guinan nemůže, protožev Picardově skutečném životě už je. Poradí mu ale, kdo my mu mohl pomoct. Když se Picard za tím mužem vydá, zrovna seká dříví. Picard mu tedy s tím i s vařením vajec pomůže a žádá ho o pomoc. Kapitán Kirk sice ze začátku odmítá, Picard ho ale přesvědčí.

Když se tedy oba slavní kapitáni dostanou k Soranovi, zničí jeho raketu, ale pod Kirkem se zlomí poškozený most a Kirk umírá. Pro Picarda nakonec přiletá člun, který zachraňuje posádku z Enterprise, kterou zničila klingonská loď.

Generations mají sice celkem komplikovaný příběh, nicméně je srozumitelný i pro lidi, kteří se s Trekem ještě nikdy nesetkali. Původně měl být spíš pro Trekkies, nakonec se a

le ve filmu Trekově nevzdělaný člověk dozvídá, že Dat je android, že Geordi je slepý a tak dále.. Dále si můžeme všimnout, že v Generations se vyskytují dva typy uniforem. Uniformy ze seriálového TNG postupně nahrazují uniformy z Voyageru, nebo začátku DS9. Nejdříve se plánovalo použít novvé uniformy se zabarvenými límečky, od tho se ale upustilo, protože by moc změn nemuselo být plus. Jako další perličku by se mohlo uvést, že na začátku filmu, kdy se děj odehrává na Enterprise B se na ni vyskytuje i Tim Russ. V době natáčení nevěděl, že za rok bude hrát pana Tuvoka v novém Star Trekovém seriálu. Lursa a B´etor byly velice oblíbené a tak se produkce filmu rozhodla je do filmu nasadit. A odvedly svou práci. Sice je posádka federační vlajkové lodi zničila, ale sama jejich loď se už také nedala opravit. A to nejen ve filmu. Při natáčení scény, kdy kamera přejíždí přes zničený můstek Enterprise skutečně byl zničen můstek, který byl používán celých sedm let. Další fakt, který značil, že bude Picard potřebovat novou loď.

# Knižní koutek

Na palubě Enterprise dojde k sabotáži a všichni si myslí, že to byla jen nešťastná náhoda - ne však pan Spock. Když mu kapitán Kirk nedovolí tuto záležitost vyšetřit, vydává se za sabotéry na vlastní pěst a bez vědomí kapitána Kirka. Dostává se až na planetu Tomarii, kde ho tajemní útočníci zajmou, avšak díky kapitánovi Kirkovi dojde k jeho osvobození. Pan Spock je odsouzen za zradu a dezerci a odsouzen na pět let vězení, z toho však uprchne a stane se obávaným pirátem se jménem "Černý oheň"...

# Hudba

Jako minimálně poslechu hodný se nám jeví původní soundtrack k filmu The Motioon Picture, jehož autorem je Jerry Goldsmith.

V soundtracku je možno vypozorovat jak prvky užité i v pozdějších soundracích (např. TNG), tak i v původním seriálu (viz. předposlední skladba).



# Mumraj: Thomas Rover (IRQ)

V reálném životě se jmenuji Martin Fridrich, je mi 16 bydlím v Kobylí (na Moravě) a navštěvuji osmileté gymnázium v nedalekém městečku s jménem Velké Pavlovice. Moje nejbližší příbuzenstvo čítá jednoho super taťku, jednu bezva mamku a čtyři pohodový sourozence (ač lidi, říkají, že to je dost-tedy ti čtyři sourozenci- tak si říkám, že to může být i horší). Pokud by vás náhodou zajímalo mé náboženské vyznání, tak vám můžu prozradit, že jsem znovuzrozený křesťan. Pokud vás mé náboženské vyznání nezajímá, můžete směle předchozí větu přeskočit.



Co se týká mého volného času, tak jeho většinu strávím u počítače (Celeron D 2.8GHz, 512Ram, 96MBVRam sdílená) hraním her, tvorbou webových stránek či děláním něčeho okolo Star Treku.

Některé technofily by mohlo ještě zajímat, jestli mám nějaké PDA či něco podobného. Když pominu mobil, tak mám Palm Tungsten T s nímž jsem maximálně spokojen, ač se jedná o starší kousek.

A teď už k tomu, co vás možná bude zajímat. Ke Star Treku jsem se dostal nevím kdy, pravděpodobně to bylo, když u nás v televizi běžela Nová Generace. S nostalgií vzpomínám na ty pátky, kdy se přestalo uklízet, sedlo se k televizi (tedy já a moji sourozenci, rodiče to nebere) a plných 45 minut se koukalo na kapitána Picarda a jeho posádku (později i na Voy a TOS).

S výraznějšími aktivitami ve věci ST jsem začal až na gymnáziu, odkud jsem začal odehrávat TrekGAME. S postupem času jsem svoji působnost rozšířil i na hry TF (Zde jsem se dostal až na post kapitána avšak již nehraji), DF a nejnověji STNZ (zde jsem se stal diplomatem) a Projekt Mira.

Co se týče mé obliby seriálů a filmů, tak nejraději mám TOS a DS9 (ač jsem zatím shlédnul pouze 1. sezónu). Ve filmech mezi top řadím 8-FC a 6-UC.

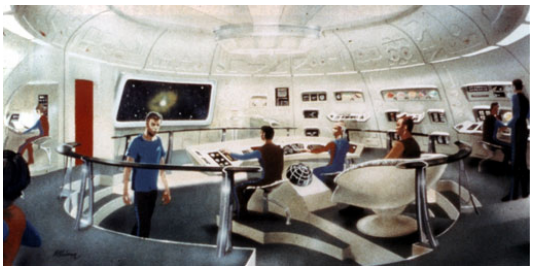
A co se týče úřadu? Mám přezdívku Thomas Rover (někde zaznamenán jako IRQ) a jsem sekčním velícím důstojníkem jihomoravské sekce s hodností komodora, jsem správcem UPKB Systému a jsem pomocný administrátor klubových stránek.

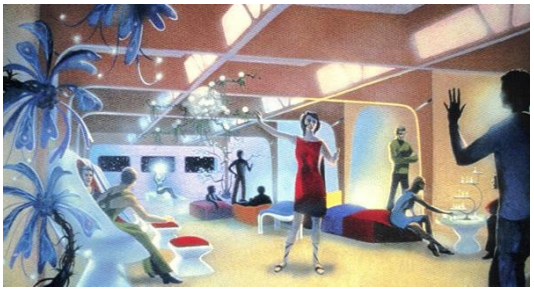
*Thomas Rover*

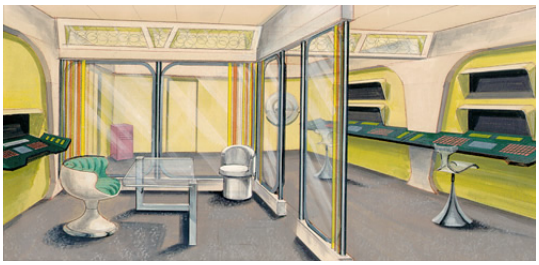
# Star Trek - Druhá Fáze

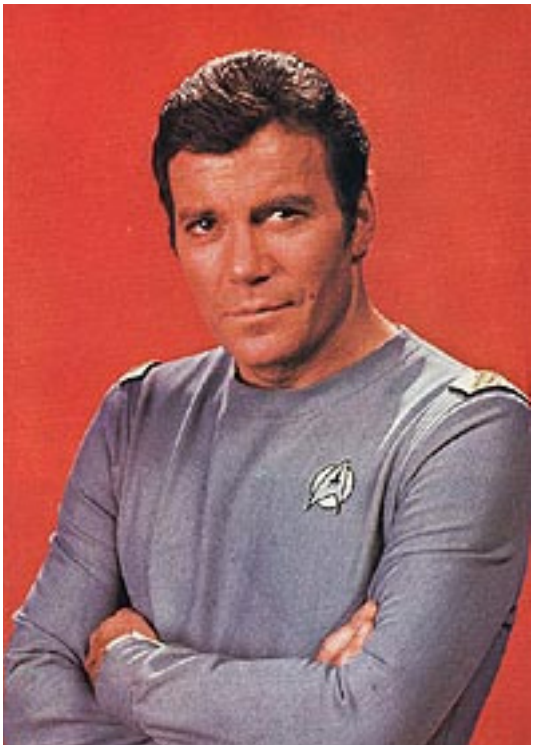
***Star Trek - Druhá Fáze měla být nová série navazující na původní seriál.***

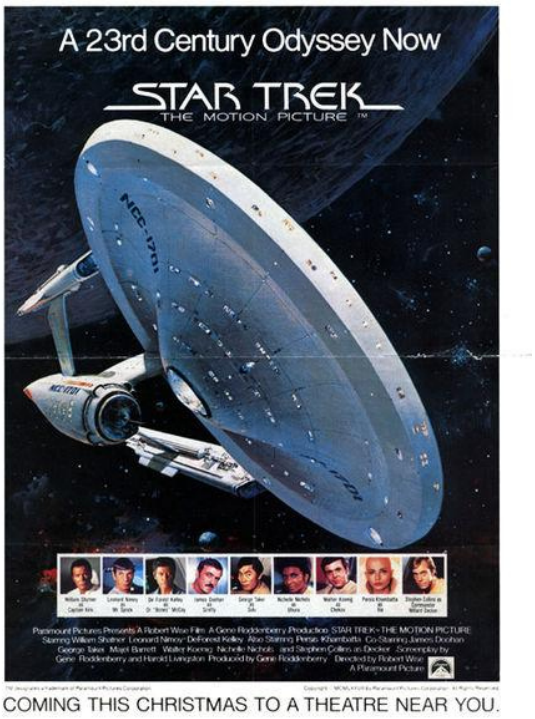
V druhé polovině sedmdesátých let si Paramount pohrával s myšlenkou nového seriálu na motivy Star Treku. Enterprise měla být nově refitována a měly se objevit nové postavy. Ovšem po úspěchu Hvězdných Válek a Blízkých setkání se Paramount rozhodl pro celovečerní film. Scénáře pro Druhou fázi tak spatřily světlo světa až o deset let později v Nové Generaci.

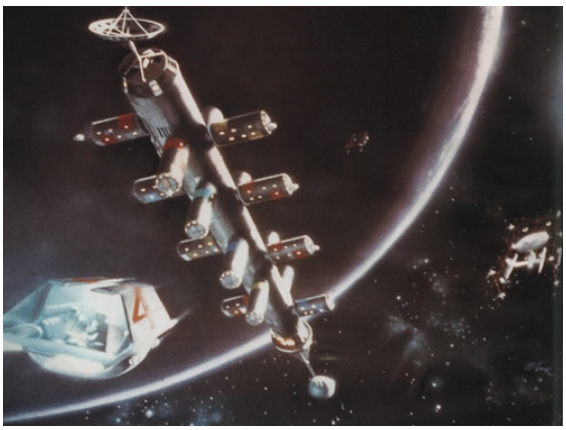










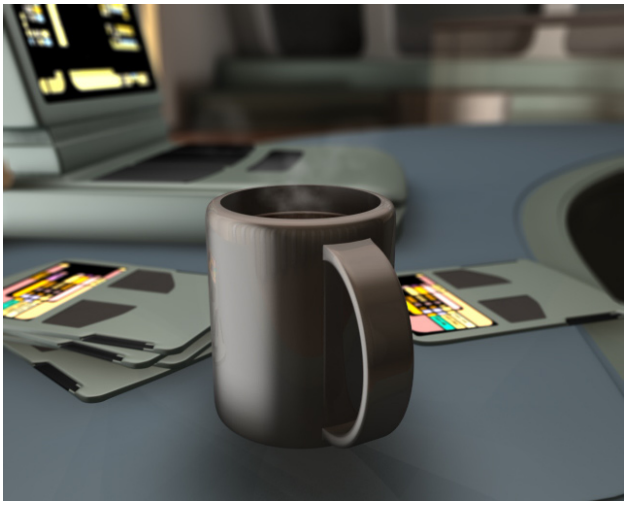


# O čem si přečtete příště

Příští číslo, které vyjde **10. dubna 2007**. Mimo jiné v něm bude report z letošního Pragoconu, přineseme detailnější informace o Legacy a samozřejmě budeme pokračovat v seriálu o lodích jména Enterprise.

Nechť následující dva měsíce prožijete co možná nejpříjemnějším způsobem.

Redakce



## Kontaktní údaje

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB

Klestová 7

Plzeň, 31214

**Sídlo redakce**

Star Trek Klub UPKB

Nová Dedina 193

Frýdlant nad Ostravicí, 73911

## Redaktori podílející se na obsahu tohoto čísla

**Velící šéfredaktor komodor Korax**

Ondrej Konvicka

GSM: +420 732 411 919

Skype: korax_upkb

E-mail: o.konvicka@seznam.cz

Web: www.koraxcz.org

**James Fillcin Kirk**

**Thomas Rover**

Martin Fridrich

GSM: +420 731242989

Skype: tom_rover

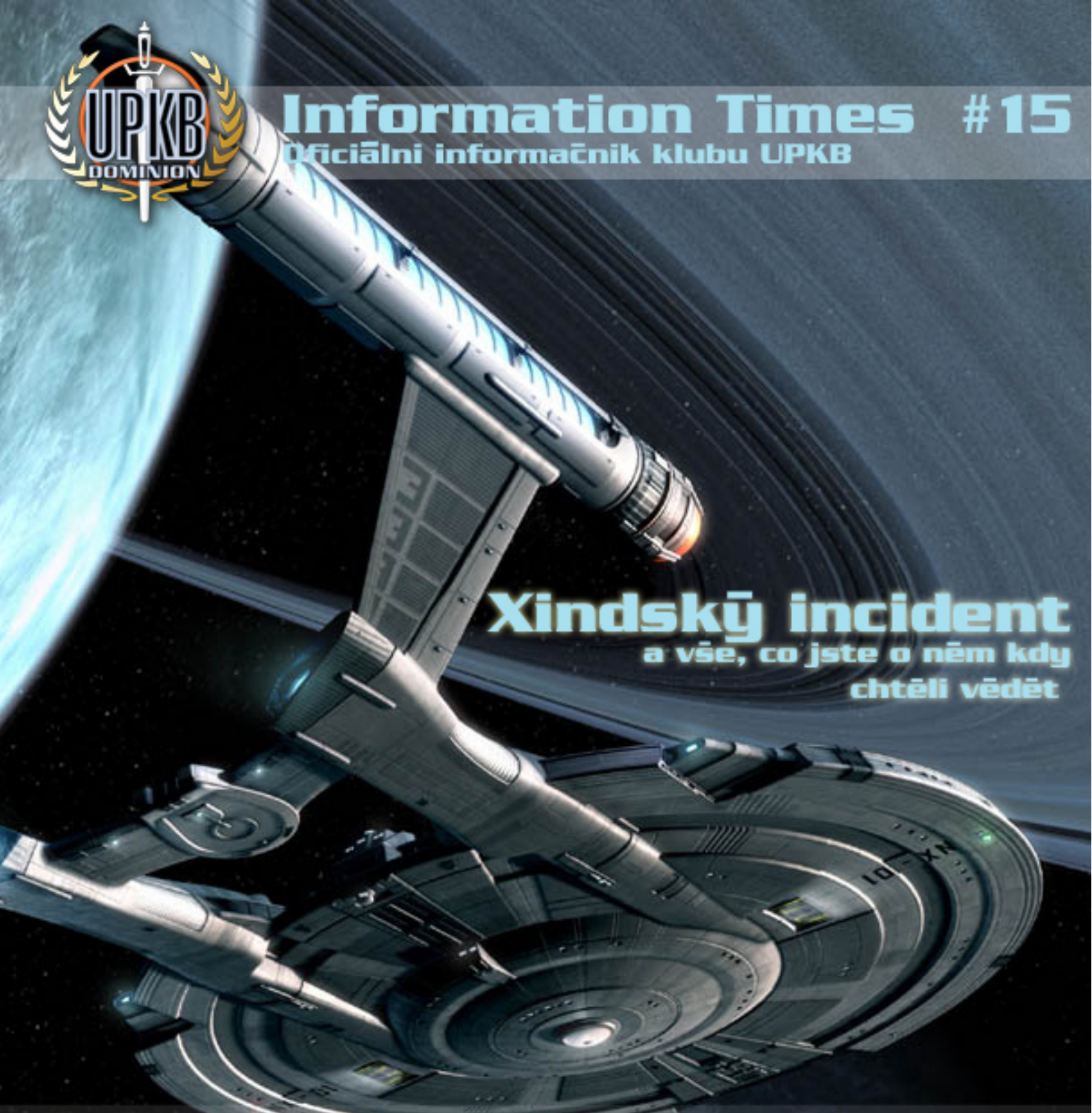
E-mail: Martin_Fridrich@seznam.cz

**Jury**

STAR TREK and Related Marks are Trademarks of CBS Studios Inc. CBS, the CBS Eye logo andrelated marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 ParamountPictures. All Rights Reserved.

# Information Times #15

Oficiální informačník klubu UPKB



## Xindský incident

a vše, co jste o něm kdy chtěli vědět

## Deflektorové štíty

od základu

## Spojená Federace Planet

# Vážení a milí čtenáři,



uběhly dva měsíce, což znamená, že je tu nové číslo Information Times. A co se vlastně stalo?

Docela dost, a to jak na mezinárodním, tak na českém poli působnosti Treku, ale zejména uvnitř UPKB. V březnu rezignoval na funkci Flotilního admirála a resp. vedoucího klubu Jaremi Erik Johanson. Z tohoto důvodu byla na sedmnáctého března svolána klubová online konference, jejímž cílem bylo stanovení směru, jakým se bude klub jako takový v budoucnu ubírat. Jako vedoucí klubu byl zvolen Korax a byly dojednány změny v organizaci klubu, v jeho činoostech, atp. Více se dočtete v reportu z konference na dalších stránkách.

Další osobou, která reyignovala na svůj post je Pavel Pabjan, který vedl nejstarší český Star Trek klub v ČR, Dominion (se kterým se UPKB sloučilo).

V minulých letech bylo organizace Star Trek programu na Festivalu Fantazie prováděna pod taktovkou UPKB, resp. Johansona, jehož letošní rezignace organizaci conu poněkud zkomplikovala. Tak jako tak, Star Trek program na „FFku“ bude stále organizováno naším klubem a „pod palcem“ ho bude mít Yakuzza (samozřejmě spolupracujeme s kluby Trekkies: TNG a CZ Kontinuum).

Co se Treku v českých televizních stanicích týče, vítaným krokem vstříc bylo odvysílání pěti TOS filmů na kanálu Cinemax (s původním NOVA/ČT dabingem), co se seriálů týče, bohužel nedošlo k významnějším změnám, jinými slovy, pořád nic.

Postupně se objevuje víc a víc alespoň nějak ověřených informací týkajících se chystaného Trekového filmu (když nepočítáme aprílovou zprávu o chystaném vzhledu Enterprise) a jak se zdá, něco se děje i v týmu připravujícím nový díl fansérie New Voyages.

Toliko tedy k jakémusi shrnutí toho podstatného za poslední dva měsíce a mně už neybývá než vám popřát příjemné chvíle strávené nad Information Times a Pavlovi a Rosťovi mnoho dobrého do budoucna.

Velící šéfredaktor komodor Korax



# Spojená federace planet

**Spojená federace planet, též Federace nebo UFP (z anglického United Federation of Planets), je mezihvězdný stát složený z planetárních vlád a kolonií.**

Členové Federace jsou sdruženi pod sjednocujícím principem všeobecné svobody, rovnosti, míru, obchodu, vědy a průzkumu a smlouvy o ochraně. Její teritorium zabírá minimálně několik tuctů sektorů v kvadrantech Alfa a Beta, z jednoho konce na druhý je to téměř 8000 světelných let. K hvězdnému datu 3219.8 zahrnovala




Federace více než 1000 světů. V roce 2268 to bylo přes 30 členů a v roce 2373 to bylo více než 150 členů a přes 1000 poloautonomních kolonií.

Federace je jedna z nejvlivnějších mezihvězdných mocností v Alfa kvadrantu. Na rozdíl od většiny ostatních a regionálních impérií, kde moc je soustředěna v rukou dominantní rasy, která si podmanila okolní planety a rasy, všichni členové Federace se členem stali dobrovolně a jako sobě rovní. Ačkoli jí tento vícedruhový původ vysloužil přezdívku míšenecké mocnosti u některých outsiderů, tato odlišnost jí dávala unikátní sílu posledních 200 let.

Federace je také známa pro svoje technologické zdroje a osobnosti. Federační inženýři jsou respektováni jako odborníci na technologii, opravy a úpravy, dokonce i mezi nepřáteli Federace, např. Dominionem.

**Historie**

Federace byla založena roku 2161 (TNG: „The Outcast“, ENT: „Zero Hour“, „These Are the Voyages...“) v San Francisco na Zemi. Základy Federace byly položeny během dočasné aliance v roce 2154 během pátrání po romulanské bezpilotní lodi. Tehdy to bylo poprvé, kdy se Vulkáni, lidé, Andoriáni a Tellarité poprvé sjednotili pro společný cíl (ENT: „United“). To vedlo k založení Koalice planet o rok později, kdy se Spojená země, Vulkáni, Andoriáni, Tellarité, Denobulané, Rigeliané, Coridanité a několik dalších světů spojilo do ekonomické a obranné aliance (ENT: „Demons“). Koalice vedla ke sjednocení o pár let později a to nakonec vyústilo ve zformování Federace (ENT: „These Are the Voyages...“).

Ačkoli záměry Federace byly mírumilovné, její politika expanze téměř nevyhnutelně přinesla konflikt s ostatními mocnostmi v regionu. Ve 23. století se většina konfliktů týkala klingonského impéria, válka propukla v roce 2266, poté však byla zastavena Organiany (TOS: „Errand of Mercy“). Situace se uklidnila koncem století, konference na Khitomeru v roce 2293 představovala důležitý bod zlo-



mu (Star Trek VI: The Undiscovered Country). Na počátku 24. století začalo pro Federaci nebývalé období mírového výzkumu galaxie bez jakýchkoli větších konfliktů na jejích hranicích. Během tohoto období setrvala Federace s minimem potyček a studenou válkou s romulanským impériem, která následovala po opětovném vstupu Romulanů na astropolitickou scénu v roce 2266.




Série lokálních konfliktů propukla koncem čtyřicátých let 23. století, když Federace narazila na rasy Kardasianů, Talarianů, Tholianů a dalších

menších mocností jako např. rasu Tzenkethiů. Tyto konflikty však trvaly jen krátce, také díky síle, kterou představovala Hvězdná flotila v té době.

Pro Federaci však mělo brzy přijít temnější období. První kontakt s borgským společenstvem vedl k sérii útoků




na hranicích Federace. Během bitvy u Wolf 359 utrpěla Hvězdná flotila těžké ztráty, které se podařilo napravit až po několika letech (TNG: „The Best of Both Worlds, Part II“, TNG: „Descent, Part I“). Členové Federace rychle pochopili, že nepřátelé, se kterými se do té doby potýkali, nejsou ničím v porovnání se silami jinde v galaxii (TNG: „Q Who“).

V roce 2370 došlo ke kontaktu s Dominionem, převažující silou na většině území Gamma kvadrantu. Po bezpočtu střetů a škod způsobených Kardasianskou unií, která si tím zajistila možnost začlenění do Dominionu, následovala invaze Dominionu do Alfa kvadrantu. Válka, která následovala, byla nejhorší krizí, které kdy Federace čelila. Přestože nakonec spojené síly Federace, Klingonů a Romulanů zvítězily, mnoho planet patřících důležitým členům Federace - včetně Betazedu, Coridanu a Benzaru - bylo dočasně okupováno, než se podařilo zlomit útok Dominionu. Tisíce lodí a milióny životů byly ztraceny, byl to nejkrvavější konflikt v historii Federace (Star Trek: Deep Space Nine).

Přesto, válka a její dozvuky umožnily Federaci nastolit nové vztahy s jejími dřívějšími protivníky. Zejména se doufá, že vztahy s Romulanským impériem se budou nadále zlepšovat, což povede ke zklidnění napětí s tradičním nepřítelem Federace (Star Trek: Nemesis).

**Poznámka**

Záznamy kapitána Picarda, které se objevily ve filmu Star Trek: Generations, zmiňují 11. říjen 2161 jako datum založení Federace. Někteří fanoušci uznávají jako datum založení 8. květen 2161, navzdory obecně přijímanému tvrzení. 8. května roku 1914 byla totiž založena firma Paramount Pictures. Na druhou stranu, novela Last Full Measure o Enterprise udává jako datum založení 12. srpen 2161.

**Alternativní historie**

V minimálně jedné verzi 26. století se Federace stala mnohem silnější. Klingonské impérium je plně součástí Federace společně s rasami jako Ithenité a Xindi. V této dějové linii se v letech 2550-2560 ukáže Federace jako hlavní síla při zastavení invaze Stavitelů sfér, což vede ke snaze Stavitelů sfér zhatit založení Federace tím, že zmanipulují rasu Xindi, aby se pokusila zničit Zemi v roce 2153 (ENT: „Azati Prime“). Ve 31. století této časové linie je Federace zapletena do Časové studené války, ve které jde o ovládnutí integrity a výsledků její




historie (ENT: „Storm Front“, Part II).

**Vláda**

Vláda Federace je organizována formou federativní republiky, kde jednotlivé členské planety a kolonie představují poloautonomní území. Centrální autorita Federace je rozdělena na 3 části: Radu Federace - legislativní část vlády, Prezidenta Federace - hlavu Federace a Soudní dvůr - hlavní právní autoritu (DS9: „Doctor Bashir, I Presume“). Rada se schází v San Francisco (Star Trek IV: The Voyage Home), zatímco prezidentova kancelář se nachází v Paříži (Star Trek VI: The Undiscovered Country).

**Ekonomie**

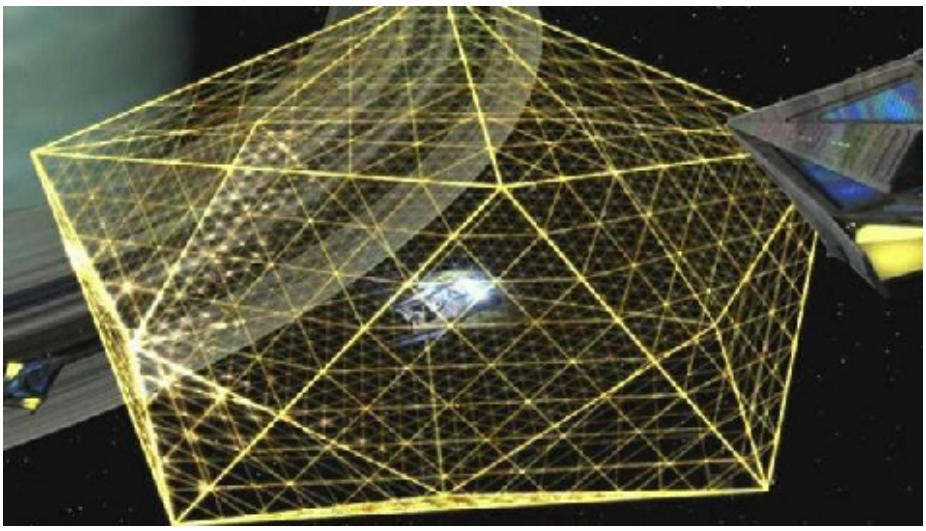
Federace má mohutnou ekonomiku, postavenou na vysoce organizované, nenáročné produkci téměř veškerého konzumního zboží. Žádné peníze nejsou nutné na výdaje za jídlo, oblečení nebo domov. Přesto existuje základní jednotka měny zvaná federační kredit, která je používána při obchodech s nečlenskými partnery. Pokroky v technologii a dramatický posun v postoji k bohatství odsoudily k zániku tradiční měnu ve 22. století, nastolujíc novou světovou ekonomiku. Příchod a vylepšení replikátorů během druhé poloviny 24. století také dramaticky změnilo orientaci ekonomie, když přeměna energie na hmotu a zpět srazila náklady na výrobu malých a středně velkých předmětů na nulu.

Jak měla většina přístup k replikátoru, hnací silou společnosti přestalo být hromadění bohatství a namísto něho přišel osobní rozvoj a užitek ostatních (Star Trek:First Contact). Snad je to ironie, že podnikání bylo velmi podporováno. Tradiční výsledky podnikání - profit a osobní zisk byly ale nahrazeny zábavou a snahou o zlepšení a uspokojení požadavků společnosti.

Mnohé hvězdné systémy mají bohaté přírodní zdroje, ačkoli jejich užitek se trochu změnil po příchodu replikátorů a poklesu potřeby rafinovaných a polorafinovaných materiálů. Jiné materiály, jako např. latinium, jejichž výroba si žádá mnohem více času a energie, byly často předmětem obchodu s nečlenskými partnery. Jedním z nejcennějších minerálů je dilitium, které je kritickým prvkem při regulaci reakce hmoty s antihmotou v generátorech energie.Členové Federace, kteří vlastní zdroje, jichž se nedostává jinde, jsou povinni zajistit jejich dodávky v časech nouze. Takové dodávky jsou často zajišťovány Hvězdnou flotilou, jako např. Ardananský lék na morem postižený svět Merak II v roce 2269 (TOS: „The Cloud Minders“).

Praporčík Dr. Dax

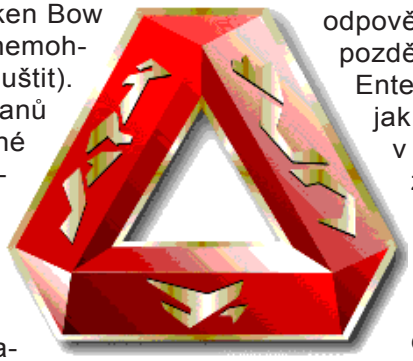




# Tholiané

**Tholiané představují mimořádně xenofóbní nehumanoidní rasu se silným syslem pro přesnost. Tato rasa se zrodila a obývá kvadrant alfa.**

Rasa pochází nejsíše z planety Tholia, kterou zmínil Klaang v ENT epizodě Broken Bow (šlo o slovo, které nemohla Hoshi Sato rozluštit). Kvůli zapojení Tholianů do Časové studené války se dá předpokládat, že byla toto jejich domovina.



Vládní tholijská jednotka je představovaná skupinou zvanou Tholijský sněm. V polovině dvaadvacátého století mělo vulkanské velení se sněmem jen omezený kontakt. V té době se ještě nevědělo o zapojení Tholianů ve Studené časové válce.

**První kontakt**

Roku 2152 vycestovali Tholiané daleko za své území do území budoucí UFP, kde si kladli nárok na malou loď z 31. století, kterou objevila pozemská loď NX-01 Enterprise. K Enterprise se přiblížily čtyři tholijské lodi a při tom vyřadily vulkanský křižník Tal'Kir.

V zrcadlovém vesmíru během roku 2155 odpálili Tholiané uvnitř mrtvé hvězdy tricobaltovou hlavici. Exploze vytvořila interfázový průchod, který sloužil jako brána do dalšího alternativního vermíru. Kvůli nestabilitě tohoto průchodu skrz něj Tholiané nechtěli poslat svou loď, a tak na „druhou stranu" poslali nouzové volání a čekali na odpověď.

Roku 2268 loď Spojené Federace Planet, USS Defiant (tř. Constitution) vstoupila do oblasti vesmíru, do které bylo vysláno nouzové volání a pokusila se na něj odpovědět. O tři týdny později loď objevila USS Enterprise a sledovala, jak je Defiant chycen v prostorové interfázi a jak společně s kapitánem Enterprise (který vedl výsadek poslaný na Defiant) mizí do alternativního vesmíru.

Krátcé poté se k Enterprise přiblížila tholijská loď, vyžadujíc návrat Enterprise na území UFP. Na žádost prvního důstojníka Spocka bylo Enterprise dovoleno na území Tholianů ještě krátce setrvat, neboť se Spock domníval, že zná způsob, jak zachránit kapitána Kirka z Defiantu, který se v pravidelných intervalech objevoval a opět mizel. Bohužel v dané krátké době nebylo možno kapitána Kirka získat zpět, zanedlouho tedy dorazila další tholijská loď. Spojila se s první a začala kol Enterprise vytvářet jistá druh silového pole, které z Enterprise postupně odsávalo energii. Než ale byla síť dokončena (silové pole mělo vzhled sítě), podařilo se zachránit kap. Kirka a Enterprise mohla uniknout.

Nedlouho poté, co Enterprise opustila prostor Tholianů se Defiant vrátil do alternati vního (zrcadlového) vesmíru, kde byl nalezen tholiany dvaadvacátého století a nakonec ukraden tamější budoucí UFP.

**Další kontakt**

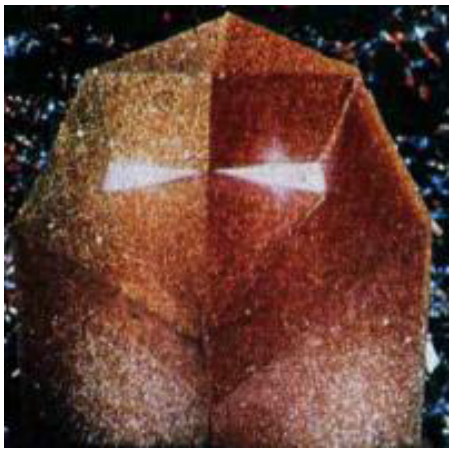
Kontakt s Toliany byl na dalších sto let jen velmi sporadický. V roce 2353 Tholiané zničili základnu Federace. Jediný přeživší byl Kyle Riker, otec Williama T. Rikera.

Frekvence tholijských útoků byla dostatečná na to, aby Hvězdná flotila vyvinula soubor bitevních simulací s Tholiany.

**Kultura**

Během několika konfrontací s Federací se tholijské chování dalo popsat nejlépe jako agresívní a teritoriální. Jen zřídka se pouštěli za hranice svého území.

Tholiané se objevili v:



- TOS - The Tholian Web
- ENT - Future Tense

vvENT - In a Mirror, Darkly

•Star Trek - Hidden Frontier (neoficiální)

Velící šéfredaktor komodor Korax



# Sekce 31

**Sekce 31 je kódové označení oficiálně neexistující a mlčky tolerované agentury v rámci Bezpečnosti hvězdné flotily, která si klade za cíl chránit bezpečnost Spojené federace planet. Její počátky sahají do 22. století, kdy původní organizace byla součástí Pozemské flotily a jednala skrytě v zájmu Spojené Země.**

Je známo jen velmi málo o aktivitách této organizace; jeden z jejích členů vyslovil názor, že Sekce 31 se potýká s hrozbami, o kterých zbytek Federace nemá ani tušení. Její akce jsou samostatné a nejsou kontrolované či dokonce známé velení Hvězdné flotily nebo vládě Federace.

Sekce 31 získala své jméno z Článku 14, Sekce 31 ústavy Pozemské flotily, která povoluje „přizpůsobení“ určitých pravidel



jednání v čase mimořádných hrozeb. Těsně před rokem 2151 byl Malcolm Reed rekrutován Sekcí 31 či předchůdkyní této organizace. Po svém přidělení na Enterprise se Reed nadále nepodílel na tajných operací.

Nicméně, koncem roku 2154, když Reed vyšetřoval únos dr. Phloxe, byl kontaktován Harrisem, vedoucím tajných operací, pro kterého Reed předtím pracoval. Harrisova organizace uzavřela tajnou smlouvu s klingonským admirálem Krellem, klingonem, který unesl dr. Phloxe a přinutil ho pomoci jim v boji se smrtelným morem, a Hvězdná flotila se měla dívat jinam.

Harris přikázal Reedovi zpomalit vyšetřování, aby Phlox mohl nalézt lék. Po odhalení a konfrontaci s důkazy, Reed přiznal, že poslouchal Harrisovy rozkazy. Později Harris kontaktoval Archera (poté co Archer požádal Reeda o kontakt). Po incidentu, Reed řekl Harrisovi, aby ho již nikdy nekontaktoval. Harris oponoval, že náborová politika jeho organizace neumožňuje agentům odejít, ale Reed odpověděl, že má jen jednoho velícího důstojníka a tím je Jonathan Archer. (ENT: „Žal“, „Odlišnost“).

V roce 2155, organizace souhlasila zajistit sledování lidské, na Zemi působící teroristické skupiny Terra Prime pro posádku NX-01, když bylo zjištěno, že se Terra Prime pokouší zabránit vytvoření Koalice planet a donutit k odchodu všechny nepozemšťany ze Sluneční soustavy. (ENT: „Démoni“, „Terra Prime“). Agent Harris oznámil Reedovy, že tato služba bude muset být jednou v budoucnu splacena.

Můžeme předpokládat, že po založení Spojené federace planet a zřízení Hvězdné flotily, dala agentura později známá jako Sekce 31 svou loajalitu SFP nebo byla založena jako odnož své předchůdkyně v Pozemské flotile - a patrně svými vulkánskými, andoriánskými a/nebo tellaritskými protějšky.

**Machinace ve 24. století**

V roce 2358, byl kapitánovi Eriku Pressmanovi z USS Pegasus přidělen úkol otestovat nelegální interfázové maskovací zařízení, které - podle Williama Rikera - bylo vyvinuto „tajnou sekcí Bezpečnosti hvězdné flotily“. (ENT: „Takové jsou cesty..“).

V roce 2374 se Sekce 31 pokusila najmout geneticky upraveného vrchního lékařského důstojníka základny Hluboký vesmír 9, Juliana Bashira, po psychologických testech na holopalubě lodi, na kterou byl unesen. Velícím agentem této operace byl muž známý jako Luther Sloan, který popsal Sekci 31 jako autonomní agenturu vytvořenou podle části zakládací listiny Hvězdné flotily.

V DS9: „Extrémní opatření“ Bashir konstantuje, že Sekce 31 existuje 300 let. Toto tvrzení bylo později scénáristy uznáno jako chyba. Někteří fanoušci nicméně spekulují, že taková organizace mohla existovat od prvních desetiletí po třetí světové válce.

Bashir, vyděšen myšlenkou organizace nezodpovídající se nikomu a porušující principy, na kterých je Federace postavena, odmítl Sloanovu nabídku, přesto ho Sekce 31 nadále vede jako potenciálního agenta. Bashir informuje velení Hlubokého vesmíru 9, včetně jeho velícího důstojníka kapitána Benjamina Siska a velení bajoranské bezpečnosti, konstábla Oda a majora Kiry Nerys, přiřazené na DS9, o existenci 31 a snaze ho najmout. Odo přirovnává 31 k federační tajné policii, ekvivalentu kardasijského Obsidiánského řádu nebo romulanského Tal Shiaru. Sisko a Bashir plánují využít jakýkoliv budoucí kontakt s organizací

k jejímu odhalení a zrušení. (DS9: „Inkvizice“)

Koncem roku 2375, ředitel Sloan opět kontaktuje Bashira, dávajíc mu za úkol vyšetřit zdraví Kovala, vedoucího Tal Shiaru, v průběhu nadcházející konference na Romulu. V souladu se snahou odkrýt 31, Bashir zjišťuje, že byl zmanipulován Sloanem, aby přesvědčil romulanského senátora Kimara Cretaka, aby zpřístupnil osobní databázi Kovala kvůli podezření, že 31 plánuje zabít Kovala. {ještě jsem to neviděl a nedokážu říct, jestli tenhle překlad je korektní}

To dá Kovalovi dostatečné důkazy, aby uvěznil Cretaka a obvinil ho z velezrady, což upevní jeho postavení v Continuing Commitee. Bashir objeví, že Koval byl agent Sekce 31 po zjištění spoluviny admirála Hvězdné flotily Williama Rosse v náčrtu. {ještě jsem to neviděl a nedokážu říct, jestli tenhle překlad je korektní}

Zdá se, že Sekce 31 plánovala následky - válku s Romulanským impériem následovanou válkou s Dominionem. Organizace předpokládala, že Dominion skončí uzavřen v Gamma kvadrantu, Kardasijská unie okupována a Klingonské impérium stráví minimálně 10 let obnovou škod po klingonsko - kardasijské válce, druhé válce s Federací a válce s Dominionem. Sekce 31 považovala Cretaka za potenciální hrozbu Federace v poválečném kvadrantu, jehož primární loajalita by patřila Romulanskému impériu, zatímco s Kovalem mohou počítat s jeho vlivem na Romulus jako laskavost Sekci 31. (DS9:“Inter Arma Enim Silent Leges“)

Později toho roku, v průběhu studia nemoci plenící Great Link a Oda, Bashir zjistí, že Sekce 31 vyvinula smrtící morfogenický virus, kterým se Odo nakazil během pobytu na Zemi v polovině roku 2372, jako preventivní pokus o zabránění Dominionu spáchat genocidu. Bashir naláká Sloana na DS9 s falešným tvrzením o nalezení léku. Tam, s použitím multitronického engramatického interfejsu na propojení svojí mysli s myslí Sloana a šéfa operací Milese O‘Briena, objeví skutečný lék. Sloan spáchá sebevraždu v pokusu zabránit nalezení léku, téměř přitom zabije Bashira a O‘Briena, ale nalezení léku nezabrání. (DS9: „Extrémní opatření“)

Rada federace později odsouhlasí nesdílet lék se Zakladateli tak dlouho, dokud trvá válka, ačkoli Odo je plně vyléčen. To se jeví jako součást systematické snahy zakrýt existenci Sekce 31 - Bashirovi a Siskovi zprávy z roku 2374 vyústí v pátrání ve Hvězdné flotile, které je tiše zastaveno, což značí že někdo ve Flotila chrání Sekci 31. Lék později předal Odo měňavci ženského pohlaví, což vedlo ke kapitulaci jejích sil. (DS9: „Co jsi opustil“)

**Dodatky**

Organizace zobrazená v „Žal“ a „Odlišnost“ nebyla nikdy označena



jako „Sekce 31“, ačkoli rozhovory s produkčním štábem Enterprise potvrdily, že byla zamýšlena jako ta samá organizace v Star Trek: Hluboký vesmír 9. Harris nosí koženou uniformu podobnou Sloanově uniformě z 200 let vzdálené budoucnosti a cituje kapitánovi Archerovi „Článek 14, Sekce 31“ zakládací listiny Hvězdné flotily. To souhlasí se Sloanovým komentářem, že Sekce 31 byla vytvořena podle zakládací listiny, stejně jako s Bashirovo tvrzením, že 31 zůstala skryta 3 století, ačkoli scénárista Ronald D. Moore později přiznal, že tvrzení o 300-letém trvání byla chyba a správnější údaj je 2 století (přesto můžeme spekulovat, že organizace měla kořeny v předchozí organizaci). (DS9: „Tacking in the Wind“)

Fanoušci spekulují, že Sekce 31 není organizace jako taková, ale skupina jednotlivců jako Harris a Luther Sloan, kteří plní její záměr v průběhu generací. Podle této teorie, dva Sloanovi pomocníci vidění na holopalubě v „Inkvizici“ byli jenom hologramy. Nicméně, nemáme žádný důkaz o této teorii.

**Apokryfa**

Ačkoliv se Sekce 31 objevila v televizi pouze ve Star Trek: Hluboký vesmír 9 a Star Trek: Enterprise, byly publikovány krátké série novel - Star Trek: Sekce 31 - které dokumentují výskyt Sekce 31 v ostatních startrekových sériích. V nich je odhaleno, že

- organizace měla prsty v katastrofálním testu molekuly Omega
- admirál Cartwright and Cortin Zweller byli agenti 31
- její agent byl na palubě USS Voyager, když byla přesunuta do Delta kvadrantu v roce 2371
- organizace se pokusila najmout conn důstojníka poručíka Hawka z Enterprise-E
- byla zodpovědná za misi admirála Doughertyho při násilném a ilegálním přesídlení Ba‘ku
- pokračuje ve vedení Bashira jako potenciálního agenta

Bylo také zjištěno, že Sekce 31 byla zodpovědná za umožnění krvavého masakru federačních civilistů Dominionem v průběhu války při pokusu najmout potenciální agenty.

Sekce 31 se také objevila v sérii Star Trek: Čas na .. V Čase na zabíjení a Čase na obnovu{léčbu} ( autor David Mack) je odhalena účast Sekce 31 ve spiknutí proti prezidentovi Spojené federace planet - jménem Min Zife - který byl zavražděn.

Všechny DVD série Star Trek: Hluboký vesmír 9 obsahují několik „easter eggs“ známých jako Skryté soubory Sekce 31.

Ptaporčík Dr. Drax

# UPKB Conference

**Dne 17. 3. 2007 se konala online konference klubu UPKB. Jejím cílem vylo určit si, jakým směrem se bude ubírat klubová činnost, v jakých projektech se bude pokračovat a v jakých ne. Dále pak bylo na programu např. stanovení vedoucího klubu.**

Pro ty, kteří se na konferenci nedostavili přinášíme shrnutí klubové rady.

### Vedoucí klubu

Rozhodnutím klubové rady je počínaje sedmnáctým březnem 2007 vedoucím klubu Korax.

### Zrušené projekty

Hlasováním přítomných členů bylo rozhodnuto zrušení sekce UPKB Translatoring, které se bude provedeno po ukončení dabingu hry Bridge Commander. Všechny ostatní stávající projekty zůstávají nezměněny.

### Organizace conů

UPKB Dominion se bude i nadále podílet na organizaci českých a slovenských conů. Členové se zavázali, že se budou hlásit, pokud se budou na některý blíží se con chystat a podle svých možností se zapojí do jeho organizce.

### Web a doména

V horizontu čtyř měsíců bude spuštěna nová verze naší internetové prezentace, která bude jednak disponovat modernějším technologickýcm zpracováním a jednak bude umístěna na nové adrese - www.upkb-dominion.org.

Nový web bude plnit jak funkci informačního portálu pro veřejnost, tak “zabezpečeného webu” pro členy, proto bude při jeho spuštění zrušen členský web na adrese www.upkbsystem.wz.cz.

### Mise UPKB-Dominion

Na konci konference byl stanoven termín další mise (setkání) klubu UPKB-Dopmion - ta proběhne 28. 4. 2007 v prostorách Domu děti a mládeže v Ostravě. Bližší informace budou uveřejněny později.

Klub UPKB

# Filmové okénko

### The Final Frontier

Po dokončení trilogie filmů TwoK, TsfS, TVH se konečně opět objevila možonst natočit fil

m o něčem úplně novém. Paramount se této příležitosti chopil a natočil pátý Star Trek film.

Star Trek V - The Final Frontier se pointou spíše podobá některým TOS epizodám. Na planetě galaktického



míru, Numbu III se moci ujal emocionálně založený Vulkánec, který drží rukojmí Federace, Klinognů a Romulanů. Ačkoliv Enterprise v té době drží jen tak tak pohromadě, je vyslána zajistit bezpečí rukojmích. Kirk, Spock a McCoy jsou tedy vyrušeni z dovolené, při které se Kirk málem zabije, posbírají posádku a vydají se na cestu. Při přehrávání záznamu od rukojmích Spock pozná, že onen Vulkánec, kjterý drží rukojmí je jeho batr. Jeho matka byla jiná, než Spockova, ale jeho otcem je také Sarek. Sybok (Spockův bratr) byl vykázán z Vulkánu za pobuřování jiných Vulkánců.

Na klingonskou loď mladého kapitána Klaa se dostane zpráva o zajatcích, Klaaovi dojde, že Federace určitě vyšle na Nimbus III svou loď. Vydá se tedy na Nimbus. Mezitím již Enterprise dorazí k Nimbu. Sybok zajme Kirka, Spocka a McCoye a vy

dá se s nimi raketoplánem zpět na Enterprise. Sybok má schopnost lidi zbavovat psychických problémů, využívá ji, za což josu mu lidé vděční a následují ho. To samé udělal i na Federační vlajkové lodi. Zatímco je Sybok na můstku, uteče Kirk se Spockem a Kostrou z vězení a vyšlou nouzovou zprávu, ve které oznámí, že Sybok míří s Enterprise za Velkou Bariéru, oblast, ze které se ještě nikdo nevrátil. Udají své souřadnice, ale netuší, že žena, která jim odpovídá je z klingonské lodi.

Sybok upraví štíty tak, aby mohla loď bezpečně proletět Velkou Bariérou. Za ní najdou planetu, na které chce Sybok najít Sha Ka Ree, vulkánského boha. NAjdou tam ale jen zlou mocnou bytost, která je napadne. Sybok, vědom si svého omylu se obětuje pro záchranu ostatních. Protože Enterprise není zrovna v nejlepším stavu, může transportovat jen dva lidi najednou. Kirk zůstane na planetě, protože se za Velkou ¨Bariéru dostane i klingonská loď, která na Enterprise zaútočí a zničí transportér.

Zrovna, když se zlá bytost chystá zabít Kirka, objeví se u planety Dravý Pták, zničí ji a transportuje Kirka na palubu. Kirk je překvapen, když ve střeleckém křesle uvidí Spocka, ale dozví se, že klingonský generál, kterého původně Sybok držel jako rukojmí se ujal velení na klingonském plavidle a pomohl.

Slavná trojka se tedy může opět vrátit k dovolené v Yosemite a zazpívat si u ohně. “Pluj, pluj, loďko, pluj, dál po proudu jen,...“



# Incident s Xindi

**V březnu roku 2153, jednajíc podle informací od Strážců (též tzv. Stavitelé sfér), podnikla rasa Xindi překvapivý útok na Zemi. Xindi, kteří byli bez domovské planety od 30. let 21. století, byli informováni svými ochránci, že ve 26. století**



**lidstvo zničí jejich budoucí nový svět.**

Kvůli tomu pracoval humanoidní xindský vědec (a též člen xindské rady) Degra několik let na superzbrani schopné zničit celou planetu (ENT: “The Expanse”, “The Xindi”, “Azati Prime”). Prototyp této zbraně, řízený ještěroidním xindským vojákem, pak podnikl zmiňovaný útok na Zemi. Silný paprsek způsobil zničení pruhu území od Floridy po Venezuelu a smrt sedmi miliónů lidí. Plavidlo následně provedlo autodestrukci, některé jeho části byly ale sesbírány vulkánskou lodí v centrální Asii v důsledku nevybuchlé nálože v motoru (ENT: “The Expanse”, “Azati Prime”).

Vzhledem k útoku povolala Pozemská flotila NX-01 Enterprise, která byla právě na výzkumné misi v Beta kvadrantu. Tragédie na Zemi měla osobní dopad na jednoho člena Enterprise; Elizabeth, sestra komandéra Charlese Tuckera, byla při útoku zabita (ENT: “The Expanse”).

**Informace z budoucnosti**

Při návratu na Zemi byla Enterprise napadena sulibanskou flotilou Cabalů (teroristické sulibanské hnutí). Sulibanští vojáci pronikli na palubu, unesli kapitána Jonathana Archera z můstku a předvedli ho k Silikovi, hlavě Cabalů. Archer nejprve podezřívá Silika z účasti na útoku, ale ten ho vezme do místnosti pro časovou komunikaci, aby si promluvil s jeho velitelem z budoucnosti.

Sulibanský ochránce z budoucnosti sděluje Archerovi, že Země byla napadena rasou Xindi, jednající ve prospěch nové frakce v Časové studené válce. Prozrazuje Archerovi důvod útoku - Xindi bylo řečeno, že lidstvo zničí domovskou planetu Xindi ve 26. století, a ti se tedy pokouší tomu zabránit. K tomu staví mnohem ničivější zbraň, schopnou zničit Zemi jediným výstřelem. Dává také Archerovi seznam souřadnic, kde lze Xindi



nalézt. Archer tomu příliš nevěří, ale záhadná postava sulibanského ochránce mu radí, aby si ověřil kvantovým datováním vrak první zbraně. Poté Sulibani vrací Archera zpět na Enterprise.

Enterprise dorazí k Zemi 24. dubna 2153, kde je přivítána kapitánem Carlosem Ramirezem z lodě Intrepid.



Archer sděluje velení Hvězdné flotily, co mu bylo řečeno Sulibany. Admirál Maxwell Forrest a vulkánský vyslanec Soval jsou zpočátku skeptičtí, ale Archer prokáže, že alespoň část historky je pravdivá, a to když se ukáže, že části sondy byly skutečně vyrobeny v roce 2573.

Ani to však Sovala nepřesvědčí. Oznamuje Archerovi, že souřadnice, které dostal, se nacházejí uvnitř Delfské oblasti - tzv. Expanze, velmi nebezpečné části vesmíru. Při pokusu zastavit Archera mu Soval ukazuje záznamy z vulkánské lodi Vaankara - zešílené členy posádky, apod.. Archera ani Forresta to však neovlivní a Forrest posílá Enterprise na novou misi (ENT: “The Expanse”).

**Nová mise**

Během příprav na novou misi je Enterprise podstatně vylepšena. Nová zbraň vyvinutá během výzkumné mise - fotonické torpédo - je přidána do arzenálu. Je instalováno nové velící centrum, které nahrazu-

je skladovací prostor. Toto centrum ovládá nový počítačový systém pro koordinaci všech informací, které Enterprise má a zjistí o Xindi. Také je instalováno vylepšení univerzálního překladače.

Devět členů posádky se rozhodlo opustit loď před novou misí, ale nikdo z jádra posádky - ani denobulan Dr.



Phlox, ani T'Pol - vulkánka, navzdory mínění, že se mise Vulkánců přímo netýká. Ve skutečnosti musí T'Pol rezignovat na svojí funkci ve vulkánských silách, aby se mohla zúčastnit mise, protože Vrchní vulkánské velení jí nařidilo návrat na Vulkán, aby se nemohla přidat k misi do Expanze.

Posádka dostává důležitou posilu od generála Caseyho, na žádost Archera se k posádce přidává jednotka nejlepších elitních pozemních vojsk, tzv. MACO tým z anglického Military Assault Command Operations. Jednotka je vedena majorem J. Hayesem. Lodní vrchní bezpečnostní důstojník - poručík Malcolm Reed - nese nelibě přítomnost MACO týmu, protože si myslí, že přítomnost "extra svalů" vrhá špatné světlo na jeho bezpečnostní tým (ENT: "The Expanse", "The Xindi").

**První dny v Expanzi**

Šest týdnů trvala cesta ze Země do Expanze (na místo dorazili v srpnu) a dalších 6 týdnů trvalo pročesávání Expanze po jakékoli známce o Xindi. Posádka získala jen jediné vodítko od kapitána nákladní lodi, který jednou vezl xindského pasažéra do těžební kolonie na trellium. Během této doby se Enterprise poprvé setkává s mysteriózními prostorovými anomáliemi, které "zpestřují" Expanzi (ENT: "The Expanse", "The Xindi").

Enteprise dorazila ke kolonii v září. Kapitán Archer smlouvá s vedoucím kolonie a je mu dovoleno setkat se s Kessickem (Xindi) výměnou za zkapalněnou platinu. Kessick nicméně neodpovídá genetické rekonstrukci těla provedené na základě nálezů ze sondy. Kessick je Xindi - humanoid, jedna z pěti ras Xindi. Phlox zjišťuje, že jednotlivé xindské rasy sdílí přes 99,5% funkční DNA, což je činí více příbuznými než např. lidi a šimpanze.



Kessick byl zabit při snaze pomoci Archerovi a Tuckerovi uniknout z kolonie (byli zachráněni MACO týmem), ale před svou smrtí prozrazuje pozici domovského světa Xindi. Po příletu na udanou pozici ale Enterprise nalezne pouze pole trosek; planeta byla zničena přibližně před 120 lety. Vzhledem k nedostatku dalších vodítek nastaví Enterprise kurz hlouběji do Expanze (ENT: "The Xindi").

Enterprise vstoupila do Orassinského distorzního pole (pole s velkým výskytem anomálií), kde se setkává se zvyšujícím se množstvím anomálií. Jedna z nich Enterprise poškodí, čehož využijí Osaarianští piráti, kteří seberou veškeré cenné zásoby. Sledujíc stopu pirátů, Enterprise objeví masivní maskovanou sféru generující vlny gravimetrické energie. Je to tato sféra, která je zodpovědná za všechny okolní anomálie. Enterprise částečně obnoví chybějící suroviny ze zásobníku uvnitř sféry. Podaří se také stáhnout xindskou databázi u pirátů, kteří ji ukradli na xindské lodi patřící opo-humanoidní rase



Xindi(ENT: "The Xindi", "Anomaly").

Enterprise sleduje trajektorii lodi z databáze, ale nezíská žádnou užitečnou informaci. Krátce poté Enterprise se zakotví u stanice na deuterium na Norellusu, kde si kapitán Archer promluví s V'radiánským chemikem jménem B'Rat Ud. Archer se dozví, že minerál trellium-D může být použit na ochranu lodi před anomáliemi v Expanzi a snaží se nějaký získat pro Enterprise. Archer domluví setkání s B'Ratem v jeho obchodě na domovské planetě Xanthanů za několik dnů (ENT: "Anomaly", "Extinction", "Rajiin").

**První setkání s Xindi**

Na xanthanském tržišti získal Tucker od B'Rata vzorec pro syntézu trellia-D výměnou za koření z lodní kuchyně. Na tržišti byl Archer osloven obchodníkem Zjodem se sexuálními otrokyněmi. Archer odmítnul jakoukoli koupit, ale při odchodu se za ním jedna z nich rozeběhne (ENT: "Rajiin") a Archer jí pomůže utéct. Archer jí nabídne transport na její domovskou planetu Oran'taku, ale ona zneužije jeho ochotu a sebere biometrické skeny mnoha členů posádky s využitím svých telepatických schopností.

Když Archer zjistil, co provedla,



nechal ji zavřít do cely, což je akce, která urychlí setkání Enterprise s Xindi. Dvě xindské lodi patřící ještěroidní rase Xindi napadly Enterprise a výsadkový tým jedné z nich obsadil lod a osvobodil Rajiin navzdory statečné obraně MACO týmu. Ukázalo se, že Rajiin byla xindský špión, sbírající informace, aby Xindi mohli vyrobit biologickou zbraň jako alternativní metodu ke zničení lidstva (ENT: “Rajiin”).

Enterprise pokračuje hlouběji do Expanze, stále pátrajíc po způsobu získání trellia-D, jelikož B’Ratovi pokyny se ukázaly jako bezcenné. Objeví asteroidové pole trellia a komandéru Tuckerovi a poručíku Travisi Mayweatherovi se podařilo získat dostatek trellia na pokrytí trupu. Naneštěstí objev vukánské lodi Seleya mezi asteroidy ukáže, že trellium způsobilo u Vulkánců mentální kolaps. Kvůli ohrožení T’Pol Archer rozhodne nepoužít trellium a nechá ho umístit do schránky na biologicky nebezpečný materiál. Později je ale trup Raketoplánu 1 pokryt trelliem, aby mohl být využit pro detailní prů-



zkum sfér (ENT: “Rajiin”, “Impulse”, “Exile”).

Podle rady, kterou získali od telepata Tarquina, Enterprise dorazila ke xindské kolonii opo-humanoidů. Tato kolonie sloužila jako sídlo rafinérie na kemocit, řízené Gralikem Gurrem. Kemocit, který se zde těžil, byl použit v sondě a právě v té době, kdy Enterprise přiletěla, Degra (Xindi humanoid, zodpovědný za konstrukci zbraně) krátce navštívil kolonii, aby si vyzvedl poslední náklad kemocitu. Archer vysvětluje situaci Gralikovi, který je šokován, že jeho lidé by zničili planetu, zvláště po zničení Xindusu (domovské planety Xindi), prozrazuje Archerovi existenci šesté rasy Xindi, Létavců. Gralik sabotuje náklad kemocitu a T’Pol a Hoshi Sato upravují radiolytickou signaturu jednoho z kanistrů, což umožňuje Enterprise sledovat náklad.

**Návštěva v roce 2004**

V listopadu 2153 (po setkání Enterprise se ztracenou skupinou lidí a polarickým polem - pole částic poškozující trup) je kapitán Archer opět kontaktován “členem posádky” Danielsem, agentem v Časové studené válce, který pomohl Enterprise při několika předchozích příležitostech. Daniels informuje Archera, že útok Xindi na Zemi je výsledkem manipu-



lace s minulostí, protože ale následky těchto změn ještě nezasáhli jeho čas, nemůže mu pomoci v pátrání po superzbrani (ENT: “North Star”, “Similitude”, “Carpenter Street”).

Daniels však také prozrazuje, že tři příslušníci Xindi byli přítomni v roce 2004 na Zemi, kde se zdržovali dva měsíce. Daniels poslal v čase Archera a T’Pol zpět v čase, aby se vypořádali s hrozbou. Ti zjišťují, že ještěroidní xindští vědci se snaží sestavit biologickou zbraň na vyhlazení lidstva v minulosti. Pozdější informace ukázali, že po incidentu s Rajiin zakázal xindský Koncil další vývoj biozbraně a že to byli Strážci, kteří poslali biologa Damrona a jeho tým do minulosti, aby dokončili a použili zbraň. Archer a T’Pol úspěšně zastavili spuštění biozbraně a vrátili se zpět do roku 2153 (ENT: “Carpenter Street”, “The Forgotten”).

**Systém Calindra**

V prosinci Enterprise znovuobjevila stopu radiolytické signatury Gralikovi lodi s kemocitem. Degra testuje druhý prototyp v systému Calindra, ale během průniku do tohoto systému je Enterprise téměř zničena silnou anomálií. Naštěstí je zachráněna lodí Kumari, andoriánskou lodí s velitelem Shranem. Shran slibuje pomoc při hledání zbraně. Když se Andoriánská imperiální garda dozvěděla o útoku na Zemi, dostala loď Kumari rozkaz pomoci Enterprise, kterou vystopovala v Expanzi díky vyšší warpové rychlosti (ENT: “Proving Ground”).

Kumari a Enterprise se podaří ukrást prototyp zbraně - poté, co jsou svědky neúspěšného testu zbraně, který byl beze vší pochybnosti způsoben sabotovaným kemocitem. Ale Andoriáni se pokusili získat zbraň pro sebe jako odstrašující zbraň v jejich konfliktu s Vulkánci. Tomu zabrání kapitán Archer aktivací autodestrukce na zbrani. Kumari se následně vrací na Andorii, ale Enterprise zůstává v systému kvůli dalšímu vyšetřování. V systému byla totiž zjištěna Degrova loď, který zde byl pozorovat výsledky testu. Degra a jeho asistenti jsou následně zajati Enterprise (ENT: “Proving Ground”, “Stratagem”).

Doktor Phlox vymaže Degrovi vzpomínky a pomocí dokonale připraveného úskoku dokáže Archer přesvědčit Degru, že spolu strávili léta ve vězení patřící hmyzoidní Xindi rase, poté co byla zničena Země. Archer zmanipuluje Degru tak, že ten mu prozradí souřadnice systému Azati Prime, kde byla zbraň sestavena. Degra a jeho asistenti jsou umístěni zpět na jejich loď, ale s vymazanými vzpomínkami, takže si nejsou vůbec vědomi toho, co se jim stalo (ENT: “Stratagem”).

**Cesta na Azati Prime**

Cesta na Azati Prime trvala nějaký



čas, protože Enterprise nebyla vybavena pro cestování podprostorovými koridory jako xindská plavidla, která díky tomu dokázala rychle cestovat Expanzí. V průběhu cesty obje-

ví záhadného cizince v malé lodi v transdimenzionální poruše; posádka rychle zjistí, že existuje spojitost mezi ním a staviteli sfér. Cizinec umírá, protože nedokáže žít v podmínkách našeho vesmíru (ENT: “Harbinger”).

O měsíc dříve - v listopadu - se Enterprise setkala s druhem jménem Tiannoni, kteří uctívají Stavitele sfér. Ti tvrdí, že Stavitelé používají sféry a anomálie, které sféry generují, ke změně podmínek v Expanzi. Objev cizince, který je testovacím subjektem Stavitelů, ukazuje, že Triannoni měli alespoň částečně pravdu. Cizinec se pokusil sabotovat Enterprise než zcela dezitengroval. Svým pro-



hlášením, že jeho lidé zvítězí, když bude Země zničena, potvrdil spojitost mezi Xindi a Staviteli sfér (ENT: “Chosen Realm”, “Harbinger”).

Enterprise se setkává ještě s další transdimenzionální poruchou v lednu, poté, co objeví místo havárie lodi patřící hmyzoidní rase Xindi. Posádce se podaří zachránit z vraku xindský raketoplán, který je uložen do přistávacího doku na Enterprise (ENT: “Doctor’s Orders”, “Hatchery”).

**Konfrontace s Xindi**

V únoru roku 2154 Enterprise proklouzne na okraj systému Azati Prime, skryta za planetkou. Díky zachráněnému raketoplánu Xindi se Tuckerovi a Mayweatherovi podaří zjistit, že superzbraň je konstruována pod vodou na Azati Prime a že je blízko svému dokončení. Archer vymyslí plán na její zničení - vezme raketoplán, který naloží fotonickými torpédy a zničí ji.

Než to stačí provést, vrací se Daniels, který vezme Archera na palubu Enterprise-J do 26. století, konkrétně do okamžiku bitvy na Procyonu V. Prozrazuje Archerovi, že právě v té době se Stavitelé sfér pokouší obsadit Galaxii, ale v této bitvě jsou poraženi silami Spojené federace planet, která Stavitele zatlačí zpět do jejich transdimenzionální reality. Stavitelé sfér podobné události předpovídají a proto se pokoušejí zmanipulovat Xindi, aby zničili Zemi - žádná Země, žádná Federace, žádný odpor.

Daniels se pokouší přesvědčit Archera, aby nepokračoval ve svém plánu, ale zvolil raději diplomatické řešení, protože Xindi mají žít v míru s lidstvem a stát se v budoucnu členy Federace. Archera však nepřesvědčí, ten pokračuje ve svém plánu a je zajat bezpečnostními silami pod vedením kancléře Dolima. Archer využije informace, které získal díky Isti v systému Calidra, a dosáhne schůzky s Degrou, kterému tlumočí Danielsova slova.

Mezitím je Enterprise pod těžkým útokem xindských lodí, který způsobí na lodi rozsáhlé škody. Naštěstí Degra přesvědčí xindský koncil, aby byl odvolán Dolimův útok na Enterprise a zajistí Archerův návrat na loď s tím, že za tři dny má proběhnout tajná schůzka, na které má Archer předložit důkazy, že jsou Xindi manipulováni Staviteli sfér (ENT: “Azati Prime”, “Damage”).

Při útoku byly bohužel poškozeny warpové cívky, takže loď není schopna letu warpem, takže neexistuje možnost dostavit se na místo setkání včas. V opravách si navzájem pomůžou Enterprise a loď Illyrianů,



která byla poškozena anomálií. Illyriané nicméně nejsou ochotni poskytnout své warpové cívky, protože by se jejich let domů prodloužil na tři roky. Věříc, že setkání s Degrou je důležité pro záchranu lidstva, Archer a MACO tým obsadí Illyrianskou loď a ukradnou jejich warpové cívky (ENT: “Damage”).

**Jednání s Koncilem**

Enterprise se setkává s Degrou a lodí, patřící opohumanoidovi Jannarovi, skryti za maskovacím polem jedné sféry, kde Archer ukazuje důkazy o věrolomnosti Stavitelů: biozbraň získanou v roce 2004, těla Damrona a jeho týmu, skeny cizince - testovacího subjektu, údaje o sférách z lodní databáze a další. To přesvědčí Degru, že si Archer zaslouží šanci předvést tyto důkazy Koncilu a navrhuje setkání na druhém konci podprostorového koridoru v mlhovině Kovaalan. Degre jde dokonce tak daleko, že zničí ještěroidní loď, která se ho pokouší předvést před Koncil (ENT: “The Forgotten”).

Enterprise se dostane přes koridor, ale neobejde se to bez potíží. Musí bojovat s Kovaalany a málem se dostane do roku 2037, ale nakonec se dostaví na setkání však. Degra přivede Archera před xindský koncil, kde Archer přednese své důkazy. Opohumanoidy a humanoidy zvik-



lá, ale ještěroidi a hmyzoidi jsou tak pobouřeni přítomností Archera, že opustí Koncil. Archer stále potřebuje podporu Akvatiků, aby dosáhl odkladu ve vypuštění zbraně, nakonec se mu podaří přesvědčit kancléřku Kiaphet Amman’sor pomocí biometrického skenu testovacího subjektu Stavitelů. Rozzuřený Dolim však zavraždí Degru a ukradne zbraň, jedná podle pokynů Stavitelů sfér, kteří slíbí ještěroidům, že se v budoucnu stanou hlavou Xindi, pokud teď podniknou útok proti Zemi. Dolimovi pomáhají hmyzoidi (ENT: “E2”, “The Council”).

**Bitva na záchranu Země**

Zbraň ke svému použití potřebuje spouštěcí kódy tří ras z pěti a jelikož má k dispozici pouze dva z nich, Dolim unese z Enterprise Hoshi Sato a použije xindské neurální parazity, kterými ji přinutí dešifrovat třetí kód. Jelikož zbraň nemůže přejít do bojového módu dokud letí, dovolí toto zpoždění Archerovi sestavit alianci humonoidů, opohumanoidů a Akvatiků na zastavení zbraně. Amman’sor ale slibuje podporu jejích sil pouze když Archer slíbí, že se Enterpri-

se pokusí zničit síť sfér (ENT: “The Council”, “Countdown”).



Spojeným silám se podaří zničit většinu sil, které brání superzbraň, ale díky zásahu Stavitelů sfér je superzbraň schopna vstoupit do podprostorového víru směrem k Zemi, již plně funkční a připravená, doprovázena lodí ještěroidů a hmyzoidů. Hoshi Sato je zachráněna těsně před odletem zbraně, ale major Hayes byl při záchranné operaci zabit. Na cestě k Zemi kancléř hmyzoidů oznamuje, že zvažuje Archerovi důkazy, proto



Dolim nařídí zničení lodi hmyzoidů (ENT: “Countdown”).

Jediná loď, která je schopná sledovat suberzbraň vortexem, je Degrova loď. Takže Archer, Reed, Sato, Jannar, další humanoidní kancléř a MACO tým zahajují zoufalou honičku. Dostihnou superzbraň na orbitě Země, ale nedokáží zabránit zničení výzkumné stanice Yosemite 3. Degrova lehce vyzbrojená loď není žádným soupeřem pro loď ještěroidů, která brání zbraň, a nejsou ani schopni dostat se dostatečně blízko na přenos transportérem. Na scéně se ale objevuje Shran a jeho loď Kumari, která poskytne krytí Degrově lodi - andoriánská loď je sledovala skrz vortex. Kumari zmátne Dolima, takže Archer a jeho tým se dokáží transportovat na palubu zbraně. MACO tým zlikviduje všechny ještěroidy na palubě a Archer spustí deaktivační sekvenci. Dolim si mezitím uvědomí, co Kumari dělala a nařídí svojí lodi návrat ke zbrani (ENT: “Countdown”, “Zero Hour”).

Po zabití ještěroidní jednotky na palubě se Archerův tým (Forbes byl ale zabit) vrací zpět na Degrovu loď, protože se Archerovi podařilo spustit přetížení reaktoru zbraně. Velitel Dolim se ale transportuje na palubu zbraně těsně předtím než se Archer stihne transportovat pryč. Oni dva pak svedou zuřivý boj beze zbraně uvnitř explodující superzbraně. Mezitím se Kumari podaří zničit Dolimovu loď, takže ten se již nemá kam vrátit. Zkáza zbraně pokračuje, Archerovi se ale podaří umístit nálož na Dolimova záda a odpálit ji. Naneštěstí se nedokáže transportovat pryč včas a zbraň exploduje s Archerem na palubě. Degrova se loď se vrací zpět do



Expanze a setkává se s Enterprise (ENT: “Zero Hour”).

**Dozvuky**

Mezitím si Enterprise vede velmi dobře při eliminaci sfér, pomocí paprsku z deflektoru poškodí na jedné sféře meziprostorové rozvody, které zajišťují soudržnost jejich sítě na podprostorovou energii. Bez energie se sféry zhroutí do sebe a Expanze se postupně vrací zpět do normálu.

Enterprise se setkává s Degrovou lodí a loď Akvatiků dopraví Enterprise zpět k Zemi. Při návratu k Zemi ale Enterprise nezaznamenává žád-



né signály od Hvězdné flotily. Raketoplán, který sestoupí do San Francisco je napaden P-51 Mustangem - vrtulovým letadlem americké výroby z druhé světové války. A kapitán Archer se probouzí v nacistické polní nemocnici v přítomnosti důstojníka SS Na’kuhla (ENT: “Zero Hour”).

Na Enterprise si rychle uvědomí, že jsou v roce 1944 v alternativní realitě, kde nacisté dokázali obsadit východní pobřeží Spojených států amerických. Daniels je sem všechny přenesl, aby zabránili Voskovi v eskalaci Časové studené války. Poté, co úspěšně splní tento úkol, Daniels je všechny pošle zpět do roku 2154 (ENT: “Storm Front”, “Storm Front, Part II”).

Enterprise se dostává velkolepého uvítání, ačkoli Archera pronásledují myšlenky na 27 členů posádky, kteří zemřeli, a myšlenky na nemorální akce, které musel podniknout.



Navzdory výčitkám, které má, jsou po něm pojmenovávány vysoké školy a jeho posádka je oceňována a obdivována za to, co dokázala (ENT: “Storm Front II”, “Home”).

Poručík Dr. Dax



# Zrcadlové vesmíry

**Zrcadlový vesmír je neformální označení pro paralelní vesmíry, se kterými se jako první setkal kapirán James T. Kirk roku 2267 (kapirán Archer se s ním také setkal, leč nevědomky (ENT: In A Mirror, Darkly)). Vesmíry byly takto pojmenovány kvůli faktu, že vlastnosti většiny osob n „našeho“ vesmíru byly ve vesmíru zrcadlovém opačné.**

Jak se zdá ze zkušeností nadporučíka Worfa (TNG: Parallels), zrcadlových vesmírů je nekonečné množství a je možné, aby se navzájem ovlivňovaly.

V zrcadlovém vesmíru se První kontakt také uskutečnil v průběhu roku 2063. Vulkanci přistáli na Zemi v Montaně a mírumilovně se uvedli. Poté Zephram Cochrane zastřelil prvního Vulkance, který vkročil na zemskou půdu místo toho, aby mu potřásl pravicí. V podezření, že přistání vulkanské lodi je předzvěst invaze, lidé obsadili lidé vulkanskou loď. Brokovnice, kterou Zephram Cochrane zastřelil prvního Vulkance se později stala majetkem Jonathana Archera, který neustále spekulovalo o tom, co by se stalo, kdyby Cochrane mimozemské návštěvníky přátelsky uvítal. S pokročilou vulkanskou techologií se Terranské impérium rozšířilo podmaňováním teritorií jiných ras, a to včetně Vulkanců, Andorianců, Tellaritů, Orionců a Denobulanů.

Není jasné, kdy se Terranské impérium zformovalo. Velitel Jonathan Archer jednou uvedl, že Impérium existovalo staletí (to uvedl v roce 2155). Nezmiňoval se o přesném počtu staletí. Impérium se dá vystopovat až do roku 1955, a to podle toho, že se z Terranské politické strany stalo mezihvězdné impérium.

Roku 2155 se ISS Enterprise (NX-01) pod velením kapitána Maxmiliana Forresta vydala do tholijského prostoru, aby získala loď z budoucnosti, USS Defiant z našeho vesmíru. Na lodi během mise proběhla neúspěšná vzpoura, kvůli které musel kapitán Forrest pokračovat v misi s autopilotem. Enterprise byla později zničena skupinou tholijských



lodí, to ale až poté, co Jonathan Archer získal vládu nad Defiantem. Archer se pokusil užít Defiant k získání moci, ale byl zrazen




a zabit Hoshi Sato, která se později prohlásila za Imperátorku. Je ale neznámo, zda Sato skutečně převzala post imperátorky a zda Defiant v zrcadlovém vesmíru

sehrál ještě nějakou roli (dá se předpokládat, že ne, neb při dalších setkáních se zrcadlovým vesmírem se nezdál nikterak na technologicky vyšší úrovni).

V roce 2267 představovalo Terranské impérium dominantní sílu v kvadrantu alfa. Když byli čtyři důstojníci z USS Enterprise náhodou vyměněni s důstojníky z „našeho“ vesmíru, všimli si kruté diktatury nastolené impériem. Povyšování vraždou bylo běžné.

**... vlastnosti většiny osob n „našeho“ vesmíru byly ve vesmíru zrcadlovém opačné.**

Během setkání náš kapitán Kirk poradil Spockovi ze zrcadlového vesmíru, aby se dostal do vedení Impéria a provedl jisté změny. Podle Spocka totiž jinak mělo impérium do dvou set let přestat existovat. Spock se krátce poté stal velitelem Terranského impéria a prosadil řadu reforem, které měly zajistit impériu větší bezpečnost a které měly zmírnit diktaturu, kterou prosazovalo. Mezi tyto reformy se počítalo o výrazné redukování množství vojenského vybavení. Bohužel poté už Impérium nebylo sto bránit se proti agresivním silám, které jej obklopovaly. Klingonsko-Cardasijská aliance přemohla impérium, podmanila si Zemi a z Terranů a Vulkanců udělala otroky. Zanedlouho se k Alianci přidal i Bajor a na jeho orbitě byla posavena těžební stanice Terok Nor.

V té době navíc síly zrcadlového vesmíru upravili technologie transporétů tak, aby bránily dalším nechtěným průnikům mezi jednotlivými alternativními vesmíry. Tím pádem byla vytvořena i zařízení specificky zaměřená na shifting mezi zrcadlovými vesmíry. Z bezpečnostních důvodů byly osoby zodpovědné za vývoj těchto zařízení zabity.

V průběhu roku 2370 byla stanice Terok Nor pod velením intendanta Kiry Nerys a Elima Garaka. Právě v tomto roce proběhl další známý kontakt se zrcadloým vesmírem. Runabout ze stanice Deep Space Nine vstoupil do zrcadlového vesmíru. Kira Nerys a Julian bashir (osádka runaboutu) byli zajati silami Terok Noru a vyslýcháni intendantem. Bashir byl poslán do těžebních oblastí, kde se dal dohromady s tamějším Milesem O'Brienem. Po několika incidentech na stanici (vč. zabití konstábla Oda) Kira a Bashir přesvědčili tamějšího B. Siska, aby jim pomohl navrátit se do „jejich“ vesmíru.

**Epizody s výskytem zrcadlových vesmírů**

- ENT
  - o In A Mirror, Darkly
- TOS
  - o Mirror, Mirror
  - o The Tholian Web
- TNG
  - o Parallels
- DS9
  - o Crossover
  - o Throught the Looking Glass
  - o Shattered Mirror
  - o Resurrection
  - o The Emperor's New Cloak

**Zrcadlový vesmír se dále objevil zde:**

- Star Trek Voyager: Elite Force
- Star Trek: Shattered Universe
- Dark Mirror
- Warpath

**Lodě zapletené do incidentů**

- Defiant
- USS Defiant (tř. Constitution)
- ISS Enterprise (NX-01)
- ISS Enterprise (NCC-1701)
- Regentova vlajková loď
- Terok Nor

**Technologie**

- Agonizér
- Multidimenzionální transporér
- Tantalovo pole
- Tricobaltová hlavice

Velící šéfredaktor komodor Korax



# Proti času

“Kapitáne potřebujeme vás na můstku,” ozve se v komunikátoru kapitána Data.

“Ano, pane Crushere hned tam jsem,” odpoví klidně Data a odejde na můstek.

Data vešel na můstek a okamžitě si od svého prvního důstojníka vyžádal hlášení.

“Před námi je jakási časoprostorová anomálie ve vzdálenosti deseti miliónu kilometrů,” začal hlášení Wesley Crusher. “Přibližuje se k nám rychlostí padesát tisíc kilometrů za sekundu.”

“To mi stačí jedničko, už se s něčím takovým flotila setkala?”Zeptá se kapitán.

“Ne pane,” odpoví Crusher.

“Kapitán volá strojovnu.”

“Ano kapitáne,” ozve se nadporučík Naomi Wildman.

“Nadporučíku, můžeme přejít na warp?”

“Bohužel kapitáne, jádro ještě není opraveno.”

“Pane, ta anomálie se zrychluje, za chvíli dosáhne rychlosti světla a míří přímo na nás,” hlásí jakýsi praporčík za jednou konzolou.

“Čas do setkání? 30 sekund,” odpoví si sám.

“Pane Parisi dostaňte nás odtuď,” zavelí Crusher.

“Veliteli obávám se, že to není možné ta anomálie kopíruje náš pohyb,” odpoví pilot.

“Pane z té anomálie přichází nějaký signál - video,” ozve se praporčík za konzolou.

“Na obraz,” zavelí Data.

Na obrazovce se objeví přenos fotbalového zápasu. Všichni na můstku nevěřícně hledí na obrazovku. Najednou se ozve praporčík od konzoly:

“Pane, ta anomálie se přiblíží za 3 - 2 - 1.”

Celá loď se otřese. A najednou je klid.

“Hlášení,” vhrkne ze sebe Data.

“Pane, jsme v minulosti. Přesně v roce 2004,” oznámí praporčík.

“Jak to tak rychle víte pane Blear,” optá se Data.

“Ten zápas, to co jsme sledovali to byl přenos finálového zápasu Mistrovství Evropy v roce 2004 a vycházel z tohoto satelitu,” odpoví a na obrazovce se objeví umělá družice.

“Kde jsme a hlavně kdy jsme?” zeptá se Crusher.

“Nacházíme se na oběžné dráze Země a je 2. července 2004,” oznámí praporčík Blear.

“Nastavte kurz na oběžnou dráhu Venuše, půl impulzu, Start!” zavelí Data a dodá: “nemůžeme tu zůstávat mohli by nás zaměřit a nepřejte si vědět co by to mělo za následky.”

Když dorazí na oběžnou dráhu Venuše svolá kapitán Data poradu, na které se rozhodne o dalším postupu.

“Nadporučíku Wildman, jste schopna opravit warp motory?” zeptá se kapitán.

“Bohužel pane, potřebovala bych několik kilogramů dilithia.”

“To bohužel neseženeme, na Zemi není a bez warpu by cesta jinam trvala roky,” řekne zklamaně Crusher.

Najednou se ozve Blear: “Pane, já mám nápad.”

“No tak se o něj s námi podělte,” vyzve ke slovu praporčíka kapitán.

“Na akademii jsme se učili o vědci, který dokázal vytvořit časovou bránu. Bohužel se jeho výpočty nedochovaly a tak na ně neměl kdo navázat,” začal Blear, “ten vědec se jmenoval Predrag Ilizič a narodil se v roce 1980. Mohl by nám pomoci.”

“To je dobrý nápad. Nadporučíku Wildman, můžete odsuď zjistit jeho polohu?” Zeptá se kapitán.

“Ano pane, provedu.”

“Dobře praporčíku Bleare připravte se na transport, přeneste ho v okamžiku kdy ho nikdo neuvidí,” rozkázal kapitán a ukončil poradu.

V transportní místnosti se všechno připravovalo na uvítání nového hosta. Včele stál kapitán Data, po jeho pravici první důstojník velitel Wesley Crusher a po levici šéfinženýrka nadporučík Naomi Wildman. Najednou se před nimi materializovalo tělo.

“Vítáme vás na palubě hvězdné lodi Spojené federace planet U.S.S. Enterprise G,” přivítá hosta kapitán Data. Predrag je zmaten a nedokáže ze sebe vydat ani hlásku, a tak Data pokračuje v projevu: “Přenesli jsme vás sem, abyste nám pomohl s návratem do naší doby.”

“Jak, já vám můžu pomoci a jak je možné, že mluvíte srbochorvatštinou,” promluvil zmatený Predrag, aniž by tušil, že je na oběžné dráze planety Venuše.

“Bohužel vám nemohu nic říci. Toto je nadporučík Wildman, která s vámi bude pracovat na vytvoření časové brány, kterou se dostaneme zpět,” zakonči svou řeč kapitán Data a společně s Crusherem odejde.

“Jmenuji se Naomi Wildman a jsem šéfinženýrkou na této lodi,” představí se.

“Mé jméno je Predreg Ilizič, ale to už jistě víte a zajisté o mě víte ještě spoustu věcí,” tuší nahlas Predrag.

“Pane Ilizič, pojďte prosím se mnou.”

“Ano slečno a říkejte mi prosím Predrag, můžu mít osobní otázku?”

“No pokud to nebude moc osobní.”

“Co znamenají ty tři výrůstky na vašem čele?”

“Ty jsem zdědila po otci. Můj otec je Katarian a matka Terranka.”

“Takže vy nejste člověk?”

“Pouze poloviční, Terran je označení pro Člověka. Na konverzaci, ale bohužel nemáme čas. Musíme začít pracovat.” Odcházejí do strojovny.

Kapitán sedí ve své pracovně, když někdo zaklepe.

“Dále.”

Do místnosti vstoupí komandér Crusher.

“Pane Crushere, co potřebujete?” Zeptá se Data.

“Kapitáne jsme tu už čtyři hodiny, což je dlouhá doba na zásah do časové linie.”

“Máte obavy, že jsme změnili historii?”

“Bohužel,” řekne Crusher a podá kapitánovy Padd.

“Co to je?” zeptá se Data.

“Životopis pana Iliziče, vytáhl jsem ho z databáze Federace. Podívejte se hlavně na konec.” Odpoví Crusher.

Data si Padd prohlédne a zděsí se. Na poslední stránce je totiž něco dost podstatného. Datum úmrtí.

“Ano pane, náš host měl být již dvě hodiny mrtev.”

“Jedničko, pokuste se zjistit okolnosti té smrti.”

“Ano pane.”

“Můžete odejít.”

Crusher odchází z kapitánovi pracovny a míří přímo do strojovny.

Ve strojovně se pracuje na vytvoření časové brány.

“Komandére, za hodinu budeme připraveni,” hlásí šéfinženýrka.

“To je pěkné, ale vyskytl se problém, můžete jít na chvíli se mnou, nadporučíku.”

“Pane T’Veku pokračujte v práci,” zavelí Naomi a společně s komandérem odcházejí ze strojovny.

Na chodbě vysvětluje komandér šéfinženýrce vzniklou situaci.

“Wesley to znamená, že ho musíme zabít?” ptá se nadporučík a je viditelně rozrušená.

“Ne, Naomi. Jen se nesmí vrátit na Zem a musíme zinscenovat jeho smrt, tak aby vypadala přesně tak jak se stala,” uklidní ji komandér.

“Takže poletí s námi do budoucnosti? A jak vlastně zemřel?”

“Pravděpodobně poletí s námi. Ale s jeho smrtí je to problém, protože nevíme jak zemřel v databázi Federace je uveden pouze datum jeho smrti. Proto od tebe potřebuji, aby si zjistila co by dělal a kde by byl, kdyby jsme ho přenesli a musíme doufat, že tam najdeme důvod jeho smrti.”

“Provedete výsadek?”

“Jen pokud to bude nezbytně nutné, ale osobně doufám, že k tomu nedojde. Teď se ale vrať do práce, ať můžeme co nejdříve odletět.”

Naomi odchází do strojovny a pokračuje v práci na časové bráně. Wesley na můstek.

Na můstku se nic neděje, všichni čekají na dokončení časové brány. V kapitánském křesle sedí komandér Wesley Crusher a snaží se začít rozhovor s mladou praporčicí sedící za pilotní konsolou. V tom se ozve praporčík Blear:

“Pane, blíží se sem loď. Je vulkánská.”

“Kapitáne dostavte se na můstek,” zavolá komandér Data.

Data okamžitě vyjde ze své pracovny a ptá se co se děje.

“Kapitáne do systému 001 se blíží vulkánská nákladní loď,” nahlásí praporčík Blear.

“Budeme se muset zamaskovat, nesmějí nás tu najít. Pane Crushere spusťte maskování.”

“Rozkaz kapitáne, jediná užitečná věc, kterou Romulané vymysleli.” Neodpustí si narážku komandér.

“No, komandére nemluvte tak o Romulanech,” ozve se od dveří do turbovýtahu. Všichni se otočí a nevěří svým očím. Na můstku stojí Romulanská komandérka Sela.

“Zdravím Vás Date.”

“Jak jste se sem dostala?” Zeptá se pohotově Data.

“Transportovala jsem se ze své lodi, která je také na oběžné dráze Venuše. No a do minulosti pravděpodobně stejně jako vy.”

“Jak jste dlouho v minulosti?”

“Asi o hodinu déle než vy a pořád čekáme na možnost se s vámi spojit.”

“Proč jste nás jednoduše nezavolali?”

“Nefunguje nám komunikace.”

“A proč jste se jednoduše neodmaskovali?”

“Báli jsme se aby jste na nás nezaútočili nemohli jsme s vámi komunikovat.”

“Dobře co od nás tedy chcete, Selo?”

“Doufám, že nás vezmete zpět do naší doby.”

“Samozřejmě, přece vás tu nemůžeme nechat, abyste zničili Zemi v roce 2004 a tím pádem i nás.”

“Asi jste zapomněl, že jsem poloviční člověk.”

“Ne samozřejmě ne, to měl být pokus o vtip, ale asi se nepovedl.”

“To nepovedl, jsem ráda, že sem vás potkala, bohužel se musím rozloučit.”

“Jak dáte na svoji loď pokyn k přenosu?”

“Jednoduše vystřelte s phaseru a oni mě transportují. Stejným způsobem nás zavolejte až budete hotovy.”

“Pane Bleare simulujte na můstku výstřel z phaseru.”

“Ano, pane.” Provede rozkaz Blear a Sela se dematerializuje.

“Tak to nám ještě chybělo.” Řekne znepokojeně Crusher.

Ve strojovně se mezitím pracuje na časové bráně. Když vejde kapitán Data.

“Kapitáne, co si přejete?” Zeptá se T’Vek, který je poblíž dveří.

“Pane T’Veku, kde je nadporučík Naomi Wildman?”

“Je s naším hostem v simulátoru 1, zkoušejí vedlejší účinky při průletu časovou bránou.”

V simulátoru běží, ale úplně jiná simulace. Naomi a Predrag sedí v autě a hledí na červenou krajinu. Na černém nebi je vidět malá modrá kulička. Když se najednou v komunikátoru ozve kapitán Data:

“Nadporučíku, vidím, že testovací simulace je již dokončena, takže jsme připraveni k přesunu?”

“Ano, kapitáne. Máme ale ještě jeden problém. Pan Ilizič.”

“Ano vím. Právě proto se okamžitě hlašte v mé pracovně, nadporučíku.”

“Ano, pane. Hned jsem tam.” Odchází ze simulátoru. Predrag ještě zůstává, musí si to v hlavě pořádně srovnat.

V kapitánově pracovně se Data a Crusher domlouvají na postupu ohledně pana Iliziče, když bez zazvonění vejde nadporučík Wlidman a okamžitě řekne:

“Seděl by doma.”

Data nechápavě kouká. Přeci jenom je toho na něj docela dost.

“Chtěla říci, že by pan Ilizič seděl doma, kdybychom ho netransportovali.” Doplňuje Crusher.

Data se konečně vzpamatoval:

“Nadporučíku, tak zaprvé, když se někam vchází tak se klepe a za druhé je slušnost, že když se dva baví, třetí mlčí.”

“Kapitáne, omlouvám se.”

“Omluva přijata, ať už se to neopakuje. Máte štěstí, že jste nám přinesla dobrou zprávu. Pokud by totiž zůstal doma, tak by uhořel, jeho dům byl totiž podpálen.”

“Takže to je vyřešeno, můžeme odletět,” řekne radostně nadporučík.

“Ne tak rychle milá dámo. Za prvé tam musíme dopravit jeho pozůstatky, tedy jejich napodobení a máme na to asi deset minut. Za druhé mu to musíme oznámit.” Uklidní ji kapitán a pokračuje:

“Pane Crusher vy si vezměte na starost ty ostatky a Naomi vy mu to oznamte, máte k němu asi nejblíže.”

“Už se stalo pane,” řekne Naomi.

“To nebylo moudré, ale teď už s tím nic nenadělám. Rozchod.” Domluví Data a posadí se do svého křesla.

Komandér Crusher a praporčík T’Vek vytvořili v simulátoru Ilizičovi ostatky a chystají se k transportu na místo odkud transportovali Iliziče.

“Kapitáne můžeme provést transport?” Ptá se pomocí komunikátoru komandér.

“Ano, komandére, proveďte.” Odpoví kapitán.

Vše je tak připraveno k odletu. Všichni starší důstojníci jsou na můstku. Kapitán rozkáže praporčíku Blearovi simulovat phaserový výboj. Na můstku se materializuje Sela.

“Komandérko, vytvoříme časovou bránu. Vy proletíte a mi poletíme za Vámi,” oznamuje Data.

“A co když nás pošlete do doby vzniku vesmíru?” Nedůvěřuje Sela.

“Nemůžeme proletět, protože po našem průletu se brána zavře.”

“Dobře souhlasím, kdy začneme?”

“Hned. Pane Bleare, phaserový výboj.” Sela se dematerializuje.

Data přikáže otevřít časovou bránu. Na pravoboku se odmaskuje romulanský válečný pták a prolétá bránou. Hned za ním prolátá Enterprise a časová brána se zavírá a obě lodi jsou zpět v roce 2405. Na oběžné dráze Venuše.

Enterprise je okamžitě volána z velitelství flotily.

“Tady admirál Kathryn Janeway. Jak jste se sem dostali a co tu dělá ten Romulanský pták?”

“Admirále, to je dlouhá historie. Vracíme se s minulosti. Žádáme povolení k zakotvení na orbitální stanici.”

“Povolení se uděluje. A ty Romulané?”

“Přiletěli s námi nefunguje jim komunikace,...” Data najednou přeruší praporčík Blear:

“Pane, Romulané odlétají, nabrali kurs k Romulanskému impériu.”

“... a jsou pryč.” Dokončí větu Data.

“Dobře kapitáne, ...” Chce ukončit spojení admirál, když najednou na můstek vejde nadporučík Wildman.

“Kapitán Janeway, vy jste přece byla asimilována Borgy.” Řekne zděšeně Naomi a kouká nevěřícně na obrazovku. Data tuší, že je něco v nepořádku. A než stačí překvapená Janeway něco říci Naomi pokračuje:

“Při jednou z našich střetů s Borgy jste byla vy, poručík Torres a poručík Tuvok asimilováni. Podařilo se nám zachránit jen B’Ellanu Torres a pana Tuvoka. Vás si Borgové vzít nenechali”

“O čem to mluvíte,” řekne nechápavě Janeway, “a kdo vlastně jste?”

“No vzhledem k tomu, že máte být Borg, tak není divné, že si na mě nepomatujete. Jmenuji se Naomi Wildman.”

“Aha, předpokládám, že jste dcera Samanthy Wildman, která sloužila na Voyageru. Ještě před vaším narozením vaše matka tuto loď opustila, aby se mohla věnovat vaší výchově.”

“Takže jste byla kapitánem USS Voyager.”

“Ano byla a naším úkolem bylo prozkoumávat zbytky neznámé staré civilizace v okolí Bajoranského prostoru.”

“V okolí Bajoranského prostoru,” vloží se do konverzace kapitán Data, “tam je přece Cardassianská říše.”

“Jakže Cardassianská, promiňte ale tuto civilizaci neznám,” odpovídá Janeway.

“Sela,” vyhrkne Crusher, který doposud mlčel. Janeway jen nevěřícně kouká.

“Obávám se admirále, že se budeme muset vrátit a napravit co se stalo,” oznamuje kapitán Data.

“Podle toho co jsem slyšela, tak by návrat vaší historie znamenal moji smrt,” řekne vyděšeně Janeway.

“Ne, pouze asimilaci do Borgského kolektivu,” řekne absolutně klidně Data.

“To nemohu připustit, musí o tom rozhodnout Rada Federace. Janeway konec.” Ukončí rozhovor admirál.

Na můstku je všem jasné co se stalo. Sela změnila historii, vyhladila Cardassiany. Kapitán Data ihned začne připravovat loď na přesun zpět do minulosti a svolá poradu.

“Nadporučíku Wildman, jak dlouho vám bude trvat oprava Warp pohonu?” Ptá se kapitán.

“Přibližně dva dny,” odpoví nadporučík.

“Jestli tu budeme čekat dva dny tak nás všechny zavřou,” vloží se do rozhovoru komandér Crusher. “Oni jsou totiž ve své správné historii a nesmíme zapomenout, že válka s Dominionem, která v této časové přímce nebyla stála život mnoho kapitánů Hvězdné Flotily.”

“Máte pravdu pane Crushere,” přitaká kapitán, “oni nás zpět nepustí a ani nám nepomohou. Musíme si poradit sami.” Data se otočí k praporčíku Blearovi.

“Pane Blear, jak dlouho bude trvat překalibrování senzorů aby zachytily maskovanou loď?”

“Asi tak dvanáct hodin, kapitáne.”

“Dobře pusťte se do toho. Nadporučíku vy začněte pracovat na Warp pohonu. Rozchod.”

Všichni odejdou v místnosti zůstane jen kapitán Data a komandér Crusher. Data se ihned zeptá co má na srdci.

“Date, jak chcete Selu v minulosti zastavit. Pokud dokázala zničit celou Cardassianskou říši, jedna loď federace pro ní nebude překážkou.”

“Wesley, musíme vypracovat plán jak se zmocnit její lodi a předejít tomu útoku. Budeme ve výhodě oni nás neuvidí zatímco my je ano. Pokud tě něco napadne tak mi to hned hlas a teď běž na můstek.”

“Date, já bych měl nápad. Přilepíme se na její loď a až se bude připravovat k útoku na Cardassii, bude se muset odmas-

kovat a my se transportujeme na jejich loď a zastavíme je.”

“To je sice hezké Wesley, ale musíš si uvědomit, že máme jenom jeden pokus a pokud se to nepovede nebude mít už jinou šanci. Musíme zaútočit dříve. A teď už běž na můstek.”

Wesley Crusher odchází a Data zůstává sám. Najednou se před ním objeví záblesk a stojí tu Q.

“No jo zase jste to pokazili, to je tak , když je robot kapitánem,” začne Q.

“Á Q, jaká to vzácná návštěva. Musím vám, ale připomenout, že jsem to nebyl já, kdo dostal Romulany do minulosti,” odpoví Data a začíná mu docházet, co se vlastně děje. “Doufám, že to není jen vaše další zkouška pro lidstvo.”

“Jako obvykle neomylný. Ale tentokrát lidstvo neobstojí.”

“Nebuďte si tak jistý Q,” řekne sebevědomě Data.

“Váš návrat do minulosti bez souhlasu Rady Federace nepomůže. Postarám se aby vaše mise byl neúspěšná.”

“Jak se tedy vrátíme do své časové linie?”

“Jednoduše, musíte přesvědčit Radu Federace, aby vám povolila návrat do minulosti, ale ani slovo o mě. Pokud se vám to povede máte vyhráno.”

“A pokud ne?”

“To ani nechtějte vědět Date,” řekne Q, luskne prsty a zmizí.

Data okamžitě zruší všechny přípravné práce a svolává poradu vyšších důstojníků, kde je seznamuje se vzniklou situací. Poté odejde na můstek a zavolá vedení flotily. Na obrazovce se objeví admirál Kathryn Janeway.

“Admirále, zdravím vás a žádám o povolení mé cesty do minulosti.”

“Je mi líto kapitáne, ale jak sem řekla o tom musí rozhodnout Rada Federace.”

“Tak žádám, aby mě Rada vyslechla.”

“Budu informovat Radu a pak se vám ozvu. Janeway konec.”

Posádce tak nezbývá nic jiného než čekat. Data je ve své pracovně, když tu někdo zazvoní.

“Dále,” řekne Data. A do místnosti vstoupí nadporučík Naomi Wildman.

“Co si přejete nadporučíku.”

“Kapitáne, jak chcete přesvědčit Radu Federace.”

“Nadporučíku, musím doufat, že se rozhodnou správně. Ukážu jim naše dějiny a potom už záleží na nich.”

Naomi se rozloučí a znepokojeně odchází. Data ji ještě zastaví a zeptá se jí jakou možnost by si vybrala ona. Přeci jenom její velký vzor je živý.

“Myslíte admirála Janeway. Je sice naživu, ale není to ta Janeway, kterou jsem znala a obdivovala. Já bych se určitě rozhodla pro návrat. Problém je v tom, že já sem nepatřím, ale oni ano. Ještě jedna věc mě trápí.”

“Ano.”

“Pokud je to celé pouze test Q. Znamená to, že jestli uspějeme vrátí se vše do původního stavu a pan Ilizič zemře v 21. století.”

“Nevím co všechno zapříčinil Q, ale určitě byste se k panu Iliziči neměla tak citově vázat.”

“Ano kapitáne, máte pravdu. Nashledanou,” rozloučí se a odchází.

Sotva se zavřou dveře s komunikátoru se ozve komandér Crusher:

“Kapitáne, volá vás velení Flotily.”

“Přepojte mi to do pracovny Wesley,” odpoví Data.

Admirál Kathryn Janeway oznámí Datovi, že ho je Rada Federace ochotna vyslechnout na zasedání, které se koná zítra ve 14:00 sanfranciského času.

Další den se Data společné s komandérem Crusherem přenese do zasedací místnosti na Akademii Hvězdné Flotily, kde se bude konat zasedání Rady Federace.

“Kapitáne Date, předneste nám svoji žádost,” požádá Data předseda Rady Jean-Luc Picard.

Data začne s vysvětlováním situace. Datův projev trvá asi tři hodiny. Postupně probral všechny odlišnosti jejich a své historie, které byly vesměs v Datově historii o hodně horší. Včetně války s Dominionem a mučení Jean-Luca Picarda, tehdy ještě kapitána USS Enterprise D. Když Data skončil svůj monolog, chopil se šance předseda Rady Jean-Luc

Picard:

“Kapitáne Date, Rada projedná váš návrh. Rozhodnutí vyneseme dnes v 19:00. Můžete odejít.”

Data odchází a nechává se transportovat na Enterprise, kde čeká netrpělivě celá posádka. Wesley Cursher a Naomi Wildman čekají na kapitána v transportní místnosti.

“Kapitáne, byl jste úspěšný,” zeptá se netrpělivě komandér Crusher.

“Doufám, že ano rozhodnutí padne v 19:00. Teď bych byl rád o samotě,” odpoví Data a odchází do své kajuty.

Po dvou hodinách chození po své kajutě z rohu do rohu. Mu komandér Crusher komunikátorem oznamuje, že je čas, aby se přenesl zpět na planetu.

Data vstupuje do zasedací místnosti. Jean-Luc Picard se chystá oznámit verdikt.

“Kapitáne Date, vaše žádost byla schválena. Povolujeme vám vrátit se do minulosti a zastavit Romulany.”

V tom se objeví záblesk a Q.

“Gratuluji Date, zachránil jste lidstvo,” řekne Q.

“Vítám vás Q, tak mohl byste vrátit vše do pořádku,” reaguje Data.

“Je mi líto, ale to musíte zvládnout sami. Povolení už máte, takže doufám, že to zvládnete,” řekne Q a zmizí.

Data se otočí k Picardovi: “Jak jste věděl, že to není past?”

“Vyjmenoval jste všechny odlišnosti kromě jedné. Střet Q s Voyegerem v Delta Kvadrantu. Došlo mi, kdo zatím stojí. A teď už běžte zachránit historii,” řekne Picard a usměje se. Data odchází.

Na Enterprise se vše připravuje k cestě do minulosti. Data dává rozkaz otevřít časovou bránu do 30. června 2004. Enterprise prolétá a je v minulosti.

“Pane Blear, zamaskujte nás a zkuste někde najít zamaskovanou loď. Pane Parisi, nastavte kurz na Cardassia Prime, warp 9,5. Pane Crushere, můstek je váš, budu v pracovně.”

Data sedí v pracovně, když ho volá praporčík Blear: “Kapitáne našel zamaskovanou loď na kurzu ze Země do Cardassie.”

“Hned jsem na můstku,” odpoví Data a vejde na můstek.

“Pane Blear, jak daleko je to loď?”

“3 parseky,” odpoví Blear.

“Pane Parisi, nastavte kurz k té lodi, warp 9,8.”

“Ano, pane.”

Během chvíle jsou na dohled.

“Pane Parisi, srovnat kurz a rychlost.”

“Provedeno, kapitáne.”

“Pane Crushere, sestavte výsadek a hlaste se v transportní místnosti 1. Víte co máte dělat?”

“Ano, kapitáne.”

Crusher si vezme Bleara a v transportní místnosti se k nim přidá T’Vek a Doktor (PZH).

Na můstku se Data otočí na praporčíka, který zaujal Blearovo místo: “Praporčíku palte do zdroje jejich maskovacího zařízení.

“Maskování mimo provoz,” ohlašuje praporčík.

“Teď pane Crushere,” řekne si pro sebe Data, protože výsadek je již samozřejmě na můstku Romulanské lodi a Crusher míří přímo na Selu.

“Okamžitě zastavte a otevřete kanál na frekvenci Hvězdné Flotily,” rozkazuje na můstku Romulanské lodi Crusher a drží phaser u hlavy komandérky Sely.

“Poslechněte ho,” řekne Sela.

“Kanál otevřen,” ozve se jeden Romulan.

“Kapitáne, můstek je pod kontrolou. Můžeme dále pokračovat v akci,” řekne Crusher. Pak pohlédne na Romulana a dodá: “Ukončete spojení.”

Enterprise se odmaskuje a otevře časovou bránu do roku 2405.

Crusher na můstku Romulanské lodi rozkazuje: “Proleťte tou bránou a hned.”

Pilot se ohlédne na Selu. Ta jen přikývne a Romulanská loď zamíří do časové brány. Za ní prolátá Enterprise a brána se uzavírá.

Na můstku Romulanské lodi dává Crusher poslední rozkaz: “Stáhněte štíty, až se odtud transportujeme, nastavte kurz na Romulanské území a nejvyšší rychlostí zmizte.”

“Štíty staženy,” prohlásí jeden Romulan. V tom se čtyři členové posádky Enterprise dematerializují. Sela nařídí nastavit kurz na Romulanské území nejvyšší rychlost a Romulané odlétají.

Na můstek Enterprise vchází komandér Wesley Crusher společně s praporčíkem Blearem.

“Gratuluji pánové,” řekne Data, “zavolejte velení Flotily.”

“Spojení navázáno,” oznámí Blear.

Na obrazovce se objeví admirál William T. Riker.

“Admirále, rád vás vidím,” řekne Data.

“Já vás taky kapitáne, co se stalo ještě před pár minutami jste byli na misi v Beta Kvadrantu a teď jste na území federace,” diví se admirál.

“To je dlouhá historie, mám jen jednu otázku. Kdo to jsou Cardassiané?”

“Děláte si legraci Date, jste pár parseků od jejich území a ptáte se mě kdo to je,” nevychází z údivu Riker.

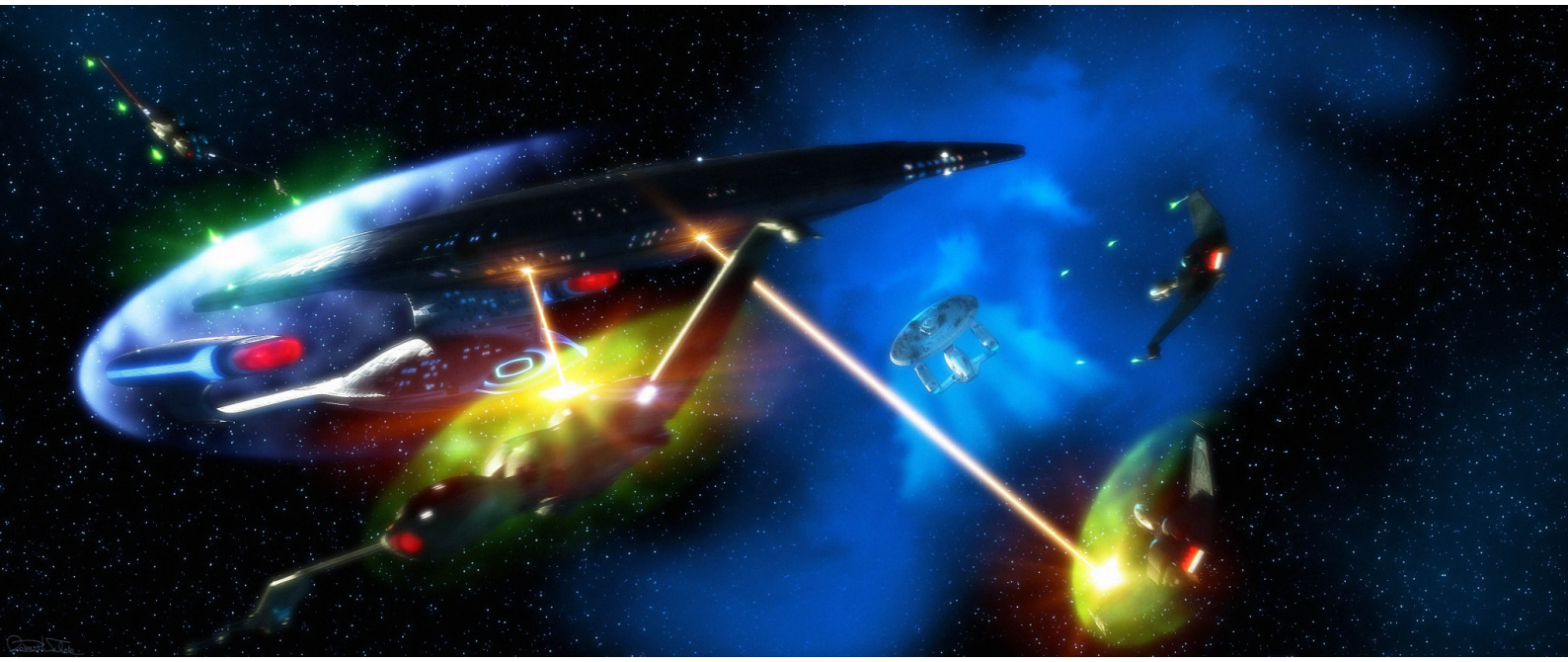
“To nic admirále, to je právě ta dlouhá historie,” vysvětluje Data.

“No dobře to mi můžete vyprávět až přiletíte na Zemi.”

“Právě o tom jsem s vámi chtěl mluvit, Enterprise potřebuje mírné opravy a hlavně máme nového člena posádky. Žádáme vás o povolení zakotvit na oběžné dráze Země.”

“Povelení se uděluje, nashledanou na Zemi, kapitáne,” ukonči rozhovor admirál Riker.

“Pane Parisi, kurz do systému 001, warp 9, START.”



# Deflektorové štíty

**Zajímalo vás někdy, co je vlastně ta krásná, barevně svítící bublina, obklopující ve Star Treku téměř každou alespoň trochu pokročilou loď? Pokud ano, je tenhle článek právě pro vás.**

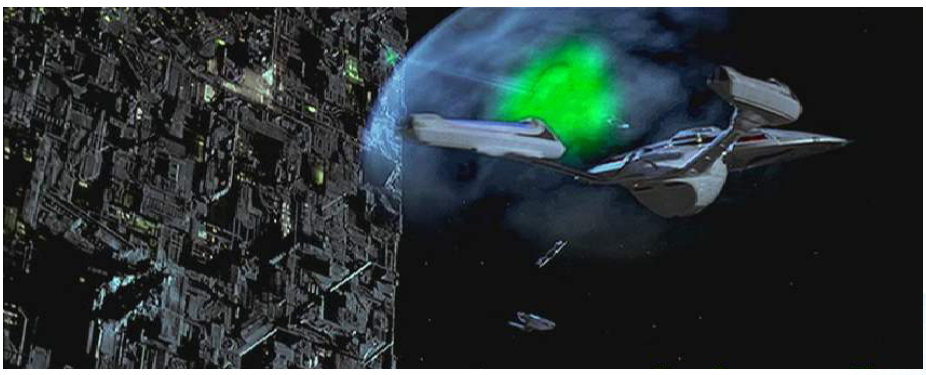
Je velké množství technologií, které neodmyslitelně patří ke sci-fi a Star Treku jako takovému. Jednou z těch nejznámějších je nepochybně technologie obranných štítů. V samotném ST je druhů štítů několik. V tomto článku se však budeme zabývat převážně druhem nejběžnějším, jímž jsou tzv. deflektorové štíty, nazývané většinou prostě „štíty“.

### K čemu štíty slouží

Slovo „deflektor“ pochází z anglického slovesa „deflect“, což znamená odklonit, odchýlit či odrazit. Samotné slovo „deflektor“ tedy znamená něco jako odražeč, což velmi dobře vystihuje samotnou funkci štítů. Tou je ochrana lodi nejen proti energetickým a projektilovým zbraním, nýbrž také meteoroidům a prachem, jež se vyskytuje všude v mezihvězdném prostoru. Může se zdát, že malé kamínky nemůžou lodi ublížit, avšak pravdou je, že již při běžné podsvětelné rychlosti by tento mezihvězdný „bordel“ trup lodi vážně poškodil. A co potom warp? Každý si jistě umí představit sám.

O tuto základní ochranu se stará navigační deflektor. Pro ty, kdo není v technické terminologii ST zběhlý: je to ten modře svítící disk v přední části lodi. V případě TOS jde tuším o tu věc, co vypadá jako disk satelitní antény. Nic proti designu šedesátých let. Ten se dá využít i k mnoha jiným účelům, ale to bude možná obsahem nějakého příštího dílu.

Takže krátce a stručně, deflektorové štíty jsou klíčovou součástí obranného systému lodi. Chrání loď jak před útoky nepřátel, tak proti většině běžných nebezpečí číhajících v okolí. Teď, když máme objasněno, k čemu to je, můžeme se vrhnout do hlubin technologických podivností.



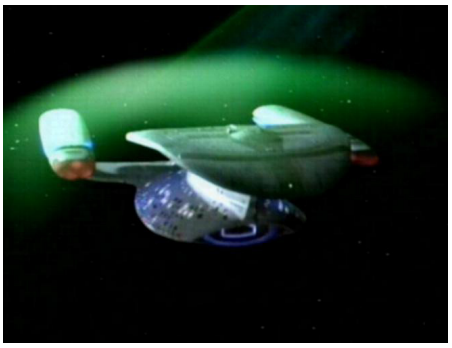
### Jak to vlastně funguje

Celé to funguje v podstatě velice jednoduše. Jediné, co potřebujeme, je nějaký velmi výkonný zdroj energie a emitory štítu. Na lodích hvězdné flotily se většinou využívá celé sítě emitorů, jež jsou vestavěny pod povrch trupu lodi. Štít je tak rovnoměrně rozložen, a v případě potřeby jej lze na libovolném místě zeslabit.



Samotný štít je tvořen vrstvou uměle vytvořené energetické deformace, jež obsahuje vysokou koncentraci gravitonů. Graviton je ve skutečném světě teoretická částice, jež má být prostředníkem gravitačního vli-

vu. Ve světě ST má však široké



spektrum využití. Tato deformace může být tvořena jak už zmiňovanou sítí emitorů, tak i jedinou centrální „anténou“ (kupříkladu onen navigační deflektor). Za normálních okolností je štít zcela neprostupný jak hmotou, tak i koncentrovanou energií (střelba, paprsek transportéru). Dá se však uzpůsobit tak, aby určitý druh energie propouštěl, nebo naopak efektivněji zadržoval. Neprostupnost štítů má však jednu nevýhodu. V místě za impulzními motory musí být pole zeslabeno, jinak by bránilo pohybu lodi. Zkušený protivník toho při precizním načasování může velmi dobře využít. Pokud je štít ovšem vystaven nepřetržité palbě, tak pomalu slábne, až se postupně zcela zhroutí.

Štít operuje vždy na určité frekvenci. Aby mohlo cokoliv štítem projít, musí tuto frekvenci přesně znát a přizpůsobit se jí. Zbraňové systémy lodi jsou vždy nastaveny na stejnou frekvenci jako lodní štíty, takže střelbě nebrání. Díky tomu je také možné používat transportéry, aniž by se musely sklápět štíty. Ty jsou pro ně za normálních okolností rovněž neprostupné. Jen tak mimochodem, byla by docela zajímavá situace, kdyby nastala ona astronomicky nízká pravděpodobnost a setkaly se dvě nepřátelské lodě se stejně nastavenou frekvencí štítů. Inu, kdo přežije vyhraje.

Existují minimálně dvě různé konfigurace štítů. První je tvořen ve vzdálenosti několika metrů od trupu, čímž kopíruje tvar lodi. Druhý typ (poprvé se objevil až ve 24. st.) je tvořen elipsoidem (taková ta velká symetrická bublina) a obklopuje spolu s lodí také poměrně velké množství okolního prostoru. Oba druhy se dají rozšířit tak, aby štít pojmul i další loď. To však vyžaduje velké množství energie a štít je proto znatelně slabší. Štít se dá kolem jiné lodi rozšířit i tak, že se emitory nastaví na stejnou frekvenci. Ty pak vlastně splynou do jednoho společného štítu.

**Jiné druhy štítů**

Jak jsem uvedl v úvodu, deflek-



torové štíty nejsou jediným druhem štítů ve Star Treku, pouze tím nejrozšířenějším. Jen jako lehké nahlédnutí zde uvádím přehled některých dalších.

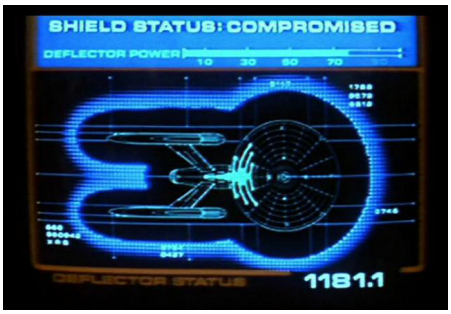
• obranný štít – typ štítu používaný v pozdním 23. století, během bojové pohotovosti byl vztyčen kolem můstku

• ponorový štít - – štít určený k pohybu v hustém prostředí (atmosféra hvězdy, voda); poprvé byl použit u Deltaplánu (ST: Voyager 5x03)



• metafázový štít – technologie vyvinutá Ferengijským vědcem Dr. Reygou v roce 2369; je schopný vydržet tlak, radiaci a energii hvězdné korony; později vylepšen pro využití na Enterprise D

• multi-adaptivní štít – typ štítu navržený pro ukrytí lodi před Borgskými senzory




• multifázový štít - deflektorový štít upravený tak, aby vydržel velkou blízkost hvězdy (podobně jako metafázový štít)

• regenerativní štít – štít fungující na principu rychlé analýzy nepřátelské zbraně a následného přizpůsobení pro co nejlepší účinnost

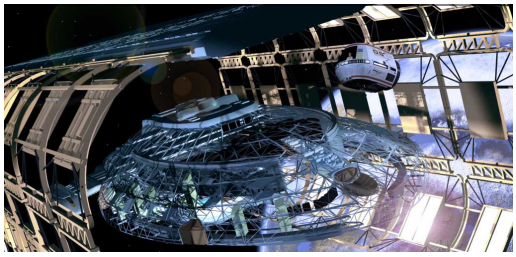
• unimatrixový štít – typ štítu vyvinutý v roce 2375 poručíkem Tuvokem na lodi USS Voyager, je schopný vydržet extrémní tlak a teploty

**Štíty ve skutečnosti**

Někteří z vás si teď asi řekli, že ve skutečnosti přece (zatím) žádné štíty nejsou. To není tak docela pravda. Sice se nejedná o štít, jak jej známe ze Star Treku, ovšem technologie je to nápadně podobná. Jedná se o takzvané „plazmové okno“. Jde o technologii, jež dokáže naplnit určitý prostor plazmou a udržet ji za pomoci magnetického pole. Při našich současných technologických možnostech je však tento prostor velice malý. Trik je v tom, že plazma je za vysokých teplot velmi hustá, a při dostatečném přísunu energie by byla neprostupná pro jakýkoliv hmotný objekt, zatímco energie (kupříkladu laser) by prošla neovlivněna. K praktickému využití to má zatím daleko z důvodu extrémních energetických nároků a vysoké teploty plazmatu, avšak dle mého názoru to do budoucna vypadá velmi nadějně.

Jury

## O čem si přečtete příště



V příštím čísle jednak dokončíme seriál o lodích jménem Enterprise, jednak načneme jeden nový, jehož jméno a zaměření prozradíme až za dva měsíce. Dozvíte se něco o technologiích ze světa Star Treku v dnešním světě a mimojiné si také budete moci přečíst, jak probíhal letošní Scon.

Za celou redakci Vám přeji příjemné prožití následujících dvou měsíců.

Velící šéfredaktor komodor Korax

## Kontaktní údaje

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB

Nová Dědina 193

739 11  Frýdlant nad Ostravicí

Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

# Information Times

Oficialni informacnik klubu UPKB - Dominion #16

## Zbranové systémy

### Cim na "kozaky"

## R. Dawson - interview

## Scon 2007





# Vážení a milí čtenáři,



máme tady červen a tedy i nové číslo UPKB-Dominion Inormation Times.

Dění v klubu se po odchodu Jaremiho a Pavla pomalu vrací do starých kolejí - doplňujeme obsah naší webové prezentace, přemýšlíme, jak dokončit dabing Bridge Commandera (poněvadž se projekt odchodem Johansona poněkud zkomplikoval) a značnou část našeho úsilí věnujeme přípravám akce Trekfest 007, což je vlastně Star Trek blok na letošním Festivalu Fantazie. Program „FFka“ je společným dítkem klubu CZ Kontinuum, Trekkies: TNG a samozřejmě UPKB-Dominion. Organizaci Trekfestu jako takovou má s pomocí dalších několika lidí na starosti Yakuzza.

Co se našeho výše zmiňovaného webu týče, ten doznal v posledních šedesáti dnech několika změn, tou nejpodstatnější je bezesporu přesun webu na adresu www.upkb.net (na kterou jsme se složili ;)), dále jsme přidali několik nových funkcí do ovládání a opravili jsme některé nedostatky.

Toliko asi tedy k dění klubu v minulém čase, nakonec bych ještě uvedl, co plánujeme na léto, respektive na prázdniny - jednak je to samozřejmě dvanáctý ročník Festivalu Fantazie, o kterém zde už byla řeč, jednak plánujeme ještě jednou změnit server (a pravděpodobně ještě jednou i doménu), na kterém provozujeme náš web a rádi bychom konečně dokončili dabing Bridge Commandera, neb se nepříjemně natáhl.

Jak to všechno ale nakonec dopadne je ve hvězdách a tak to, co zatím mohu říci s jistotou je, že stejně jako všechna jiná, i toto číslo IT bylo připravováno s pečlivostí a láskou, kterou ke Star Treku všichni (nebo alespoň většina z nás) chováme. Tak ať se vám líbí!

**Velící šéfredaktor komodor Korax**

# Obsah

Scon 2007 3
Jaký byl Aldyho con? Stálo to za to? Rozhodně!

Defiant 4
Aneb co se skrývá pod kapotou první bojové lodi UFP

Analýzu, pane Spocku! 5
Co si myslí největší myslitel Federace o připravovaném titulu STO

Enterprise, NCC-1701-E 6
Dokončení serriálu „Lodě jména Enterprise“

Ztracené sny 7
První část povídky

Knižní koutek 15
Zavzpomínejme na první u nás vydaný titul s nápisem Star Trek na obálce

Starship Creator: Warp II 15
Ohlédnutí za herním titulem

Hudba 15
Jedním smyslem je i sluch, doporučíme, co mu máte naservírovat

Třída K't'inga 16
Qapla!

Zbraňové systémy 17
Ve vesmíru potkáte nejen mírumilovné tvory, čím se s nimi ale vypořádat?

Rozhovor - Roxann Dawson 19
Wměska otázek všeho druhu

O čem si přečtete příště 20
Na co se můžete těšit za dva měsíce













# Ve zkratce

Ve zkratce je nová součást Information Times, ve které se budeme snažit zachytit to nejpodstatnější, co se v našem klubu událo za poslední dva měsíce, tak bychom rádi umožnili osobám bez přístupu k internetu si udržovat alespoň základní přehled o dění v klubu.




## Festival Fantazie

Jak jste se mohli dočíst v úvodním slovu šéfredaktora, UPKB-Dominion se i letos podílí na organizaci Star Trek bloku Festivalu Fantazie, kterému se letos přezdívá TrekFEST 007 a bude probíhat od 29. června do 4. července. Celou organizaci bloku, na jehož programu se podílí krom nás i zástupci klubu CZ Kontinuum a Trekkies: TNG, má na starosti náš člen Yakuzza. Těšit se můžete na vskutku pestrý program - od přednášek všeho druhu přes soutěže o atraktivní ceny až po rozlučku se svobodou, která bude předcházet první v ČR pořádané svatbě ve sci-fi stylu.

## Setkání

28. dubna se konalo setkání členů klubu UPKB - Dominion, a to v Domě Dětí a Mládeže v Ostravě. Na programu byla jednak klubová porada týkající se nadcházejícího FF, jednak volba nové domény a vyhovujícího poskytovatele hostingu. Poté následovala projekce několika epizod DS9 s amatérským dabingem.

## Web a jiné aktivity

Samozřejmě věnujeme energii i aktualizacím naší internetové prezentace na www.upkb.net a řešíme klasické klubové záležitosti.

# Scon 2007

**První ročník Sconu se konal překvapivě v Praze. Z Ostravy se nás do Prahy rozhodlo vyrazit celkem pět. Jelikož jako jediný nepracuji na plný uvázek, rozhodl jsem se vyjet do Prahy autobusem už v pátek ráno, abych si celý víkend užil co nejdéle. Ostatní plně pracující měli dorazit až někdy večer autem.**

Do Prahy jsem dorazil odpoledne, a s pomocí GPSky jsem úspěšně dorazil domů k Marghovi a Hypo. Mít ještě tu uniformu, připadal bych si jako důstojník Hvězdné Flotily s trikordérem. Počasí bylo velmi



pěkné, slunečné, a slibovalo nádherný víkend.

Na Scon jsme vyrazili spolu s Marghem už asi něco kolem čtvrté odpoledne, Hanka ještě dolaďovala něco z přednášky. Budovu, ve které se Scon konal jsme našli na první pokus, a to bez trikordéru :-). Uvnitř jsme pomáhali s organizací a chystáním věcí na program. Já jsem se nejvíce zdržel v Gatecon místnosti. Naše zatemněná okna by určitě vyhrála první místo v zatemňování. . Chystalo se všelico, každá linie se snažila být co nejvíce tématicky sladěná. .

Ani už nevím, kde jsem se ty dvě hodiny od začátku programu potuloval, ale jako první jsem navštívil přednášku Little Borga - ST: XI. Little se nám snažil poodkrýt něco z chystaného jedenáctého Star Trek filmu. Přednáška byla zajímavá a osobitá. Fajn bylo, že se Littlovi povedlo zapojit do diskuze i publikum.

Poté následovala velmi dlouhá o obsáhlá přednáška Margha o návaznosti seriálu Enterprise na Star Trek. Během přednášky dorazili všichni výše nejmenovaní z Ostravy, a to Beka, Arweth, Crusher a Petr. Kája měl přednášku opravdu podrobnou a velmi zajímavou. To jsem si ani nemyslel, co nového se ještě můžu dozvědět, resp. jaká návaznost mě vůbec nenapadla.

Po konci přednášky jsme se odebrali k našim milým, již výše jmenovaných, hostitelům. Dlouho do noci se ještě povídalo, s těmi co se jim podařilo neusnout :-), vyměňovaly se STCCG kartičky a tak podobně.

V sobotu ráno, pozdě ráno, jsme zamířili přímo do místnosti s deskovými hrami. Většinu aktivit v této místnosti měl pod palcem klub deskových her. Každý si mohl vypůjčit jakoukoliv hru a vyzkoušet si ji. Neustále byli k dispozici členové tohoto klubu a ochotně všem vysvětlili pravidla každé hry. My jsme si zahráli hru ze starého Říma a to stavění akvaduktů. Mě se hra vel-



mi líbila, možná i proto, že mám toto období dějin rád. Samozřejmě se hrály i kartičky a nechyběl ani vydatný oběd, díky Zephramovi, který vše ochotně zařídil.

Po obědě jsme ještě stihli část SG Jukeboxu, který se vždy snažím si nenechat ujít. Po poklábosení s kamarády jsme se již netrpělivě těšili na SGCA hru - Mise: Zelenka. Šlo o hru po stopách Radka Zelenky. Vyhrál ten tým, který našel Radka jako první. Náš tým tvořili čtyři lidi - Wesley (já), Crusher, Matěj a Petr. Úkolem bylo vystopoval, kde se Dr. Zelenka na základně nachází. Jako klíč nám sloužili ostatní z posádky “Atlantis” - místní školy. Tito lidé z posádky nám dávali různé úkoly, kladli otázky, více či méně zvláštní :-). Nevěřili byste tomu, ale nakonec jsme vyhráli! Když to trochu přeženu, tak skupinka trekistů vyhrála :-). Všichni si odnesli podepsanou fotografii Davida Nykla - představitele Radka Zelenky v seriálu SGA. Taktéž se všichni stali členy klubu SGC, teda až na mě, já už jsem členem několik let.

Po úspěšné misi jsme ještě stihli konec přednášky od Hypo - Repete narážek na Star Trek. Potom se hrál Drákula, jehož představoval JanoS, v místnosti s deskovými hrami. Dále pak kartičky i jiné hry. Čas utíkal, když jsme si uvědomili, že právě začíná společný gala večer. Po nakouknutí do tělocvičny, kde se gala večer konal, jsme vycouvali zpátky, protože tam bylo tolik lidí, že se ani projít nedalo. Já jsem se potom ještě ke konci vrátil, abych viděl zakončení programu Podle ohlasů to muselo stát za to, jen sehnat toho člověka co to natáčel na kameru.

Neděli jsme strávili společným povídáním a vyměňováním kartiček. Čas utíkal až překvapivě rychle a my jsme se bohužel museli se všemi rozloučit a zavítat domů. Tak zase někdy příště.

**Wesley Starek Cupper**





# Defiant

Za celou historii existence Spojené Federace Planet (a jejího předchůdce: Spojené Země) a jedné její části, Hvězdné flotily, vzniklo (a ještě vznikne) mnoho tříd lodí: od malých transportních, přes střední vědecké až po velké diplomatické. Každá z těchto tříd měla své mírové poslání, svůj účel. Většinou se jednalo o vydávání se tam, kam se dosud nikdo nevydal, občas to bylo hledání nových forem života a nových civilizací. Avšak objevila se i jedna třída, která je trnem všem těm, kteří ještě sní svůj sen o dokonalém vesmíru bez bojů, půtek a krveprolití.




Ano, je jí třída Defiant, která vznikla jako reakce na nebezpečí zvané Borg. Třída Defiant byla vyvíjena v docích Planetia Utopia, ale konec nebezpečí borgské invaze ukončilo i práce na prototypu prvního plavidla Hvězdné flotily, určeného primárně pro boj. Práce na tomto projektu se rozběhli opět ve chvíli, kdy se objevilo jiné, mnohem rafinovanější, nebezpečí.

Jak se blížila válka s Dominiem, začala Flotila opět potřebovat loď, která by byla v bojích maximálně efektivní, která by nebyla zbytečně znehodnocena diplomatickými prostory a jejíž vědecké vybavení by bylo omezeno pouze na nezbytné minimum. Totiž jenom taková loď by mohla směle konkurovat Jem'Hadarským stíhačům a zároveň by její konstrukce nebyla náročná na prostředky, což je věc, která se nedostává žádné mocnosti ve stavu válečném. A tak byl konečně prototyp této třídy dostaven a loď, nesoucí stejně hrdé jméno jako celá třída, opustila doky a mohla se pustit do své práce.



USS Defiant, klasifikovaný jako eskortně-bojová loď, byl přiřazen ke stanici Deep Space 9, odkud se vydával skrze červí díru, díky Romulany zapůjčenému maskování, šmírovat aktivity Dominionu. Defiant se osvědčil, ukázal, že si zaslouží své místo mezi slunci, na poutích vesmírem.

Ale ani výsledky, které Defiant předváděl, jeho odpůrce neumlčeli. Stále se ozývali hlasy tvrdící, že Flotila nesmí mít žádná čistě bojová plavidla. Flotila by podle nich měla být zaměřena pouze na své primární cíle: prozkoumávání hlubokého vesmíru a navazování nových diplomatických styků.

To, že Hvězdná Flotila není armádou (ve vojenských záležitostech zastává spíše funkci domobrany), myslím není



třeba zdůrazňovat. Ale i přesto potřebuje, jako jediná významná složka bránící planety a prostor Federace, mít k dispozici plavidla, technologie a prostředky, které bezpečně zastaví nepřítele dříve, než občané UFP začnou umírat. A k tomuto účelu slouží třída Definat – jedněmi milovaná, jinými trpěna a tou třetí skupinou nenáviděna. Ale s tím se nedá už nic dělat, ti, kteří se neprobudili ani při konfliktu s Dominionem, budou svůj naivní sen o dokonalém vesmíru plném lásky a tolerance snít už asi navždy. Škoda, že jen snít.

Komodor Thomas Rover



# Analýzu, pane Spocku!

**Mr.Spock analyzuje nové obrazové materiály. Jeho bystrému oku a analytickému vulkánskému mozku neunikne ani sebemenší detail, který před námi chtěli autoři zatajit. Zajímá vás, co se skrývá pod povrchem?**

V rámci své poslední náborové kam-



paně odhalila společnost Perpetual Entertaiment další působivý koncept z připravovaného MMORPG Star Trek Online. Vedle nedávného překrásného artworku zobrazujícího jakýsi starobylý chrám na neznámé planetě se jedná o doposud nejúchvatnější scénu, kterou nám autoři hry představili. Současně se ovšem jedná o nedocenitelný informační zdroj, který může mnohé napovědět o hře samé, a potvrzuje i některá fakta už dříve známá.

Obraz zachycuje panoráma velitelství Hvězdné flotily Spojené federace



planet v San Franciscu. V pozadí se samozřejmě klene nezbytný Golden Gate Bridge, světoznámá dominanta této kalifornské metropole. Na první pohled se scenérie velitelství sklonku čtyřiadvacátého (resp. počátku pětadvacátého) století, ve kterém se bude děj titulu odehrávat, evidentně v mnoha detailech odlišuje od podoby, jak ji známe z prvního startrekového filmu, Nové generace nebo her Star Trek: Away Team či Elite Force 2. Samotná



hlavní budova, jak předpokládáme, je zosobněna stavbou v pravé horní polovině obrázku. Velitelství v této inovované podobě nepřehlédnutelně dominuje emblém fotily a rovněž samotná budova jaksi pomyslně kopíruje tvar insignie.

Stavba v pravém spodním rohu s největší pravděpodobností představuje dok raketoplánů. Tuto skutečnost by mohl potvrzovat i raketoplán v popředí, směřující někam do těchto míst. Centrální nádvoří (či atrium) velitelství doplňuje vedle zeleně i atraktivní fontánový prvek. Svým tvarem opět evokuje symboly spojené s Flotilou. Podobné vodní prvky si ostatně můžeme upamatovat již z Elite Force. O významu zbytku budov a detailů bychom se mohli už jen dohadovat. Například Akadamie na této scéně patrně chybí. Vedle evidentního úbytku zeleně oproti TNG údobí ovšem může zaujmout ještě levý spodní roh s dvojicí důstojníků, obsluhujících futuristicky vyhlížející počítačový terminál. Ten by mohl být založen na nějaké formě holotechnologie či projekce. Důležitější však je, že tato scéna potenciálně naznačuje, jak by obecně mohla vypadat technologii Star Treku budoucnosti.

**Se soulasem autorů převzato z www.startrekgames.cz,**

**Jiří Bigas**





# Enterprise, NCC-1701-E

**USS Enterprise E byla loď Federace třídy Sovereign z konce čtyřiadvacátého století a šestá loď Federace toho jména.**

## Konstrukce a vypuštění

Enterprise-E byla vypuštěna hvězdného data 49827.5 jako nejsilnější loď ve flotile. Byla postavena v San Francisco Fleet Yards na orbitě Země a jejího velení se krátce po vypuštění ujal kapitán Jean-Luck Picard.

## Technické info

Enterprise-E měřila 685 metrů na délku a měla čtyřiadvacet palub. Byla vybavena šestnácti phaserovými bankami a deseti odpalovači torp=d, které bylo možno nabít i kvantovými torpédy. V lodi se nacházela i kartografi, hydroponika a nemocniční oddělení. Hlavní strojovna byla umístěna na palubu 16. Loď mohla být řízena buďto manuálně, nebo zadaným kurzem, jehož vyplnění zařizovat počítač. E byla zároveň první Enterprise vybavená Pohotovostním zdravotnickým holoprogramem.

Nová Enterprise měla na palubě nové modely raketoplánů a několik dalších transporních lodí, včetně warpuschopné Kapitánovy jachty Cousteau a speciálního víceúčelového vozidla Argo.

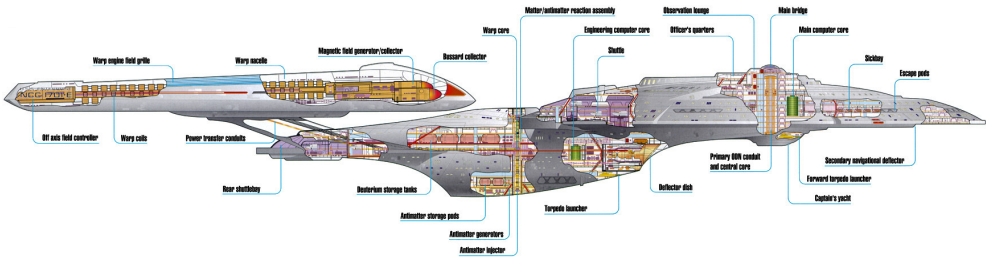
Mezi členy posádky sloužili lidé, Vulkanci, Bajorané, Betazoidé, Boliané, Trillové, Klingon a android.



## Služba

Po roce služby byla Enterprise během útoku Borgů na Zemi poslána do romulanské Neutrální Zóny. Oficiálním důvodem této akce byly obavy Flotily z možného útoku ze strany Romulanů, ale na romulanských hranicích se už delší dobu dělo pramálo zajímavého. Skutečným důvodem byly obavy Flotily, že by Picardova přítomnost v bitvě mohla být nebezpečná. Picard ale nakonec porušil rozkazy a vrátil se do sektoru 001, a sehrál hlavní roli v bitvě s Borgy.

Borgská Krychle byla zničena, předtím ale vypustila menší loď na Zemi. Loď vytvořila časový



vír a spolu s Enterprise vletěla do roku 2063, kde se neúspěšně pokusila zamezit prvnímu kontaktu lidí a Vulkanců. Během mise Borgové asimilovali víc než polovinu Enterprise, na jejíž palubě si vytvořil dočasný kolektiv, který byl ale zničen, když byla Královna tohoto společenastva rozložena chladicí kapalinou warpjádra.

K těmto událostem se vrátila Sedmá z Devíti v epizodě Relativity, kdy použila výše uvedených událostí jako příkladu Pogova paradoxu.

V roce 2375 prováděla Enterprise diplomatickou misi s rasou Evora, když byla odvelena do systému Goren, který byl kontrolován skupinou zvanou Son'a. Son'a využívala flotilního admirála Doughertyho, aby zlegalizovala násilné přestěhování oyvatelstva jisté plpanety obklopené radiací, která poskytovala atraktivní léčebné účinky. Posádka Enterprise se ale v zájmu obuyvatelů planety vzbouřila a zabránila vystěhování obyvatelstva a přiměla Hvězdnou Flotilu, aby případ znovu uvážila.

O rok později byla Enterprise na několik dní na orbitě Země. Bylo to v době, kdy projekt Pathfinder navázal kontakt s lodí USS Voyager.

Nedlouho po konci Války s Dominionem podstoupila Enterprise upgrade zvyšující její obranné schopnosti. Byly přidány tři zadní a dva přední odpalovače fotonových torpéd a čtyři phaserová pole na warpgondoly.

V roce 2379 bránila Enterprise Zemi proti hrozbě ze strany Rémanů, kteří sestavili ničivou biologickou zbraň, schopnou vyhladit život na celé planetě, počemž musela strávit několik týdnů v doku.

Z vystřižené scény z Nemesis lze zjistit, že Enterprise do doku dotáhla USS Hemingway.

Podle další vystřižené scény měla Enterprise po dokončení svých oprav letět do systému Denab.

Velící šéfredaktor komodor Korax



## Ztracené sny

Stéblo trávy se zachvělo. Mohlo to být jemným závanem větru, či usednutím motýla, který právě rozevřel svá nádherná žlutá křídla. Možná se v teplém letním odpoledni vyhříval, možná jenom odpočíval na své bezstarostné cestě nikam. Chvíli líně strnul a pouze pohupoval tykadly ve vánku. Něco jej však přinutilo vzlétnout. Na travní stéblo teď dopadla sportovní bota, obutá na dobře udržované noze staršího muže. Ten běžel aniž by někam pospíchal. Potřeboval si, od té doby co je na zaslouženém odpočinku, udržovat kondici, kterou měl a na které si zakládal po celou dobu svého působení ve Flotile. Tričko měl již dosti propocené, poněvadž dlouhý běh v horkém, vlhkém irském odpoledni dával zabrat každému, i kdyby zrovna neběžel. Kolem krku měl přehozený menší ručník, do kterého si co chvíli utíral orosené čelo a lysinu na hlavě. Přeběhl louku a domů již zbývala pouze cesta lesem. Stezka tady byla plná neočekávaných překvapení v podobě různě vyčnívajících kořenů a nebezpečě vlhkého a kluzkého podloží. Byl ale vděčen tomu, že mu stromy poskytují stín před dotírajícím sluncem. Konečně vešel do svého domu, který si obstaral po svém odchodu do důchodu. Ve flotile udělal docela slušnou kariéru. Velel třem lodím a dotáhl to až na viceadmirála, takže ke konci své činné služby rozkazoval mnoha lidem. Teď mu bylo šedesát devět let a stále ještě se cítil plný energie. Byl jedním z těch šťastlivců, kterým se podařilo během působení ve službách flotily založit rodinu. Dva synové, jeden následující svého otce, druhý pracující v potravinářství. Nemohl si stěžovat. Měl milou ženu Naomi, která se o něj s láskou starala. Byla o pár let starší, ale vzhledem k tomu, že byla člověkem jenom z poloviny, její vzhled spíše evokoval dojem čilé padestnice. Vždy, když se Naomi rozčílila, chlácholil ji a prsty přejížděl po čtyřech malých růžcích, které jí vyrůstaly z prostředku čela.

Vyšel ze sprchy. Ani na okamžik neuvažoval o sprše sonické. Byl v tomhle ohledu dosti konzervativní a pokud neměl opravdu .php3ěch, dopřával si sprchu vodní, s pořádnými masážními proudy. Měl kolem pasu jenom ručník, když zaslechl, jak jej Naomi volá:

„Dane, pojď sem!“ její hlas zněl velmi vzrušeně a napjatě. Přiběhl mírným poklusem, právě tak, aby jeho rouška zůstala tam, kde zůstat měla. Naomi sledovala zpravodajství.

„... se přestaly hlásit. Do sektoru proto byly před dvěma dny vyslány další dvě lodě - USS Monolith a USS Ankara. Obě lodě jsou třídy Defiant Advanced, což by mimo jiné nasvědčovalo tomu, že tato oblast se stává velice nebezpečnou. Pro méně informované občany uvádíme, že se jedná o nejsilnější bojové lodě, které má Flotila k dispozici. Hlavní stan v San Francisku tedy zřejmě něco tají. Podle našich neoficiálních zdrojů zaútočili na federální plavidla Romulané.Proč, když je na spadnutí mírová smlouva, to je předmětem spekulací.“



Dan Sparling zůstal chvíli bez hnutí stát. Vzpamatoval se až poté, co zpozoroval, že jej Naomi upřeně sleduje. Z jejích očí vyčetl obavy. Čekala na jeho názor.

„Doufám, že se mýlí,“ začal opatrně, „ale vypadá to, že na jejich zdrojích bude něco pravdy. Romulané jsou sice nevypočitatelní, ale nemyslím si, že by zaútočili jenom tak. Jejich říše v poslední době slábne, v nejbližších letech či desetiletích budou potřebovat pomoc. A nikdo jiný než Federace jim pomoci nemůže. Pokud se ovšem nenašla třetí strana, která by to udělala za nás.“

„Jak je možné, že o tom doposud nevíš? Myslela jsem, že admirálové ve výslužbě jsou o důležitějších věcech informováni.“

„To netuším. Možná, že se opravdu jedná jenom o dohady, které jsou podepřeny spekulacemi bez důkazů,“ přemítal

Dan: „Počítači, identifikuj lodě, které se podle zpravodajství přestaly hlásit.“

„Jedná se o lodě USS Hemingway, třída Steamrunner a USS Nexus, třída Intrepid.“

Zamrazilo jej. Na Nexu sloužil jejich syn jako první důstojník. I Naomi viditelně ztratila barvu v obličeji. Nikdo z nich teď nechtěl promluvit jako první. Bariéru nakonec prolomila žena:

„Intrepid jsou dobré lodě. Vydrží hodně.“ řekla s nadějí v hlase a dodala zbožné přání: „Snad se jedná pouze o nějakou poruchu v subprostorovém vysílání.“

„Snad ano. Ale nespoléhej na to, že Intrepid jsou skvělá plavidla. To, že si se na jednom z nich narodila a strávila velkou část dětství neznamená, že jsou nezničitelná. Vždyť vy jste tenkrát měli hodně štěstí.“

Znovu se obrátil k počítačovému terminálu a zadal nový příkaz: „Počítači, zažádej o informace o diskutovaném tématu na velitelství Flotily s mojí autorizací.“



Kapitán Atkinson se probíral hlášeními svého prvního důstojníka a moc jej to nebavilo. Tenhle druh práce považoval za ztrátu času a snažil se mu vyhýbat, což se mu dařilo. Mělo to však jednu nevýhodu. Vždy se mu hlášení nakupila a on si pak musel najít volnou chvíli, aby si je všechna prošel. Naštěstí mu již zbývalo pár posledních. Enterprise byla na výzkumné misi v Mléčné mlhovině, zvláštním rozlehlém útvaru o rozloze několika světelných let krychlových. Celý prostor zde byl vyplněn zvláštní směsí ionizovaného plynu s drobounkými krystalkami dilithia, což vzdálenému pozorovateli připomínalo mléko rozlité mezi hvězdami. Cestou sem nabrali na loď několik fyziků specializujících se na dilithium, kteří mají za úkol zjistit, zda a jak by bylo možné drobné krystalky využívat. Podle údajů senzorů bylo v tomto zvláštním útvaru tolik této látky, že by vystačila pro potřeby Federace minimálně na dalších deset let, i více. Odpadlo by tak komplikované dolování a s ním spojené riziko. Problémem však byly právě ony drobné krystalky, které sice krásně vypadaly, ale zatím nikdo nepřišel na způsob, jak je trvanlivě spojit. Standardní metody zabíraly jenom na malou chvíli a takové útvary pak vydržely malou zátěž, která by stačila maximálně k impulsnímu pohonu malého člunu. Přitom bylo toto dilithium velice kvalitní.

Konečně dočetl poslední řádky. Jak předpokládal, na lodi se nestalo nic, co by stálo za pozornost. Jedinou výjimkou bylo narození malého děvčátka jedné praporčici, ale o tom kapitán již věděl. Byl totiž novopečené matce osobně pogratulovat a popřát mnoho zdraví a štěstí při výchově dítěte. Teď chvíli seděl a přemýšlel, co má dělat. Nemohl se spojit s domovem, aby se dozvěděl jak se mají přátelé a příbuzní, neboť mlhovina účinně rušila subprostorové vysílání. Na druhou stranu bylo výhodou, že jej neobtěžovala hlášení flotily. Považoval tuto výpravu tak trochu za dovolenou. Kromě rutinních povinností neměl co na práci, poněvadž fyzika tohoto druhu nebyla jeho hlavním oborem a tak se často procházel po lodi a seznamoval se s posádkou a jejími zálibami. Často také navštěvoval ženu, která u nich zůstala po incidentu s Borgy. Zatím ještě neměla jméno, protože se nedokázala pro žádné rozhodnout. Mezitím se musela Enterprise dostavit do suchého doku, kde byly opraveny škody, způsobené bojem. Co Atkinsona trochu zneklidňovalo byl fakt, že pod pohonné gondoly dostala loď adaptéry, umožňující dočasné namontování modulu pulsních děl. Velení flotily jej ujistilo, že se tomu tak stane pouze v případě, že by Enterprise byla nasazena ve válce. Nebylo totiž akceptovatelné mít tuto zbraň ve standardní výbavě. Pak by se totiž obtížně dalo hovořit o výzkumně diplomatické lodi. Pulsní děla byla a jsou považována za útočnou zbraň, nikoliv za obrannou, jako jsou phasery, které má Enterprise nyní (byť tyto jsou, co se palebné síly týče, asi o polovinu silnější). Flotila se tak rozhodla, aby ještě zvýšila, byť tak už největší mezi všemi třídami, bojeschopnost tohoto plavidla, disponujícímu díky červímu pohonu ohromným přebytkem energetických zdrojů. Teď byly ovšem myšlenky na jakýkoliv boj pro Jamese Atkinsona vzdáleny na světelné roky daleko.

Vstal ze svého křesla a prošel dveřmi na můstek. Jediný pohled mu napověděl, že se stále nic zvláštního neděje. Službukonající důstojník jej slušně pozdravil a dále se věnoval jakési činnosti, kterou provozoval na konzole u komandérova křesla, který měl právě půlnoc, poněvadž tento týden sloužil noční směnu. Kapitánské křeslo bylo prázdné. Atkinson trval na tom, že je to jeho křeslo a nikdo do něj nesmí sedat kromě něj, pokud je na palubě lodi. Všichni to respektovali a při plně obsazeném můstku bez kapitána vzbuzovalo prázdné místo autoritu i přes nepřítomnost jeho pasažéra. Ještě jednou se rozhlédl po můstku a přešel do výtahu.

„Paluba dvanáct.“ oznámil svůj povel a pozoroval ukazatel palub, jak se výtah blíží ke svému cíli. Nenapadala jej nyní žádná rozumná činnost, proto se rozhodl zajít k wrognské ženě. Zazvonil na dveře kajuty, byť věděl, že v tomto případě je to zbytečná činnost. Nemohl ji totiž nachytat v choulostivé situaci, do které se holografická těla dostávají jen velmi zřídka.

„Prosím, pojďte dovnitř kapitáne.“ ozval se hlas a kapitán vkročil do místnosti. Nikdo zde nebyl. Všiml si, že na stole leží mobilní holografický emitor.

„Mohl byste můj emitor prosím podržet ve výši vašeho loktu prosím?“ požádal jej znovu hlas, který přicházel ze stěn

místnosti. Usoudil, že vědomí ženy je nyní v počítačové paměti. Vyhověl její prosbě a za pár sekund před ním stála žena v mírném podřepu, poněvadž emitor byl poněkud níže, než být měl. Nyní držel Atkinson ženu za rameno. Pustil ji a usmál se.

„Příště to bude výš.“ zažertoval úsměvným tónem a přidal otázku: „Smím se posadit?“

„Ale samozřejmě, vždyť jste tu kapitánem.“ oplatila mu stejnou mincí žena: „Jsem ráda, že jste přišel a podržel mi emitor. Alespoň jsem to neměla tak komplikované, jako když leží na zemi. Někdy byste se měl přijít podívat, jak vypadá mé zhmotňování v tomto případě. Musím nejdříve vygenerovat pár přístrojů, které udrží emitor v požadované výšce.“

„To může být zajímavé.“ nadhodil kapitán.

„Asi ano, já jsem to nikdy neviděla.“ opáčila mu a pokračovala: „Chtěla bych s vámi o něčem mluvit. Uvažovala jsem o vlastním organickém těle. Vím, že není možné replikovat všechny orgány, které máte vy, ale ráda bych se pokusila alespoň o maximum toho, čeho jsou vaše replikátory schopny. Už jsem zhotovila plán tohoto těla. Ráda bych zůstala u podoby, kterou mám teď.“

„Umělé tělo. To byste pak byla už jenom v jednom těle?“

„Ne, možnost změnit tělo by zůstala. Víte přece, že mohu existovat jako čistá energie. Upřímně řečeno, uvažovala jsem i o dalším těle do nepohody, dá li se to tak říci. To první by se podobalo člověku co nejvíce by to šlo, samozřejmě bych musela některé orgány nahradit anorganickými přístroji, ale v podstatě bych se od vás zásadně nelišila. To druhé by pak vycházelo z konstrukce, kterou využívá Mysl při nutnosti výsadku jednotlivců třeba na nějakou planetu. Dalo by se nazvat bojovým tělem, chcete li.“

„Proti tomu vůbec nic nenamítám. Promluvím s doktorem DeBoerem, aby vám poskytl lékařské replikátory. Jsou tím nejpřesnějším, co na lodi máme. Dám vám pak vědět. Musím ještě zařídit pár formalit, ale myslím, že byste s prací mohla začít již zítra. Doktor vám rád pomůže. Jednak také nemá v této době co dělat a jednak by mu to mohlo pomoci při jeho výzkumu umělých lidských orgánů. Myslím, že nebude od věci provětrat trochu i našeho holodoktora. Už nebyl přes dva měsíce aktivován a v manuálu se píše, že by se měl průběžně spouštět, aby byl informován o dění na lodi.“

„Děkuji vám kapitáne.“



„Jakou máme rychlost, kormidelníku?“ zeptal se očividně netrpělivý kapitán.

„Trvale udržujeme warp 9.89, pane.“ odpověděl mu praporčík sedící v přední části můstku.

Nyní se ke kapitánovi Aragornu obrátil muž, který až doposud sledoval jednu z konzolí v zadní části: „Pane, právě jsme obdrželi zprávu od Flotily. Je určena pouze vyšším důstojníkům.“

„Všichni vyšší důstojníci okamžitě do zasedací místnosti!“

Netrvalo to dlouho. Velící důstojníci všech tří sekcí lodě plus hlavní inženýr a lékař se shromáždili během pěti minut. Kapitán zadal příkaz k dešifrování zprávy:

„Počítači, přehraj zprávu Flotily. Přístupové heslo k dešifrovacímu klíči zní Ronald 3 5 Alfa Gama.“

„Hotovo.“

„Přehraj zprávu.“

„Zpráva hlavního štábu Hvězdné flotily, hvězdný čas 109105.3. Před třemi hodinami vyletěla z červí brány u kolonie Europia těžce poškozená loď třídy Defiant Advanced, USS Monolith. Jak vyplývá z výpovědí přeživších členů posádky, byly obě lodi napadeny romulanskou flotilou při pátrání po zmizelých lodích Hemingway a Nexus. Jak dále vyplývá z lodního deníku, USS Monolith je jedinou lodí, které se podařilo se štěstím vyváznout a podat tuto zprávu. Dále byl zjištěn fakt, že Romulanským silám pomáhají lodě stejného typu a konstrukce, jejichž jeden exemplář byl zničen orbitálním dělem v sektoru 001. Dle dostupných informací lze usuzovat, že podobnými zbraněmi, které mají cizí lodě, disponují i Romulané. Z tohoto důvodu se nařizuje všem lodím federace vyhýbat se nevynuceným střetům s nepřátelskými loděmi. Na základě usnesení Rady Federace z hvězdného času 109105.0, se tímto vyhlašuje válečný stav s Romulanským impériem.“

„To nám ještě scházelo.“ zamručel kapitán a posadil se do svého křesla v čele stolu, o který se po celou dobu opíral.

„Pane, je tu ještě druhá zpráva, určená pro nás.“ oznámil mu komandér vrchní sekce.

„Přehrát.“ přikázal kapitán stručně.

„Admirál Polukis lodi Aragorn, hvězdný čas 109105.4. Kapitáne Rolande. Vaše loď je odvelena ze stávající mise. Váš nový cíl je Mléčná mlhovina. Úkolem je najít Enterprise a předat jejímu kapitánovi šifrovanou zprávu, která je součástí

této a která je určena pouze pro jeho oči. Dostáváte pověření úrovně Alfa. Hodně štěstí.“

„Kapitán kormidelníkovi. Nastavte kurs 6-9-1. Maximální rychlost. Okamžitě.“ vydal Roland rozkaz přes komunikační kanál na můstek.

„Ano pane. Provedeno.“ ozvalo se mu jako odpověď.

„Takže, vážení, slyšeli jste to sami.“ obrátil se ke všem v zasedací místnosti: „Jak jistě víte, pověření Alfa znamená nejvyšší prioritu úkolu, který nesmí ohrozit ani případné porušení Základní směrnice. Proto musíme ignorovat jakékoliv volání o pomoc a vyhnout se konfrontaci s jakýmkoliv plavidlem. Podle mých propočtů dorazíme do mléčné mlhoviny přibližně za 22 hodin. Kdo nemá nyní nic důležitého na práci, ať si maximálně odpočine. Komandéři všech sekcí se postarají o nutná opatření související s válečným stavem, to znamená povinnost nosit phaser a tak dále.“

„Pane, proč Flotila nevyšle některou z lodí pohybujících se kvantovým proudovým skluzem?“ zeptal se lékař vcelku rozumnou otázku.

„Okolí té mlhoviny je značně nestabilní a klouzání není natolik prověřený pohon, aby se mohl užívat v takových podmínkách. Zpátky už by to mělo být rychlejší. Pokud se nepletu, Enterprise disponuje červím pohonem, který je ještě mnohem účinnější.“ vysvětlil Roland situaci a odebral se na můstek.

Data pozoroval oblohu. Tato odlehlá planeta v koutu romulanské říše měla zvláštní atmosféru. Atmosféru plíživého strachu. Snad to bylo způsobeno temně nažloutlým nebem, či zvláštní kovovou vůní, která se rozprostírala všude kolem. Spíše však na androida doléhal neodbytný pocit neměnnosti budoucnosti. Tušil, co se stane a první kroky k tomu již započaly. Romulané již zaútočili a bylo jenom otázkou času, kdy podnikne Federace odvetný úder. Zaslechl pomalé kroky, které se k němu blížily.

Světlovlasá žena, Sela, promluvila trochu zasněným hlasem, aniž by se na robota dívala:

„Děsivá planeta, není liž pravda. Objevili jsme ji již před více než sty léty, přesto se však nikdy neosídlila, ač k tomu má dokonalé podmínky. Ale nikomu se tady nelíbí. Ideální úkryt.“

„Mám pocit, že se snažíte něco oddálit. Něco, co mi chcete říci.“

„Možná ano. Minuta sem, minuta tam. Co to znamená v časovém propadlišti dějin. Nechejte mi mou chvíli, poslední na dlouhou dobu.“

„Ale prosím.“ odvětil Data a pokračoval v pozorování okolí. Sela chtěla vychutnávat tíživou náladu a připravovala se. Konečně promluvila:

„Začalo to. Před dvanácti hodinami jsme zachytili federální subprostorový signál. Chvíli trvalo, než jsme jej dešifrovali, ale používal primitivní 256 bitové šifrování. Federace chtěla, aby byl rozluštěn. Válka začala Date. Kola stroje se rozběhla a my máme být jedním z jeho mechaniků.“

„Tušil jsem to. Víte, co nás čeká. Měli bychom začít podnikat kroky, které jsou nutné.“

„Já nevím. Ti - lidé - nám předhodili jejich verzi minulosti, naší budoucnosti, a předpokládají snad, že se budeme podle ní řídit. Jistě existuje i jiná cesta.“

„Vy i já dobře víme, že nemáme na výběr. Rozhodneme se jinak a tohle všechno se nemusí stát.“

„Víte že mne fascinujete. Já mám kvůli nějaké vizi obětovat 300 milionů Romulanů jenom proto, že je to nutná oběť. Jak víte, že neexistuje schůdnější způsob s obdobným řešením a výsledkem?“

„To nevím. To opravdu nevím.“

„Naomi, z velitelství mi nechtějí nic říct. Buď je to opravdu něco hodně tajného, nebo to jen nechtějí pouštět do éteru.“ oznámil Dan Sparling své ženě: „Myslím, že se budu muset vydat na cestu. Do San Franciska. Ať se už jedná o cokoliv, pokud se to týká našeho syna, chci všechno vědět. Pořád ještě mám na velitelství dost známých, z nichž někteří mi doposud dluží nějakou maličkost za to, co jsem pro ně udělal.“

„Mám sto chutí jet s tebou, Dane.“

„Nevím. Je to dobrý nápad? Totiž, co mi tím pomůžeš, když poletíš se mnou?“

„A co ti budu užitečná doma? Jenom se tady budu užírat strachy o Paula.“

„Asi máš pravdu, jako vždy. Vezmi si ty nejnutnější věci. Za dvacet minut letí spoj z Glasgow, tak ať jsme tam včas.“

Podzemní dráha se pohybovala značnou rychlostí a Naomi Sparlingová pozorovala monotónní hru světel na stěnách tunelu, která kolem míjela jako dešťové kapky ve větru. Tlumilo to její intenzivní myšlenky na syna, který, jak doufala, je stále na živu. O Romulanech slyšela mnoho zlého, ale věděla, nebo si myslela, že to ví, že nejsou zbytečně krutí, či

brutální. Pokud nemuseli, nikdy neničili jiná plavidla do konce. Brali zajatce, kteří se jim vždy mohli hodit.

Vystoupili z vlaku. Po celou cestu ani jeden nepromluvil žádné slovo. Naomi trochu překvapilo ostré sluneční světlo, které se objevilo, když jejich výtah překročil hranici mraků. Konečně zastavil. Ještě jednou se podívala pod sebe, ale spatřila jenom neproniknutelnou hráz bílých peřin. Sub-orbitální transportér již čekal na své poslední pasažéry a byl připraven vyrazit. Dan sice trochu brblal, když se dozvěděl, že je čeká půlhodinové mezipřistání v New Yorku, jenže mu bylo jasné, že půlhodina nic nespasí. Z toho důvodu také nezvolil rychlejší paprskový přenos - on, ani Naomi jej neměli příliš v lásce. Dveře se zavřely a oba pozorovali, jak se stroj odpoutává od své nástupní a servisní rampy. Mezi pasažéry již začaly procházet letušky, které nabízely lehké občerstvení. Teď je čekal hodinový let do New Yorku a pak dalších dvacet pět minut do San Franciska. Jedna z letušek došla až k nim. Dan si objednal kávu na uklidnění. Naomi jenom zamávala rukou na znamení nezájmu, aniž by přitom odvrátila svůj nepřítomný pohled od okénka.

Dvacet minut cesty již měli za sebou. V poslední době necestovali tímto způsobem příliš často. Oba milovali přízemní lety, při kterých mohli pozorovat ubíhající krajinu. Navíc v takových plavidlech bývalo mnohem méně cestujících. Málokdo měl čas na to, strávit až osmkrát více času, než mu umožňoval sub-orbitální transportér nebo paprskový přenos. Naomi si v duchu přiznala, že i sub-orbitální lety mají svoje kouzlo. Neletěli tak vysoko, jako kosmická loď , aby mohli vidět planetu v celé její kráse. Jejich výška se pohybovala někde okolo hranice mezi nebem a kosmickou černí. Dobře rozeznávala části měst, dokud byli ještě nad pevninou a stoupali do určené výšky. Teď se jí občas podařilo zachytit skrz mraky části obrovských umělých oceánských ostrovů. Jednou na jednom z nich byla. Ohromná konstrukce s pěti kilometry v průměru, sahající až na dno. Dalších sedm kilometrů. V celé téhle stavbě žilo dvakrát více lidí, než nyní v Londýně. Bylo to fascinující, ale žít by tam nechtěla. Uvnitř byly sice nádherné parky a imitace všeho, co si lidské srdce mohlo přát. Ale bylo to umělé. Ne, že by to bylo poznat, to ne, na to byla iluze příliš dokonalá. Naomi vadil už samotný fakt, že VÍ o tom, že je to umělé. Takovými a podobnými myšlenkami se pokoušela celou cestu potlačit do pozadí tu nejdůležitější, která se rvala o své místo ve vědomí a nehodlala se vzdát. Také často vítězila. Myšlenka na jejího syna, Paula. Co s ním je? Je zdravý? Žije? Tyto otázky tanuly Naomi v mysli tak často, až to bylo nesnesitelné. Ze všech sil se přemáhala, aby nezačala plakat. Podívala se na Dana, ten se však zdál ledově klidný. Zvyk z Flotily: nedát na sobě znát známku slabosti. přesto věděla, nebo alespoň tušila, jaká muka musí také prožívat.

Z letargie je oba probralo zpravodajství, které zprostředkovávalo několik monitorů na palubě:

„...se vracíme k vážným událostem, o kterých zatím Hvězdná Flotila i představitelé Federace mlčí. Náš zdroj nám prozradil, že se vrátila jedna ze dvou lodí, vyslaných k pátrání po zmizelých plavidlech. Podle neoficiálních informací se jedná o USS Monolith. Zde jsou záběry pořízené amatérskou technikou s nižším rozlišením, proto prosím omluvte mírně sníženou kvalitu obrazu“

Na monitorech se objevila potemnělá loď, očividně těžce poškozená, jak vylétá z červí brány. Ladný půl eliptický tvar byl narušován mnoha šrámy, ve kterých prozařovaly záblesky poškozeného energetického vedení. Pravá gondola, umístěná hned u trupu, byla lehce poškozena, ovšem na druhé straně byla situace mnohem horší. Větší díl této součásti chyběl úplně a ze zbývající části unikala značnou rychlostí plazma, která zanechávala stříbřitou stopu. Pak byl záznam přerušen.

„To je vše, co se nám podařilo získat. Chtěli jsme požádat profesora Datu z Oxfordské univerzity, aby nám osvětlil druh a způsob, jakým byla loď poškozena, ovšem rektorát této instituce nám oznámil, že profesor již delší dobu není nikde k zastižení. Proto jsme se obrátili na penzionovaného docenta doktora Hikaru O´Briana z akademie Hvězdné flotily, který nám přislíbil záběry analyzovat a o výsledky šetření se s námi podělit. To je pro tuto chvíli vše, další zpravodajství o této situaci vám přineseme po zpracování nových informací.“

Jemný ševel, který až dosud prostupoval sub-orbitálním transportérem a který během zpráv zanikl, se nyní přeměnil na dosti živou diskusi. Cestující mezi sebou vytvořili jakési diskusní kroužky a bavili se o nastalé situaci. Mnoho z nich se nikdy předtím nevidělo, ale výjimečná situace je přinutila spolu komunikovat a navzájem pátrat po řešeních této situace, ač všem bylo jasné, že je to zbytečná činnost a stejně nic nevydedukují. Dan se jenom podivoval nad zvláštními závěry těchto lidí, kteří přišli na vše, od spiknutí Klingonů s Romulany až po neznámý přírodní jev.

Podíval se znovu na svou ženu. Usnula, což jej potěšilo. Snad bude mít alespoň příjemné sny, doufal. Let už ani příliš nevnímal, jako ostatní nyní přemýšlel o tom, co slyšel a viděl ve zpravodajství. Hlavou se mu honily hypotézy a řešení, z nichž většinu zamítl jako absurdní. Jenom letmo zaznamenal krátké mezipřistání, kterého si všiml zejména proto, že se v plavidle obměnila část cestujících. Bylo možné, že chvílemi, na pár sekund, či pár minut, usínal, ale příliš si to neuvědomoval. Už aby byli v San Francisku.

Nebylo tady tak příjemně, jako v jejich domovině. Padal nepříjemný, studený déšť, byť nebyl příliš hustý. Počasí snad jako by se rozhodlo zobrazit stav jejich duší. Bylo pošmourné a depresivní. Dan tady byl naposledy před čtyřmi lety, když byl na slavnostní přehlídce k výročí akademie jako čestný host. Nezměnilo se to tu příliš. I když v téhle části nikdy nebyl, věděl, že velká většina podzemních drah pod městem zastavuje i na velitelství Flotily, protože ve městě byl velký podíl všelijakých důstojníků a většina návštěvníků mířila právě tam. Stejně tak i Dan a Naomi. Cesta byla velmi krátká. Stačil

postřehnout, že se tu změnily podzemní vlaky, které teď jezdily mnohem vyšší rychlostí. Zřejmě byly vybaveny tlumiči setrvačnosti, poněvadž zrychlení i zpomalení bylo velice prudké a náhlé. Sotva kdo by se v té chvíli udržel na nohou a dokonce i sezení by bylo značně nepříjemné.

Vystoupili a dopravili se na recepci velitelství. Dan se již chtěl zeptat službukonajícího důstojníka, ale přerušilo jej mírné poklepání na rameno. Otočil se a spatřil známou tvář. Lara Darkstone, kapitánka hvězdné lodi Gandalf.

„Vítám vás admirále, co pro vás mohu udělat?“ zeptala se oficiálním tónem, na který jí úplně formálně Dan odpověděl:

„Laro, rád tě vidím. Koukám, že si nevyšla z formy, co se vtipkování týče. Ale bohužel na to nemám náladu, jsem tu kvůli Paulovi.“

„Já vím, ty zmizelé lodě.“



„Ano, ale co tu děláš ty?“

„To víš, trochu jsme toho našeho drobečka poškodili. Takže jsme v doku na opravě.“

„Ještě jsem tedy neslyšel, aby někdo třídě Galaxy říkal drobeček, ale budiž. Máš tedy nějaké informace o našem synovi?“

„Tvoje žena?“

„Ach ano. Promiň, zapomněl jsem vás představit. Naomi, tohle je Lara Darkstone, kapitánka Gandalfa, která pode mnou sloužila na Kirkovi jako kormidelník. Laro, tohle je Naomi, má žena.“

„Těší mne.“ pronesly obě ženy zároveň. Dále pokračovala pouze Lara:

„Dane, myslim, že bychom si měli promluvit někde v soukromí. Přidělili mi po dobu oprav jednu kancelář. Myslím, že byste se na to měli oba posadit.“

Vincent DeBoer, šéflékař Enterprise, právě dokončoval přípravy na replikaci těla pro wrognskou ženu. Technologie a postupy, které se přitom naučil a které ne plně chápal, dávali mnoho nadějí na úspěšné vyléčení některých vrozených chorob. Zasyčela vzduchotechnika dveří a do místnosti vstoupila jeho holografická klientka:

„Dobré odpoledne, doktore,“ pozdravila ve vší slušnosti, „myslíte, že bychom mohli dnes začít s replikací?“

„Nevidím žádné překážky. Upřímně řečeno, musím říci, že vaše interpolační algoritmy pro živé tkáně jsou fascinující. I když neumožňují replikaci neuronových spojů, je to zatím to nejlepší, co jsem měl možnost vidět. Mluvil jsem i s lodním šéf informatikem, a ten mi říkal, že ty postupy jsou docela revoluční, byť by byl raději, kdybychom měli jiný typ počítače. Už tak je polovina medicínských kapacit zahlcena výpočty.“

„Snad vám to nezpůsobilo žádné komplikace?“ zeptala se.

„Ne, vůbec ne. Dokonce i holografický doktor se chová jako obvykle.“ poukázal na svého virtuálního kolegu Vincent.

„Zvláštní bytost, tenhle hologram. Musím říci, že má své osobité kouzlo.“ pochválila jej.

„To jistě...“ dodal lékař sarkasticky.

Otočil se zpět ke svému panelu a začal s replikační sekvencí. Žena se k němu přidala. Dva páry rukou však nepracovaly dostatečně velkou rychlostí:

„Počítači, aktivuj PZH.“ zadal doktor příkaz a téměř v tom okamžiku se vedle něj zhmotnil hologram.

„Zadejte...“ chtěl začít svou běžnou frází, ale Vincent jej přerušil: „Není žádná vážná situace, prostě potřebujeme další pár rukou. Chystáme se právě replikovat organické tělo a proto by bylo vhodné, kdybyste sledoval výkyvy v symetrické matici vzorce.“

„Ano.“ odpověděl hologram věcně a začal tu svou: „Ovšem nechápu důvod, proč by někdo měl chtít změnit svou podstatu z holografické na zranitelnou organickou, potažmo lidskou. Ta zranitelnost! A my doktoři abychom to pak všechno spravovali a dávali dohromady. Bože, jak ti lidé jsou nezodpovědní ke svému tělu! Třeba takové obyčejné běhání, co jen...“

To už ale Vincent nevydržel. Potřeboval pomocníka a nechtěl rozhodně slyšet další přednášku o nesmyslnosti lidských činů: „Počítači, vypni hlasovou heuristiku a nechej pouze lékařskou databázi.“

Byl klid.

Komandérovi před hodinou skončila směna. Byl domluvený s T´Rel, že spolu zajdou do simulátoru procvičit se v boje

muže proti muži. Za normálních okolností by ženu nevyzýval, už tak neměl mezi muži na palubě - snad s výjimkou nadporučíka Foukala - konkurenci v tomto druhu boje, ale s ní to bylo jiné. Měla sílu jako dva muži a byla i tak obratná. Doposud neměl tu čest s ní bojovat a tak se těšil. Dorazila s mírným zpožděním, což zdůvodnila tím, že neodhadla čas, který uplynul při meditaci.

„Komandére, musím konstatovat, že výběr prostředí je zajímavý.“ podotkla ke scenérii ze středověkého Japonska v pozadí se zapadajícím sluncem. Oba stáli proti sobě připraveni na boj. Vlhká tráva je trochu studila do chodidel, ale ani jeden z nich tomu nevěnoval žádnou pozornost.

Ani jeden z nich se neměl k prvnímu výpadu. T´Rel věděla, že by to byla strategická chyba a Patrikovi docházelo, že to bude on, kdo se jí bude muset dopustit. Nechtěl totiž zkoušet vulkánskou trpělivost, byť nebyla úplná. Udělal klamný výpad pravou rukou, který však v polovině zbrzdil a pokusil se o uchopení protivnice z druhé strany. Vulkánka však měla obdivuhodný postřeh a protipohybem ruku odstavila, přičemž využila nekryté pravé části komandérova těla a zaútočila kopem v otočce. Truman odlétl asi metr vzad a spadl na záda. Opět se vyšvihl na nohy. Těžko říci proč, ale tentokrát to byla T´Rel, kdo zaútočil. Chvíli se mu dokonce zdálo, že vidí plamének vzrušení z boje v jejích očích. Uskočil bez problémů, ale neodhadnul kluzkost okolního terénu a upadl na bok. T´Rel toho chtěla bleskově využít, ale zarazilo ji komandérovo gesto, značící přerušení boje. Podívala se trochu zkoumavěji a podle mírně bolestivé grimasy v jeho tváři usoudila, že si při pádu přivodil nějaké zranění.

„Co se vám stalo, komandére?“ zeptala se jej suchou vulkánskou mluvou.

„Špatně jsem dopadl na pravou ruku. Nepoznám to, ale pravděpodobně to bude zlomené, nebo alespoň dost pohmožděné.“ odpověděl jí a dodal: „Jste dobrá, poručíku T´Rel, mrzí mě, že náš souboj nemůžeme dokončit. Asi se odeberu na ošetřovnu.“

Tělo fungovalo, přesně jak předpokládala. Stále zjišťovala nové a nové funkce a vlastnosti, jež jí byly velice příjemné. Právě dokončovala návrh svého druhého těla do nepohody, jak jej sama nazvala. Vincent DeBoer právě dokončoval pravidelnou údržbu a kontrolu nejdůležitějších lékařských přístrojů, když vešel komandér Truman. Pravou ruku si držel u těla a netvářil se dvakrát vesele.

„Copak, komandére? Snad to nemáte zlomené?“žertoval při přikládání lékařského trikordéru k paži.

„Máte to jenom nalomené.“ podal svému nadřízenému důstojníkovi trochu utěšující zprávu: „Bude stačit chvilková péče kostním regenerátorem.“

Podal mu přístroj.

„Pokud by vás to neobtěžovalo, byl bych rád, kdybyste si sám přejížděl asi minutu kolem zraněného místa tímto přístrojem. Veškerá nastavení jsem provedl, když bude vše hotovo, zapípá to.“ požádal DeBoer Trumana, „Mám totiž ještě nějakou práci s wrognskou ženou.“

„Mohl bych se podívat, co děláte?“ zeptal se komandér.

„Ale jistě, není to nic tajného. Právě pracuje na svém druhém těle. Mělo by být uzpůsobeno do extrémních podmínek.“

Oba dva přešli k ženě. Všimla si jich až když byli už téměř u ní. Byla to další zajímavá skutečnost. Její smysly ztrácely mnoho ze své bývalé dokonalosti a to pro ni byl dost nezvyk.

„Můžete nám ukázat výsledek vaší práce, je li už nějaký?“ zeptal se komandér zvědavě.

„Myslím že ano, počkejte.“ opověděla a otočila se zpět k počítači: „Počítači, je možné extrapolovat podobu těla ze zadaných vzorců na obrazovku?“

„Ano.“

„Proveď.“

„Výpočet a zobrazení chvíli potrvá.“

Na černé ploše se začaly objevovat první kontury a orgány, které se postupně obalovaly a nabývaly konkrétnějších tvarů. Počítač prováděl virtuální replikaci, což mu dávalo dosti zabrat a bylo to patrné pomalostí zobrazení konečné podoby těla. Vincent DeBoer postřehl zvláštní tvar tohoto těla a také skutečnost, že dost jeho součástí bylo anorganických.

Komandér pozoroval nabývající a obrůstající obraz z počátku pouze s povrchním zájmem, který však narůstal souběžně s jeho zvláštním pocitem. Bylo to zvláštní deja vu. Čím více se tvary zpřesňovaly, tím více stoupal jeho neklid. To, co se na obrazovce objevovalo, se mu vůbec nelíbilo.

Pak to přišlo. Obraz byl konečný a komandér si byl jistý.

„Komandér volá kapitána. Přijďte okamžitě do ošetřovny.“

„To, co jsi mi nyní řekla, je dost vážné.“ řekl velice pomalým hlasem Dan Sparling.

„Také si myslím. Upřímně řečeno, nechápu, proč to romulanské velení dělá. Jestli doufají v rychlou pomoc, proč nepožádali nás. Takhle se spojí s nějakou rasou, jejichž podmínkou je rozpoutat válku s námi, což je - podle mne - dosti divné. Navíc o té rase nemáme žádné informace, a jak vyplývá ze zpráv tajné služby, tak Romulané také ne.“ dodala svou myšlenku i Lara.

„Co hodlá flotila podniknout?“ zeptal se.

„Nikdo o tom moc neví. Podle různých zpráv se formuje pátá až sedmá flotila v systému Soloice 3-2-7. Předpokládá se, že tam dojde k dalšímu střetu s Romulany. Děje se to ve velké tajnosti, všechny lodě, které již do sektoru vstoupily jsou chráněny sítí rušiček a maskovacích polí. Pokud se nemýlím, šestá flotila disponuje dvěma letkami lodí třídy Defiant a několika Sovereigny. Existuje ještě snad plán, který se snaží zamezit této jistě tragické bitvě, ale o něm nemám žádné podrobnější informace.“ odpověděla mu.

Chtěl se ještě na něco zeptat, ale jejich rozhovor byl přerušen hlášením, určeným kapitánce Gandalfa:

„Kapitánko Darkstoneová, hlaste se na své lodi. Všechny nejnutnější opravy a úpravy byly dokončeny. Cíl vaší nové mise a její určení naleznete na můstku. Tento rozkaz nabývá účinnosti okamžitě.“



Byl to admirál Patrick H. Gowens. Nestávalo se příliš často, aby Lara dostávala rozkazy přímo od velícího důstojníka Hvězdné Flotily. Bylo to naléhavé a bylo to vážné.

„To si pospíšili,“ řekla překvapeně a chtěla se s Danem rozloučit, když zachytila jeho pohled, prosící ji, aby jej vzala s sebou na tuto misi.

„Rád bys letěl s námi, že?“ zeptala se, i když předem znala odpověď.

„Ano.“

Chvíli bylo ticho. Zvažovala všechny možné komplikace, které by mohly nastat, ale hned toho nechala. Byl to jeden z nejzkušenějších důstojníků, které znala a věděla, že se jí rozhodně nebude míchat do pravomocí.

„Dobrá. Ale slyšel si rozkaz, takže nemáme čas.“ svolila.

„Díky, ani nevíš, jak jsem rád, že mohu letět.“

„Běž se rozloučit se ženou. Ať to máš z krku a můžeš se soustředit.“ pobídla jej a dodala: „Bylo by mi ctí, kdybys byl mým taktickým konzultantem na lodi. Přidělím ti polní hodnost komandéra.“

„Ano, a ještě jednou ti děkuji.“

Jak předpokládal, Naomi z toho příliš nadšená nebyla, ale když viděla jeho nadšení ve tváři, které nezaregistrovala od té doby, co odešel na zasloužený odpočinek, nedokázala mu odporovat. Dokonce ji napadlo, že by se mohla přidat i ona, ale vzápětí s to rozmyslela. Byla by jenom na obtíž. Dala mu tedy své požehnání a vydala se na cestu domů. Do prázdného domu.

Jakožto důstojník flotily ve výslužbě neměl Dan s formalitami žádné problémy. Ještě na povrchu mu kapitánka Gandalfa narychlo přidělila polní hodnost a už jako komandér se transportoval na palubu. Když šel do své kajuty, prohlížel si interiér lodi. Bylo už poznat, že se jedná o starší design, ale stále v něm vzbuzoval pocit, který měl naposledy ještě jako student akademie. Tehdy byl na praxi na lodi třídy Nebula, pocházející ze stejného časového období a byl tenkrát vzrušením bez sebe. Teď se jenom podivoval, že se nikdy za svou kariéru nedostal na palubu žádné lodi třídy Galaxy. Byl to už starší model, ale jak jej Lara informovala, prošel některými úpravami, které z něj činily stále velice silný stroj. Ať už se jednalo o multifázové štíty, či inovované phasery. On kdysi začínal na prastarém Excelsioru a poté skočil hned na Sovereign. Mezi těmi loďmi bylo skoro sto let rozdíl. Zatímco Excelsiory už dnes pomalu dosluhovaly a sloužily spíše jako vědecká plavidla, lodě třídy Sovereign stále patřily mezi páteř flotily.

Jeho kajuta byla na přídi, na palubě devět. Přemýšlel, jestli to byl záměr kapitánky, která dobře znala jeho zálibu v navštěvování lodního baru a hře kulečníku, či pouze náhoda, že dostal právě tuto místnost. Všechny myšlenky jej však opustily, když loď zvedla kotvy a vyplula z přístavních svorek do volného kosmu. Zpětný chod trval necelé dvě minuty. Pak se celé plavidlo otočilo o sto osmdesát stupňů a plným impulsem si to namířilo směrem k červí bráně. Vletěli dovnitř. Dan sledoval míhání různobarevných stužek, které tancovaly na skle jeho pokoje. Stěny místnosti se rozehrály do tisíců odstínů a on si připadal jako tisíc metrů pod mořskou hladinou. Tento pocit jej unášel téměř třicet vteřin. Pak se Gandalf vynořil zpět do normálního kosmu. Jak předpokládal, namířili také do sektoru Soloice. Ještě si vychutnal, jak se loď ladně zhoupla do warpové rychlosti a šel spát.

Pokračování v příštím čísle

Petr Lohnický



## Knižní koutek

Ať se na tuto knihu podíváme z kterékoliv strany, ať se nám líbí či ne, jedno ji už nikdy neupřeme: byla první! První u nás vydanou knihou ze světa Star Treku. Dnes je to již samozřejmě historie, ale tenkrát v roce 1991 to bylo pro mnohé z nás prvním setkáním s tímto fenomenem - dlouho před seriály, filmy či jinými knihami. Kniha je sbírkou devíti vybraných a dle editora nejlepších a typických příběhů posádky Enterprise kapitána Kirka, tzn. do literární podoby přepracovaných scénářů dílů Star Treku Originální série. Setkáme se zde s povídkami Rovnováha hrůzy, Nepravý McCoy, Záchranné poslání, Město na pokraji věčnosti, Vesmírné sémě, Zrcadlo zrcadlo, Čas amoku,Trable s tribly a Všechny naše včerejšky.

Pro antologii byly vybrány epizody kvalitní, s originální zápletkou a s poselstvím typickým pro tuto sérii Star Treku. Tyto příběhy jsou dnes mezi fanoušky již notoricky známy, zvláště po odvysílání všech tří řad Star Trek TOS. Autory původních scénářů jsou známí autoři, některá z uvedených děl získala ve své době cenu Hugo. Skvělí autoři vnášeli do epizod seriálu spoustu nejrůznějších nových nápadů, obratů a myšlenek vedle již osvědčených tradičních postupů, jako jsou cestování v čase, idea hyperprostoru a letů nadsvětelnou rychlostí, červí díry spojující nesmírné vzdálenosti, bytosti z masa a kostí nejrůznějších podob, charakterů a schopností, ale i tvory s energetickou podstatou či dokonce božskou mocí.

Antologii je možno nazvat čítankou, nebo snad dokonce slabikářem Star Treku pro českého čtenáře. Ještě dnes se občas objeví v antikvariátech a její koupi a přečtení lze jen doporučit. K jejím kladům přispívá i kvalitní překlad Jana Pavlíka a Zdeňka Volného.

**Axiom**

## Starship Creator: Warp II

Hra s nadmíru skvělým nápadem, ale nezáživnou hratelností. Podstatou hry je koupit si loď, postavit si ji designově jak chcete, a vybavit ji tak, aby byla schopna plnit různé mise Flotily. Což zahrnuje, dostatek kajut pro posádku, různé počítačové systémy, turbovýtahy, Impuls a Warp (Tedy ten Warp ne, ale Impulsem budete plnit jednu misi cca dvě hodiny čistého herního času). No a hlavně musíte mít posádku. Na té je pozitivní, že si můžete vybrat známé ze seriálů a také největšího hrdinu ze všech Sebe! Tahle hra je určená spíše fanouškům a hlavně těm fanouškům, kteří se zajímají o lodě Federace, jejich vybavení atd. atd. Akční tahle hra určitě není, na to se můžete spolehnout.

Grafika. no jak už to Simon a Shuster tak pěkně dělají stále stejná jako např.: u TNG Technical Manual, nebo Captain´s Chair Pokud si chcete zahrát víc jak čtyři mise, musíte si je stáhnout z netu. Ale Tuším, že to dělat nebudete, protože mise spočívá v tomto: Nejprve letíte dvacet minut na místo kde máte misi plnit, pak plníte misi, což většinou spočívá v tom, že vám počítač hlásí co vaše loď dělá a vy si pak můžete občas vybrat mezi dvěma možnostmi a životně důležitými postupy, jako vystřelit torpédo Mark IV, nebo vystřelit torpédo Mark V a nebo snad dokonce Mark VI a občas mezi dalším cílem. Po misi můžete zůstat hlídkovat, a nebo se vrátit na Stanici což vám zabere dalších dvacet minut. Po celou tuto dobu se díváte na čtverečkově znázorněnou mapu oblasti. Samozřejmě je to proto, že se Autoři snažili hru udělat tak aby připomínala pokud možno co nejvěrohodněji reálný čas a práci na lodi. No když to někoho baví.

**Jaremi Erik Johanson**

## Hudba

**Insurrection**

OST k devátému filmu na motivy Star Treku má na svědomí zasloužilý autor hudby ke všem druhům Treků, Jerry Goldsmith.

V soundtracku se objevují jednak výraznější melodie zdůrazňující akčněji laděné scény, jednak melodie klidnějšího rázu (ale o to kvalitnější) - Goldsmith se víceméně drží zajetého výběru instrumentů, používá některých prvků z TNG a některé přidává.

Jakýmsi zlatým hřebem je (tedy alespoň podle mého) skladba „Abandon The Prime Directive“, při které se posádka Enterprise postaví rozkazům svých nadřízených a vydává se bránit obyvatele planety Ba‘ku.

Snad jedinným mínusem soundtracku je jakási nevyváženost hlasitosti mezi normálními a akčními částmi.

Soundtrack je možno zakoupit na www.cd-soundtrack.cz za cca 350 Kč s DPH.

**Velící šéfredaktor komodor Korax**



# Třída K‘t‘inga

**Třída K‘t‘inga byla nejpoužívanější třída lodí klingonského impéria třiadvacátého a čtyřiadvacátého století.**

## Historie

Hned od svého uvedení do služby v roce 2270 byla K‘t‘inga považována za třídu nejsilnějších bitevních lodí Klingonských Obranných Sil a v průběhu devadesátých let třiadvacátého století dokonce sloužila jako vlajková loď Impéria.

Křižníky tř. K‘t‘inga byly ve službě již od roku 2272, kdy stanice UFP Epsilon IX zaznamenala zničení tří lodí třídy K‘t‘inga entitou později známou jako V‘Ger. Zájem Hvězdné flotily o třídu byl takový, že se již v roce 2285 objevila ve výcvikových programech Kobayashi Maru na Akademii Hvězdné Flotily.

Lodě této třídy se používaly téměř sto let, neb se ukázaly jako dobře navržené a spolehlivé lodi a navíc i jako rovnocenní soupeří federačních lodí třídy Constitution, Miranda a dokonce Excelsior. Lodě třídy K‘t‘inga se s několika vylepšeními používaly jako bojové síly prvních linií v bitvách a jako spolehlivé patrolní lodě na hranicích (nejen) klingonského území, a to i v Druhé Válce UFP a Klingonského impéria s Dominionem v průběhu sedmdesátých let 24. století. Nebyly voleny pro všechny druhy misí, avšak pro některé úkoly se hodily mnohem více než třeba lodě třídy Bird of Prey.

## Technické údaje

Design a uspořádání lodí třídy K‘t‘inga byl logickým pokračováním designů předešlých tříd lodí Impéria počínaje třídou D5.

Větší část objemu je orientována v zadní sekci lodi. Můstkový modul je umístěn v kulovitém útvaru umístěném na přední straně lodi, se kteou je spojován relativně tenkým „krkem“. Z inženýrské sekce na „zadku“ lodi vyčnívají dvě warpgondoly a na zadní straně lodi jsou umístěny impulsní trysky.

## Taktické systémy

Hlavní zbraňové systémy, kterými třída K‘t‘inga disponuje, jsou disruptory a odpalovače fotonových torpéd. Některé lodě této třídy byly dokonce dovybaveny phaserovými systémy.

Ve svém klasickém provedení byly odpalovače torpéd umístěny na přední a zadní straně lodi. Zadní odpalovač fotonových torpéd byl umístěn mezi impulsními tryskami. Během nabíjecí sekvence se interiér odpalovací komory rozzářil do červena. Tato třída byla dále vybavena duálními disruptory namontovanými na přední stranu lodi. Co se jejich síly týče, pro loď třídy Galaxy hrozbu nepředstavovaly, pro slabě bráněné kolonie a výspy ale ano.

Je neznámo, zda zde byly užity disruptory typu 3 zníměné ve filmu Generations.

Star Trek: Starship Spotter identifikuje osm disruptorových émitérů, ovšem z těch byly v akci k vidění pouze dva. Pokud je ale rozmístění zbraní K‘t‘ingy alespoň podobné tomu třídy D7, pak je možné, že je na třídě také pár dualních předních disruptorových emitérů namontovaných na warpgondolách. Prohlídka samotného modelu třídy K‘t‘inga naznačuje, že další emitéry se nacházejí na obou stranách můstkové sekce, tzv. „hlavy“ lodi.

Na konci 24. století bylo mnoho lodí této třídy dovybaveno novými technologiemi aby byly rovnocennějšími soupeři tehdejších sil znepřátelených stran - jejich přední odpalovače torpéd byly nahrazeny



silnějším typem disruptorů.

Tyoto lodě byly, jako většina klingonských lodí té doby, vybavený Maskovacím zařízením, díky kterému se mohly vyhnout nechtěnému odhalení. Během let své dlouhé služby byly lodě třídy K‘t‘inga postupně vybavovány novějšími a novějšími typy maskovacího zařízení. Tyto lodě pak ale byly známé díky faktu, že nedokázaly stoprocentně blokovat vypouštění gam-

UPKB DOMINION
UPKB Dominion
www.upkb.net
upkb@atlas.cz
+420 732 411 919

ma záření.

### Podpůrné systémy

Některé lodě této třídy byly vybavený kryogenní technologií, která dovolila posádce navodit kryogenní spánek a přečkat tak dlouhé cesty.

### Interiér

Můstek je umístěn ve vrchní části přední („hlavové“) sekce lodi. Na přední stěně můstku se nachází obrazovka, kterou ke svým potřebám užívá kapitán lodi. Na vyvýšené plošině uprostřed můstku a před hlavní obrazovkou se nachází kapitánské křeslo otočné o 360 stupňů - tak mohl kapitán bez námahy sledovat všechno dění na můstku.



Přímo za kapitánským křeslem jsou dvě konzole pro obsluhu obrazovky a navigačních systémů. Nakonec jsou ještě na můstlku dvě stnice pro obsluhu zbraňových systémů.

Podle Michaela Okudy měl interiér kontrastovat s čistým, světlým prostředím USS Enterprise a jiných lodí UFP. Můstek klingonské lodi v TMP byl později upraven a užit jako torpédová místnost, která byla k vidění později ve filmu. V průběhu šedesátých let 23. století se také užívaly další designy můstků (TNG: Heart of Glory).

Transportní místnost na lodích této třídy nabízela pět transportních plošin uspořádaných vedle sebe. Napravo od plošin se pak nacházela kontrolní konzole s křeslem pro operátora, nalevo se nacházely dveře.

### Pojmenovnné lodi třídy

- IKS Amar
- IKS B‘Moth
- IKS Kronos One
- IKS T‘Ong
- IKS T‘Acog
- IKS Va‘Yang



### Nejmenované lodi třídy

- K‘Neřina loď
- Kangova loď

### Pozadí

V projektu Phase II „In Thy Image“ byly tři klingonské lodi indentifikovány jako třída Koro, později byly ale překřtěny na třídu K‘t‘inga (v novelizaci Roddenberryho pro film TMP).

Design byl založen na designu třídy D7 Matta Jefferiese (který byl užit v TOS). Originální model postavený pro potřeby filmování TMP byl postaven studiem Magicam a měřil šest stop. Za zmínku stojí velmi propracované detaily tohoto modelu, tak, aby se dal použít pro natáčení kinofilmu. Natáčení scén s modely K‘t‘inga probíhalo pod supervizí Johna Dykstry.

V bonusových materiálech sedmého disku třetí sezóny seriálu Voyager je k vidění asi tříminutový rozhovor s Danem Currym týkající se filmování setkání lodi USS Excelsior s Kangovou lodí v Azurové mlhovině.

### Specifikace

Velikost lodí třídy K‘t‘inga byla předmětem mnoha spekulací - jejich velikost se nejdříve určovala podle blueprintů pro TMP. Délka lodi byla podle těchto zdrojů 214, 3 m. Jinde se délka lodí liší, a to dokonce až do 350 metrů. Encyklopedie Star Treku dokonce ani neposkytuje informace týkající se rozměru lodi, ve strovnávacích tabulkách je třída někdy větší a někdy menší než D7. Jediný oficiální zdroj informací, DS9 Technical Manual udává, že třída K‘t‘inga měří 349,54 metrů.

Následující specifikace jsou přímo z DS9 Technical Manual a dají se tedy považovat za důvěryhodné:

Velící šéfredaktor komodor Korax

**Délka:** 349, 54 m

**Šířka:** 251, 76 m

**Výška:** 98, 41 m

**Doky:** Qo‘Nos Orbital Factory Base

**Hmotnost:** 760 000 metrických tun

**Osazenstvo:** 800 + vojáci

**Zdroj energie:** jeden warpový systém hmota/antihmota; dva impulzní systémy

**Výzbroj:** Šest disruptorů, dva odpalovače torpéd

**Maximální rychlost:** Warp 9,6

## Zbraňové systémy

**Čas plyne jako voda, a jelikož nemám to štěstí, abych měl k dispozici nějaký ten stroj času, tak musím opět napsat další díl svého seriálu o Star Trekových technologiích. Po usilovném přemýšlení jsem došel k závěru, že po minulém článku o deflektorových štítech by bylo užitečné zmínit také něco o tom, co se skrývá pod nimi. Budeme tedy hovořit o další části obraného systému lodi, kterou jsou zbraně.**

Kdo zná ST, ten jistě ví, že důkladný popis všech různých typů zbraní vysoce přesahuje rámec možností tohoto článku. Proto, stejně jako tomu bylo u štítů, se budu zabývat pouze těmi nejpoužívanějšími a nejzajímavějšími.



pokračování z předešlé strany

## Phasery

Snad se ani není třeba zmiňovat o tom, že phaser je nejběžnější typ zbraně jak hvězdné flotily, tak i mnoha dalších více i méně vojenských útvarů ve světě ST. PHASER je zkratka pro PHASed Energy Rectification (fázované usměrnění energie). Phasery jsou založeny na Rychlém nadionovém efektu, kdy je energie propuštěna speciálním phaserovým krystalem, čímž se uvolní výboj nadionových částic o krátké životnosti. Detekování nadionových výbojů je často klíčovým vodítkem ke zjištění, že se na místě nedávno odehrál souboj. Nadionové částice mají různorodé efekty na subatomární vazby částic, se kterými přijdou do styku, které výrazně závisí na hmotě částice. To je také důvod, proč jsou lodní trupy z těžkých materiálů proti výbojům odolnější, než například humanoidní formy života.



Existuje několik druhů phaserů určených pro umístění na loď:

**Typ IV** - umisťuje se na malé pomocné letouny jako jsou například raketoplány

**Typ V** - pro větší raketoplány

**Typ VI** - umisťovány na lodě třídy Danube

**Typ X** - pro třídy Galaxy a Nebula

## Phaserová pole

Phaserové pole je seskupení phaserových emitorů umístěných na strategických místech lodi, nebo vesmírné stanice. Jsou jimi vybaveny lodě Hvězdné flotily pozdního 24. století. Pozdější lodě třídy Sovereign měly původně 12 polí, sedm hřbetních a pět ventrálních. Později však byly přidány 4 další pole do celkového počtu šestnácti phaserových polí. V 23. století měly phaserová pole menší množství emitorů a byly běžně nazývány phaserovými bankami.

## Distruptory

Distruptor je typ zbraně používaný mnoha nefederačními rasami. Stejně jako phasery využívá usměrněný paprsek energie, a má také stejné využití. Distruptorové zbraně jsou obecně silnější než standardní phasery, avšak postrádají jejich přesnost a výboje jsou pomalejší.

## Torpéda

Torpéda jsou samonaváděcí zbraně s vlastním pohonem. V bitvách jsou využívány jako alternativy k energetickým zbraním jako jsou phasery a distruptory. Dokážou v závislosti na druhu torpéda způsobit jedním zásahem značné škody, avšak jsou poměrně pomalé a nejsou příliš účinné vůči lodi s plně vztyčenými štíty. Torpéda mají pro navádění vestavěné vlastní konfigurovatelné senzory a některé mají i vlastní sebedestrukční mechanizmus pro případ, že by došlo k nechtěnému či chybnému odpálení. Pokročilá torpéda mohou mít i vlastní UI pro určování vhodného cíle a přizpůsobování se úhybným manévrům.

**Je známo několik typů torpéd:**

**Vesmírné torpédo** - první torpédová zbraň vyvinutá hvězdnou flotilou Země

**Fotonické torpédo** - přechodný krok mezi vesmírným a fotonovým torpédem



**Fotonové torpédo** - nejběžnější typ torpéda, používaný několika rasami

**Kvantové torpédo** - náhrada běžných fotonových torpéd

**Transfázové torpédo** - zbraň hvězdné flotily v budoucnosti

**Plasmové torpédo** - používáno romulany a cardassiany

**Gravimetrické torpédo** - těžké torpédo vybavené gravimetrickou náloží

**Chronitonové torpédo** - vysoce destruktivní zbraň používaná Krenimským impériem

**Stratosférické torpédo** - torpédo určené k použití v atmosférách planet

**Pulse wave torpedo** - torpédo používané k uzavření prostorových anomálií

Jury



# Rozhovor - Roxann Dawson

**Po delší době se opět vracíme k zajeté tradici uvádění jednoho rozhovoru s osobou, ktará měla (anebo má) pro Trek jako takový nějaký větší přínos. Dnes je jí Roxann B. Dawson, představitelkla postavy B'Elanny Torress.**

**Question:** Co si myslíte o rozhodnutí, že se Tom a B'Elanna vzali?

**Roxann Dawson:** Myslím, že to byl nutný předpoklad, abych mohla být těhotná. Líbí se mi, jak se v této sezóně vyvíjejí příběhy. Těhotenství je zajímavá volba, když uvážíme, že jsem byla před dvěma lety skutečně těhotná a celý rok jsem to musela zakrývat. Teď naopak ze mě těhotnou udělali. Je to zajímavá volba, která nabízí množství dramatických možností. A nemusím dávat pozor na to co jím!

**Q:** Zajímalo by mě, jestli vám vadilo, že jste nenatočili svatební ceremonii. Mělo to něco společného s tím, že už jsme sňatek Toma a B'Elanny viděli v epizodě Course: Oblivion?

**RD:** Ano, nemuseli jsme ukazovat to, co už jsme viděli v jiné epizodě. S tím se scénáristy souhlasím. Připadalo nám hloupé, aby se stálí diváci museli dívat na tu samou věc. Díky tomu zbylo v epizodě více času na dramatické momenty.

**Q:** Myslíte si, že B'Elanna bude dobrou matkou? A od kolika let hrajete?

**RD:** To nevím. To vše záleží na scénáristech. Myslím, že bude dobrou matkou. V nadcházející epizodě Lineage, udělá tím směrem několik kroků.

K druhé otázce: Ve skutečnosti, jsem začala hrát už v děloze:) Vždycky jsem chtěla hrát. Už od dětských let jsem byla velmi živá. Za mnoho vděčím své matce, že mě v tom podporovala. Nevzpomínám si na okamžik svého života, kdybych nechtěla být herečkou.

**Q:** Jaká scéna byla pro vás nejtěžší a proč?

**RD:** Myslím, že to byla ona epizoda, kdy jsem jsem měla po osm dní na krku přisátého brouka (Nothing Human). Z hlediska hraní, to pravděpodobně bude poslední Lineage. Samotná náplň této epizody je velmi vyzývavá. A co se týče mé kariéry, myslím, že nejtěžší role byly v divadle.

**Q:** Předložila jste někdy nějaký námět nebo scénář pro epizodu Voyageru?

**RD:** Ne to ne, ale ráda píšu. Napsala jsem několik her, a také jsem spolupracovala na jedné trilogii novel. Sice ráda píšu, ale nedokážu psát pro něco, co je mi tak blízké a v čem hraji.

**Q:** Kde jste vyrostla a co byla vaše první práce jako herečka?

**RD:** Tam kde jsem vyrostla, pokud jsem vyrostla! Bylo to v Californii, ačkoliv jsem hodně času strávila v New Yorku. Mám tam také rodinu. Má první profesionální práce byla na Broadwayi v „A Chorus Line", kde jsem hrála Dianu Morales.

**Q:** Je nějaká část B'Elannina chrakteru, na kterou byste se ráda více soustředila a jaké to je políbit Roberta McNeila?

**RD:** Chtěla bych trochu více prozkoumat její tělesnost. Chtěla bych vidět jak si udržuje kondici nebo cvičení a meditace, které provádí - soukromé věci. Je očividně velmi tělesně zdatná, a bylo by zajímavé podívat se na to z emocionálního hlediska. A jaké je to políbit Robbieho? Skvělé!

**Q:** Jaké je vaše oblíbené jídlo?

**RD:** Mmmm. To zaleží na na náladě. Buď suši nebo těstoviny.

**Q:** Jste zklamaná z toho, že Voyager končí?

**RD:** Ano a ne. Ráda bych už přešla k jiným rolím. A chci dostat konečně z obličeje svou masku. Stala se velmi nepohodlná. Na druhou stranu jsem samozřejmě smutná, že opuštím ‚rodinu' a jsem smutná, že opuštím svou postavu, kterou jsem si za těch sedm let oblíbila. Ale skutečně chci dělat už něco nového.

**Q:** Máte sourozence a jakou hudbu posloucháte?

**RD:** Ano, mám bratra a poslouchám klasiku a country.

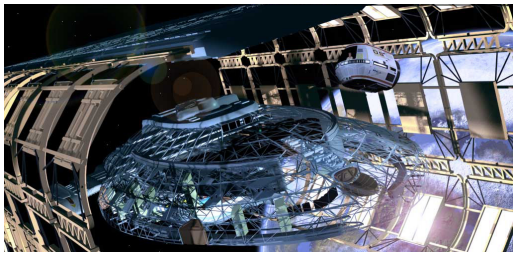
**Q:** Chtěla byste se v budoucnosti více věnovat režírování?

**RD:** Zamilovala jsem se do režírování a chtěla bych v něm pokračovat. Nevěděla jsem, že mě to tolik chytne. Právě jsem dokončila režírování mé druhé epizody Workforce, Part II. Myslím, že to dopadlo dobře. Jsem s tím spokojena. Doufám, že to potěší i producenty, protože bych v tom chtěla pokračovat i během mé další kariéry.

Zdroj: TrekDNES



## O čem si přečtete příště



V příštím čísle magazínu, které **vyjde 10. srpna 2007** se můžete těšit na reportáž z chystaného chotěbořského Festivalu Fantazie, na popis další třídy lodí Klingonské Říše a na řadu dalších zajímavých témat.

Za celou redakci Vám tímto přeji příjemné prožití následujících dvou měsíců a příjemnou dovolenou (či snad vydařené vysvědčení).

**Velící šéfredaktor komodor Korax**

## Kontaktní údaje

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB

Nová Dědina 193

739 11 Frýdlant nad Ostravicí

Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

# Information Times

Oficiální informačník klubu UPKB Dominion #17

## Festival Fantazie očima nováčka

## Interview - Robert Picardo



## TNG20 - o co jde?





When Worlds Collide

## Vážení a milí čtenáři,



pro školou povinné se prázdniny přehouply do druhé poloviny, pro pracující sedovolená už pravděpodobně stala minulostí a zbyly jen příjemné vzpomínky.A jaké jsou vzpomínky klubu na poslední dva měsíce?

Naštěstí také veskrze příjemné - AXN začalo s vysíláním poslední, čtvrté řady nejnovějšího seriálu na motivy Star Treku s příhodným názvem Enterprise, na pulty knihkupectví se dostala další treková kniha Ragnarök a v posledních dnech se zdá, že diskuzní server StarNET se (snad i díky nám) vrací opět k životu. Tím hlavním, čím jsme se v posledních šedesáti dnech zabývali byl ale bezesporu Trekfest 007, Star Trekový blok programu letošního Festivalu fantazie, o kterém jsme Vás informovali už v minulém čísle. Trekfest byla akce skutečně na úrovni a myslím, že jsme si z ní všichni odnesli radostné zážitky, na které budeme rádi vzpomínat. Letošní „FFko“ navíc ovlivnilo život dvou z nás víc, než je obvyklé - v průběhu festivalu proběhla u nás vůbec první sci-fi svatba, při které si své ano řekli Hanka Volková a Karel Škop, kterým tímto blahopřejeme. Letošnímu Festivalu Fantazie je věnováno i několik stránek tohoto čísla.

Pro mnohé z vás nepříjemnou, leč pro klub snad přínosnou novinkou je zavedení členských poplatků, které byly stanoveny na 200 Kč ročně a jsou vybírány od prvního srpna tohoto roku. Věříme, že tato suma není pro nikoho z nás nepřekonatelnou překážkou a tímto se zavazujeme, že vvybraná suma bude sloužit pouze a jen jako zdroj financí nezbytných k provozu klubu (jako je nájem domény, hosting, atp.). Pokud jste ještě členský poplatek nezaplatili, vězte, že v tomto čísle naleznete informace nezbytné k tomu, abyste to napravili.

Nakonec malé napomenutí - česká trekkies komunita jako taková by si měla dát pozor na to, co říká o zde vydávaných ST knihách. Ano, mám na mysli hlavně knihy nakladatelství Laser. Nakladatelství je totiž neustále zasypáváno rozhořčenými e-mily s hlavním sdělením „špatný překlad“ a poté, co si přečetlo recenzi pana Kocourka na nově vydaný Ragnarök, málem s celou ST edicí skončilo. Tomu naštěstí zabránila řada komentářů recenze mnohých z vás, díky kterým Laser oznámil, že ve vydávání Star Trek knih bude pokračovat.

A já už si jen dovolím popřát Laseru pevné nervy a „ať to s námi blázny“ vydrží co nejdéle. A Vám co nejsrdečněji přeji příjemný zbytek léta a těm školou povinným úspěšné vykročení do nového školního roku.

Velící šéfredaktor komodor Korax

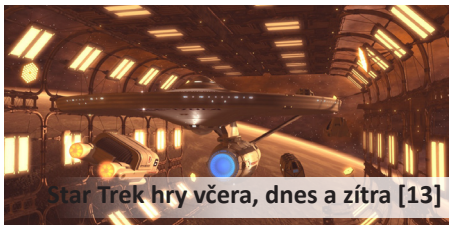
Korax

# Obsah


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři | 3 |
| Ve zkratce | 4 |
| Co se chystá | 4 |
| Festival Fantazie očima nováčka | 6 |
| Třída Bird of Prey | 10 |
| Rozhovovr - Robert Picardo | 11 |
| Star Trek fankluby - proč a jak? | 12 |
| TNG20 | 13 |
| Star Trek hry včera, dnes a zítra | 14 |
| Star Trek - Pinball | 15 |
| Vše, co v životě opravu potřebuju vědět | 15 |
| The Motion Picture OST | 15 |
| Betazoidi | 16 |
| Další New Voyages již brzy | 16 |
| O čem si přečtete příště | 17 |




FF očima nováčka [5]


Star Trek hry včera, dnes a zítra [13]


Interview - R. Picardo [11]

## Ve zkratce

**Příští Vánoce v kině?**

Bzlo odhaleno datum preméry chystaného jedenáctého filmu na motivy Star Treku - dnem D je 25. prosince 2008.

Pravda, to je ještě trochu daleko, nicméně již nyní lze o filmu zjistit alespoň několik zajímavých informací - pana Spocka bude ve filmu hrát pan Zachary Quinto a celý film bude laděn do TOS stylu, tedy alespoň soudě podle filmových triček.

Režírování filmu se ujal všeobecně uznávaný režisér J. J. Abrams, měli bychom se tedy dočkat vcelku zajímavého zážitku.

**StarNET žije!**

V poslední době opět ožívá české Star Trek diskuzní fórum StarNET (starnet.startrek.cz), které bylo v poslední době „mrtvé“. Nyní se ale zdá, že se vzchopilo, zvláště díky diskuzím o budoucnosti ST v českých televizních stanicích.

**Enterprise opět na AXN**

Televizní stanice AXN v současnosti vysílá čtvrtou, poslední, řadu nejnovějšího seriálu Enterprise. Seriál je situován do poloviny dvaadvacátého století, tedy „před Kirkem“ a právě epizody čtvrté sezóny jsou hodnoceny nejlépe.



**Ragnarök v prodeji**

Na pulty našich knihkupectví se dostal další titul s nápisem Star Trek na obálce - olomoucké nakladatelství LASER rozšířilo svou kolekci trekových románů o titul Ragnarök. Ten je zasazen do prostředí seriálu Voyager a měl by být bez problémů k dostání.

**Nevyhazujte své staré povídky!**

LASER navíc rozjel další Star Trek projekt. Jsou jím „Star Trek KUSY“ - nakladatelství tak dává českým trekkies možnost publikovat své povídky. Po odeslání povídky bude dílo ohodnoceno a nejlepší povídky budou publikovány a autor zajímavě odměněn. Jde u nás o vůbec první projekt spojený s publikováním Treku, do kterého je zapojena česká komunita fanoušků (tedy pomineme-li knihy P. Macka).

**Nový audiokomentář k TMP zdarma**

Na oficiálním webu Star Treku (www.startrek.com) je zdarma k dispozici nová audiostopa k filmu The Motion Picture - pokud si libujete v poslouchání komentářů režisérů, návrhářů a jiných s filmem spojených osob, neměl by vám tento „kousek“ uniknout.

Korax

StarNET Zapojte se do diskuze na adrese starnet.startrek.cz!




## Co se chystá

Kam na víkend? Chystají se nějaké cony, oslavy nebo setkání? Ano. Jako první na seznamu je oslava 20. výročí Nové Generace CzechTREK 2 (pokračování loňské úspěšné oslavy 40. výročí ST), na které bude mimo zajímavý program k vidění i Marina Sirtis, představitelka Deanny Troi.

V termínu 25. - 28. října proběhne Festival Fantazie speciál, po kterém se zanedlouho poté (16. - 18. listopadu) budete moci vydat na výborný con v Kopřivnici - Koprcon. Ani letos v něm nebude chybět Star Treková linie programu, na své si tedy přijdeme i my, Star Trek závisláci.



# FESTIVAL FANTAZIE
## očima nováčka

Jak působil Trekfest na člověka, který byl na Festivalu fantazie letos poprvé? Nejen to se vám pokusím nastínit v této reportáži.

**Úvod aneb, jak se na první con fanoušek vůbec dostane.**

Teprve přes rok se považuji za aktivního fanouška. Ještě před dvěma lety jsem jen četl o Star Treku jedno fórum a jet na jakýkoliv con by mě ani nenapadlo. Jenže s komunitou na diskusním serveru StarNET jsem se postupem času hodně sblížil a chtěl alespoň některé poznat osobně.

První příležitostí v Praze byl loňský Pragocon, kde však shodou okolností zrovna Star Trek linie chyběla. Musel jsem se tedy spokojit jen s linií Stargate a patrně to bylo mé první setkání s nynějšími čerstvými novomanžely Hankou a Karlem, jejichž svatba proběhla právě na letošním FF… Dále jsem navštívil CzechTrek, další Pragocon a Scon, plus dvě setkání klubu CZ Kontinuum, do něhož jsem vstoupil už před rokem. Pro všechny akce však platilo, že byly buď jednodenní, nebo jsem mezi jednotlivými dny spal doma.

Nad letošním FF jsem dlouho váhal. Konečným impulsem bylo, když jsem jednak viděl jistý zájem, abych jednu svoji přednášku přednesl i na FF, jednak jsem náhodou našel spolubydlícího.

**Pátek 29.6.**

V pátek 29.6. jsme odjeli autobusem z Prahy směrem na Chotěboř. Počasí nám přálo, takže nebylo vedro a i slunce bylo pod mrakem. Nejednalo se o žádný luxus, ale cena byla přiměřená. Kdo chce luxus, ať si zařídí vlastní a pravděpodobně dražší dopravu.

**Logo TREKFESTu** **TREKFEST 007, aneb Star Trek programová linie letošního FF**

Dorazili jsme přímo před chotěbořské kino Družba. Se zavazadly jsem byl někým po dotazu nasměrován do velké haly v Kulturním domě Junior, v prvním patře. Zde probíhala registrace, a to velmi rychle. Poté jsem si na patřičnou kartičku vyzvedl materiály a vydal se do ubytovny Obchodní akademie, která se nachází odhadem pouhých 100 metrů od KD Junior (dva delší bloky).

Ubytování mě velmi příjemně překvapilo. Zrenovované sociální příslušenství bylo výborné snad až na ulámanou hadici sprchy, kde voda tekla i tudy, kudy neměla, nebo na nezamykatelné kabinky na záchodě. Pokoj byl sice malý, ale jen dvojlůžkový, navíc jsem svého spolubydlícího již znal. O klíč od pokoje se starala recepce, takže nebylo třeba se na sebe nějak vázat, protože i v noci se dalo na službu z recepce dozvonit.

Stravování jsem vyřešil velmi jednoduše, prostě jsem vydržel většinu dní na studené stravě a celkem třech teplých jídlech v bufetu v KD či v restauraci na náměstí.

Program byl výborný, alespoň co se týče Trekfestu. Mnohé přednášky, byť se jevily, že budou o nudných záležitostech, byly nakonec zábavné, ať už zajímavými dotazy, diskusí nebo holt i rýpáním starých známých… O vyslovené rušení ale snad nikdy nešlo.

Již v pátek se konalo seznámení, kdy jsme seděli v kruhu a vždy jeden uprostřed se několika větami představil (například, jaký má vztah ke Star Treku, nebo co dělá za aktivity apod.). Navzdory obavám, jestli to bude trapné, nebo jak to bude nudné, jsme se celkem pobavili a někoho skutečně i poznali. Opět stálejší aktivní fanoušci se postarali tu a tam o nějakou vtipnou hlášku. Za všechny bych asi vyzdvihnul jednu poměrně výstižnou a snad dobře citovanou: „Ahoj, já jsem Fox a jsem závislý.“ Soutěž poznávání obrázků ze Star Trek CCG kartiček byla zábavná a zajímavá, a to nejen díky tomu, jaké jsme s kolegou měli štěstí na obrázky.

**Little při TABU** **Little rozmlouvá s hosty o jejich „nemoci“ a o tom, zda se nebojí, že mohou infikovat i jiné lidi.**



Většinou před začátkem programu ráno a místo oběda nebo večeře běžela nějaká epizoda The Next Generation. Šlo o epizody vybrané hlasováním na portále Trekkies.

Byl jsem na 90 % programu Trekfestu, pominu-li právě zmíněné promítání.

**Sedněme si do kruhu** **Popovídejme si o tom, jak jsme se ke Treku dostali, jak to s ním v ČR vidíme a jak se dostat k „televizním fanouškům“ (zde jádro StarNETu).**



Snad ničeho jsem nelitoval (maximálně toho, co jsem kvůli jídlu vynechal) a jen doslova pár přednášek mě trochu unavovalo, což bylo ovšem dáno nevyspáním nebo tím, že jsem zrovna přednášené věci znal.

**Sobota 30.6.**

Velmi zajímavá určitě byla přednáška o setkáních se Star Trek herci (představitelé holodoktora, Neelixe, borgské královny, Harryho Kima, Garaka, …), kde nám Samuel ukázal i nové zákulisní otografie a povyprávěl, co všechno se dá s herci zažít ve volném čase, kdy je například prováděli po Praze. Dozvěděli jsme se, co vše si herec najednou během návštěvy usmyslí, třeba se rozhodne navštívit botanickou zahradu (jak jinak – Neelix). Zmíněného herce byste navíc ani mezi běžnými lidmi na letišti nepoznali. I jiní, ale ne úplně všichni, si prý na celebrity vůbec nehráli (ať už jde o oblečení, nebo vystupování). Zlatým hřebem přednášky bylo první oficiální prozrazení hosta letošního CzechTreku. Je jím Marina Sirtis (alias Deanna Troi), ale to jste již určitě zaznamenali.

Přednáška o dostupných DVD edicích Star Trek seriálů a filmů včetně dostupnosti českých verzí doufám bude někdy opakována s novými informacemi. Určitě tu něco takového chybělo, teď to jen chce dohledat chybějící údaje pro dobré porovnání. Poznávačka seriálů a filmů (nejen sci-fi, vyskytla se zde i klasika česká s Vlastou Burianem) byla poměrně obtížná. Zkuste si jen podle zvukové ukázky a fotky herce poznat i díl (to se týkalo jen filmů s pokračováním)…

Beseda o StarNETu byla spíše soukromého ražení pro návštěvníky zmíněného diskusního serveru. Poté nám ovšem Kniga ukázala, jak je možné si pohrát s hrou The Sims 2, jejími datadisky a doplňkovými programy, a vytvořit si tak vlastní Star Trek. Zpracování písničky Picard Song s postavami z The Sims 2 asi už mnohý na YouTube) nebo jinde viděl. Občas člověk žasne. Různé obleky, barva a povrch kůže, předměty i budovy se dají najít na internetu.

Little borg nám představil CzechTREK, jaký byl a jaký bude. Každému muselo dojít, že akce jako setkávání s fanoušky nebo promítání filmů v kině dost těžko mohou být investicí. I z několika orientačních čísel, která během dne padla, bylo jasné, že jen málokdy akce se zatím jakžtakž sama zaplatila.

Vyzdvihl bych velmi zábavnou přednášku Omiho o tom, jak to chodí doopravdy v českých fan klubech. Patrně každý si bude pamatovat, že Trekkies:TNG rádi jí a snad na každém setkání slaví něčí narozeniny. Ale vzpomenuté byly i různé akce, různá setkání a ukázány skoro i kompromitující fotky lidí, kteří se nechali unést euforií z přátelského setkání, čehož lidé s fotoaparáty bryskně využili pro zajímavé momentky. Jen prosím nic nesmíte brát smrtelně vážně!

Princip zábavné soutěže nazvané Tabu vycházel ze známého pořadu z dřívějších dob na TV Nova. Bohužel chatrná zástěna mezi dvěma hosty a moderátorem s diváky nefiltrovala dobře jejich hovor. Mluvili tedy dost tiše a zkreslující program v notebooku tak občas jejich odpovědi příliš zkomolil, že jim nebylo dobře rozumět ani v předních řadách. Přesto jsme se pobavili, a to zjevně včetně samotného moderátora. Sice se jednalo o soutěž, ale výhrou byl drink s jedním z

**Kandidáti(tky) Miss Universe** **Xyll (Cardassia), Korax (Andor) a koordinátorka Molik.**



hostů dle výběru. Otázkou bylo, jací dva hosté za plentou sedí. Obětmi se ukázali být Lore a Johanson, terý se na FF přijel podívat. Snad byl spokojen, jak po něm převzali ostatní organizaci ST linie z minulých let. Hosté v pořadu vystupovali kvůli svému postižení, tedy kvůli tomu, že jsou fanoušky Star Treku…

**Neděle 1.7.**

V neděli ráno nám Zephram přiblížil, jak fungují warp motory. Povedlo se mu na-

**Margh a Bedraz** **se flákají ;)**



víc podat možná vysvětlení některých efektů, např. jako prodloužení lodě při přechodu na warp, či oslnivý záblesk a nejen to. Vykládal tak poutavě a srozumitelně, že zde na FF bohužel nestihl krátký exkurz do světa Star Wars a jeho hyperprostoru.

Poté nám Yakuzza představil svoji vysoce subjektivní přednášku se záměrně přetaženými názory. Chtěl nás totiž upozornit, abychom slepě nepřijímali vše od tvůrců Star Treku. Některé připomínky k Federaci jsou jistě na místě a přednáška by zasloužila rozpracování. Na druhou stranu takové věci se dají najít skoro na všem, ale zábavy bylo u přednášky dost.

Sám jsem přispěl k programu hned poté. Moje přednáška o Animované sérii (TAS) musela ve srovnání s předchozí působit skoro nudně, protože šlo jen o představení TAS a zmínku různých motivů či zajímavostí. Víte například, že simulátory, replikátory nebo předchůdce bytosti Q (nemyslím Trelane) se objevila již tady? Nebo, že klingonské vesty, lodě Kzintů či tribblové v TAS jsou růžové (a nikoliv šedé) kvůli barvosleposti režiséra? Ve spěchu, v jakém se animovaný seriál vytvářel, zmíněné věci zůstaly růžové. Přiznávám, že oproti Sconu jsem nyní tuto informaci zapomněl zmínit, za to se takto dodatečně omlouvám.

Po obědě nám VortaVor alias Lagga

představila knižní zpracování epizod Star Trek: The Original Series v podání J. Blishe. Dále následovala velmi zajímavá, poučná a zábavná dvouhodinová debata minimálně čtyřicítky fanoušků Star Treku o fan klubech, jejich činnosti a získávání nových fanoušků (nejen členů klubů). I z této besedy bylo patrné, že na letošním ST programu FF spolupracovaly všechny tři ST fan kluby (CZ Kontinuum, Trekkies:TNG a UPKB Dominion) a na celém Trekfestu mezi nimi panovala vesměs přátelská atmosféra. Kladně jsme ohodnotili jistou specializaci každého klubu na určitou oblast (třeba novinky od Trekkies, setkávání s hosty od CZK nebo časopis od UPKB Dominion). Usoudili jsme, že je třeba seznamovat širokou veřejnost s činností klubů i s možnostmi, jak se stát aktivnějším fanouškem třeba pomocí letáků ve ST knihách. Přál bych si, aby takových hromadných diskusí bylo mnohem více. Beseda měla i pár úsměvných okamžiků, a tak snad nikoho nudila.

Dále jsme se dozvěděli něco o Romulanech a jejich psychologii i pohnutkách. Nejen u této přednášky platilo, že byť šlo o první přednášku daného přednášejícího, byla velmi povedená a kvalitativně k nerozeznání od mnohých jiných (v pozitivním smyslu). Večer pro některé končil podle ohlasů velmi zajímavým karaoke, které jsem bohužel neviděl, pro jiné byla vrcholem soutěž Zabij si svého exokompa. V ní byli chudáci roboti, jejichž inteligenci objevil Dat v epizodě TNG: The Quality of Life, odsouzeni k nalezení a nejoriginálnějšímu „zabití“. Probíhalo to tak, že každý ze tří týmů hledal vzduchem naplněné vycpávky s nalepeným obrázkem exokompa a patřičnou barvou svého týmu. Poté se plastové polštářky rozbíjely. Exokompy ala špíz, exokomp roztržený komunikátorem, rozdrcený polohovací sedačkou a další způsoby pobavily ještě dalších deset minut.

**Pondělí 2.7.**

Ve Star Trek Jukeboxu nás rozveselily některé klasické klipy. Jukebox i další programy v pondělí probíhaly v kině. To byla nevýhoda, sice si pozadí každého mohlo aspoň na chvíli odpočinout od židlí ve Velkém sále, ale bohužel tu nebyla tolik komorní atmosféra a návštěvnost poklesla. Při soutěži Knihostop (repete z loňského CzechTreku) byl problém najít soutěžící, neměnila se tedy celá trojice, ale jen ten, co vyhrál za někoho nového, aby se všechna kola vůbec odehrála.

Odnést si knihu tak měl možnost skoro každý i s menší znalostí knih. Nápověda letos radila občas i správně, byť s velmi vtipnými doprovodnými komentáři.

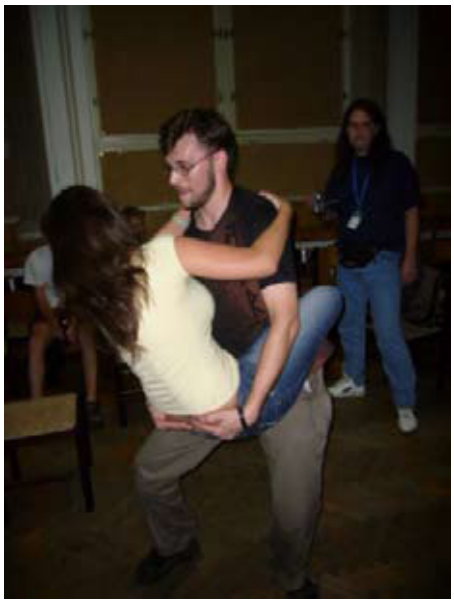
Do atmosféry Star Trek světa jste se mohli ponořit při přednášce Little Borga o ST filmové hudbě. Ukázal nám rozdíly hlavních motivů všech filmů a poukázal na drobné zajímavosti. Víte například, že se klingonský motiv již z prvního ST filmu (The Motion Picture) vyskytuje na kratičký okamžik v několika dalších filmech a prozrazuje tak například nástup Worfa na scénu? Přednáška by si jistě zasloužila místo jedné rovnou dvě hodiny. Následovala soutěž v poznávání dopravních prostředků všech tří „star“ světů od Hana'an, která nakreslila nebo oskenovala velmi pěkné obrázky. Její nadšení pro některé prostředky bylo velmi patrné.Soutěž však nebyla jednoduchá. Vrcholem dne byl galavečer. Kvůli němu také pondělní program probíhal v kině. Opět se nám představilo maňáskové divadlo s pohádkou vyprávěnou panem Spockem, proběhlo vyhlášení literární soutěže Můstek je váš a zúčastnili jsme se volby Miss Galaxie. Mezi soutěžícími byly miss různých druhů, a tím myslím třeba miss Bajor, Borg, Andor, Risa, Romulus a další. Pohled na namaskované účastníky byl skutečně úchvatný a stále mi vrtá hlavou, jestli Omi nemá na Romulu ve skutečnosti nějaké předky, nebo není tajným agentem Tal Shiaru tady na Zemi v tomto století. Že borgská miss nakonec asimilovala své soupeřky a tak vyhrála, byl logický závěr. Mezitím ale proběhlo několik disciplín a promítalo se několik videí z archivů Federace. Mohli jsme se tak dozvědět, že známé filmy jako Matrix, Trainspotting a Pán prstenů jsou následkem úniku informací z tajného archivu. Viděli jsme jejich předlohy ze světa Star Treku. Dozvěděli jsme se tak mimo jiné, proč Sedmá z Devíti zvolila nakonec posádku Voyageru před borgským společenstvem. Odpověď nám podala sama Sedmá v klipu, když se vrhla kolem krku kapitánovi Janewayové za slov sloganu: „Když ji miluješ, není co řešit.“

**Těsně před Vostudou Trekerů** „Tak já tam hodím výbušnýho tribbla, ty tam pošleš nějakýho praporčíka a tady Filip se k tomu nakonec vyjádří. Pak uvidíme, co se bude dít.“



Tvůrci galavečera se pravděpodobně inspirovali společným galavečerem světů Stargate, Star Wars i Star Trek na Sconu, což ale vůbec nebylo na škodu.

**Star rozlučka před koncem** **Víno, ženy, zpěv - to vše bylo. Inu, co dodat?**



Viděli jsme tak ještě několik parodií na známé reklamy. Po programu následovala druhá soutěž s exokompy, jež se ale zvrhla kvůli nepochopení hrajících týmů. Nějakou cenu si ale nakonec odnesl každý účastník.

**Úterý 3.7.**

Úterní program se vrátil zpět do Velkého sálu. Dozvěděli jsme se různé zajímavosti ze seriálu TNG, z nichž některé zazněly již dříve na galaveřeru, nebo přednášce o navrhování lodí a uniforem Star Treku. Paldík nás seznámil s výskytem potomků i dalších příbuzných herců a některých dalších osob podílejících se na Star Treku. Mohli jsme tak vidět Shatnerovy děti v epizodě Miri nebo jsme zjistili, že pubertální syn Q v seriálu Voyager je skutečným synem Johna de Lancie.

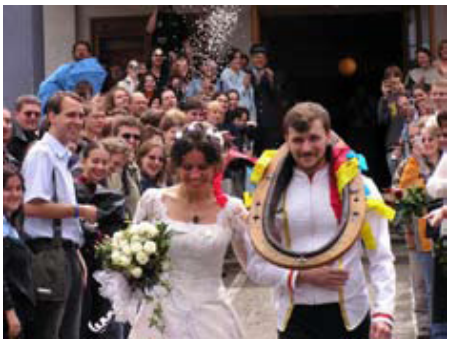
Myslím, že nejen mně pomohla přednáška Xyll o fan filmech vnést trochu pořádku do této tvorby a snad i na některé kousky nalákat. Yakuzza nás zase seznámil s tím, jak mnohdy tvůrci nových lodí světa Star Treků místo použití fantazie

prostě jen doslova splácali různé třídy, a často i v naprosto rozdílném měřítku. Některé jejich nejhorší výtvory bohužel vidíme třeba jako vraky v různých záběrech, protože pracovní nedodělané modely se musely nějak využít. Přednášky tohoto dne uzavřelo povídání, jak klub CZ Kontinuu připravoval svůj con – Kokon, nebo o tom, co nás snad čeká letos (uvedení českého fan filmu Metrénský incident), a nakonec vysvětlení principů vesmírné navigace T'Reelem.

Významným bodem úterního programu byla Star rozlučka, aneb rozlučka se svobodou Karla a Hanky (Margha a Hypospray). Zábava začala za denního světla a končila opět za něj, tedy od osmi večer až do půl páté ráno. Velkou výhodou bylo, že ve Velkém sále se nesmělo kouřit. Jako nekuřák jsem to nejen uvítal, ale druhý den zjistil, že nekuřácké bary mohou mít docela úspěch. Protože až na únavu z nedostatku spánku jsem se další den cítil výborně, což se po návštěvě (zakouřené) hospody nedá nikdy říct. Na pasivním kouření přeci jen něco bude…

Zábavné minisoutěže, tanec jako na diskotéce, tombola a přípitek, to byla převážná většina programu rozlučky. Kolem druhé hodiny v noci se místnost už značně vylidnila, ale mnohé uvnitř držely časté prudké přeháňky. Z alkoholu (každý si měl přinést svoje pití, které může nabídnout známým) toho zbylo docela dost nenačatého nebo nedopitého, ale nikdo snad nepřišel k úhoně a krev až na tu umělou, kterou někdo dal do tomboly, netekla.

**A nakonec se vzali** **Happyendem končí i letošní TREKFEST - ať jim to vydrží!**



**Středa 4.7.**

Tento den byl už odpočinkový, teda pro ty, co nehrají CCG kartičky a neúčastnili se turnaje. Trekfest probíhal ve velké hale, kde byla v pátek registrace. Promítaly se nějaké fan filmy (ale bylo to kvůli světlu špatně vidět), hrály se deskové hry (což asi celý Festival Fantazie). V podstatě už nešlo moc o Trekfest. Pokud jste ale někoho odchytli na nějakou hru, kterou jste si mohli nechat vysvětlit, tak jste se mohli dobře pobavit. Také jsem si tak vyzkoušel Želvičky nebo Carcassone.

**Čtvrtek 5.7. – a nakonec se vzali a žili šťastně...**

Tento den byl z hlediska Star Treku v podstatě jediný program, ale šlo o zlatý hřeb. Obřad se odehrával v kině a mohli na něj jen pozvaní, ovšem pro zbytek lidí se promítal do předsálí, byť s mnohem horší atmosférou. Sál kina byl vyzdoben obrázky ze Star Treku, papírovou maketou hvězdné brány vypůjčenou z linie Gatecon a na pódiu se kromě vlajky nacházel také řečnický pult s logem Federace.

Na začátek byla puštěna působivá videa s hudbou a pečlivě i efektně zobrazovanými fotkami obou novomanželů od dětství až do současnosti. Výborný nápad, který skvěle působí na diváky. Poté přišel za znělky Star Wars ženich v slavnostní Star Trek uniformě ne nepodobné té z filmu Nemesis. Nevěsta vešla za klasické svatební hudby v elektronickém podání. Jediný sci-fi prvek byl Darth Vader, který za ní držel její šaty, aby se nešouraly po zemi. I starosta překvapil, když přišel v hadrovém plášti jako z nějaké písečné planety Stargate světa. Jeho projevbzl také stylový, například říkal, že se Hanka a Karel chystají vstoupit do seriálu o nekonečném počtu dílů. Během zbytku obřadu´hrály klidnější melodie ze všech tří sci-fi (například motiv z TNG: Inner Light nebo úvodní znělka Stargate: Atlantis).

Po polibku a gratulaci starosty chodili novomanželům na pódium pogratulovat postupně po řadách všichni přítomní. Před kinem se pak tvořila ulička svatebčanů připravených s rýží a bublifukem. Čekání nám zpestřila ledová sprška v podobě krátké přeháňky a chladného větru, ale na novomanžele se již usmívalo sluníčko. Nakonec proběhlo focení všech i několika skupinek (Star Trek uniformy, Stargate, Star Wars) a novomanželé se i s rodinami odebrali na soukromé focení a hostinu.

**Konec dobrý, všechno dobré**

Co dodat? Zmíním jen středeční besedu s divadelními herci a dabéry postav Jacka O'Neilla a generála Hammonda v českém znění seriálu Hvězdná brána. Pánové Miloslav Mejzlík a Jiří Samek vyprávěli vtipné historky nejen z tvorby dabingu a pan Mejzlík prozradil, jak se se svojí postavou sžil, nebo že by rád Festival Fantazie příště navštívil i na několik dní. Doposud o něm prý neslyšel. Na závěr bych shrnul, že Trekfest byl opravdu vynikající, což dosvědčují i další, kteří letošní Festival Fantazie hodnotí jako nejlepší ročník. Možná, že na tom má svůj podíl samotná svatba, ale i bez ní byl program vynikající. A přeji si, aby příští rok byl neméně úspěšný.

Vy, kdo váháte nad svojí první návštěvou FF, tak jen do toho! Ano, je pravděpodobné, že pak budete chtít jezdit každý rok, ale užijete si to. Já sice mnoho lidí již zběžně znal, ale i pro naprosté nováčky mezi fanoušky má FF co nabídnout, a není to jen pasivní zábava, jistě se s někým i seznámíte. Přátelská atmosféra v Chotěboři skutečně panuje.

Mvek

**Praha nebo Žilina - my jsme jedna rodina!** **Atmosféra byla na TREKFESTu skutečně výborná, navazovala se nová přátelství (a manželství) a ta stará se utvrzovala. Well done!**





# Třída Bird of Prey

**Klingonský Dravý pták byl typ bitevní lodi Klingonského impéria ve službách Klingonských obranných sil od pozdního třiadvacátého století až do pozdního století čtyřiadvacátého.**

Tento typ lodí, založený na designu předchozího typu Dravého ptáka, byl jeden z nejuniverzálnějších lodí Impéria, byl posílán na všechny druhy misí.

**Historie**

Historie Dravých ptáků sahá až do padesátých



let 22. století, kdy se s nimi tehdy ještě Flotila Země poprvé setkala během konfrontace na okraji Sluneční soustavy (2154). V průběhu osmdesátých let 23. století pak začala Flotila shromažďovat informace o této třídě. Hikaru Sulu se počítal mezi ty, kteří věděli o Dravých ptácích i takové infromace jako je výzbroj nebo posádka (viz. TSFS).

K dalšímu důležitému střetu s Dravým ptákem došlo v průběhu roku 2285, když jeden z nich pod velením kapitána Kruga podnikl výpravu za účelem získání informací týkajících se projektu Genesis. Kruge prohrál bitvu s kapitánem Kirkem a Kirk obsadil jeho loď, což bylo později řešeno formou vojenského soudu. Nicméně Hvězdná flotila takto získala první defacto funkční kus Dravého ptáka.

V jednom storyboardu Star Treku IV byl kapitán Scott ve velení týmu rozebírajícího Dravého ptáka pro účely rozvědky. Po několika letech (v roce 2285) se prvnímu Dravému ptáku podařilo proniknout skrze Velkou bariéru. Po téměř století Draví ptáci dokazovali, že jsou odolné, dobře navržené lodě, které se mohou i nadále užívat. I přes věk třídy Dravý pták lodě této třídy v dosti hojném počtu bojovaly v sedmdesátých letech 23. st. ve Válce s Dominionem.

I když byli Draví ptáci ve službě přes sto let, jejich stálé upgrady zajistily jejich stálou použitelnost v předních liniích. V rukou zkušeného velitele mohla Bird of Prey třída K'Vort čelit několika Domionským útočným lodím, a co víc, mohla skončit jako vítěz!

**Interiér**

Vzhledem k době užívání třídy Dravý pták a vzhledem k počtu jeho upgradů existuje několik variant designu. Dravý pták, se kterým se nad planetou Genesis setkala USS Enterprise, měl křeslo velícího důstojníka na vyvýšené plošině – tak měl velitel hlavní obrazovku na úrovni očí. Také měl přehled o tom, co se děje u kormidla a taktických stanicích. Překvapivě už tři měsíce poté se ukázal zcela jiný design můstku, a to když se kapitán Kirk a jeho posádka jali dopravit ukradenou klingonskou loď na Zemi. V prostředku můstku bylo opět kapitánské křeslo, před ním pak stanice kormidla. Za kapitánským křeslem se nacházela komunikace a vědecká/inženýrská stanice.

Za několik let bylo možno vidět Dravého ptáka s velmi podobným designem, ovšem kapitán měl přímý přístup ke zbraňovým systémům. Roku 2293 velel generál Chang prototypu Dravého ptáka, který byl jako jediný schopen střelby ze zbraní i v maskovaném stavu. Jeho můstek byl podobný ostatním, i když před kapitánským křeslem se nenacházely žádné kozole (kormidlo bylo umístěno za kapitánské křeslo).

**Dodatky**

Klingonský Dravý pták byl vyroben v dílnách Industrial Light and Magic Nilo Rodisem a Dave Carsonem. Leonard Nimoy byl zapojen do výběru konceptů designu třídy. V jednom z prvních návrhů skriptu měl být Bird of Prey původně kradenou lodí Romulanů (červená "křídla" na spodní straně lodi), nakonec bylo ale od tohoto nápadu upuštěno. Zdá se, že křídla Dravého ptáka mohou být upravena. Ve filmu 3 – 6 bylo možno vidět křídla sklopená do útočného módu a zdvižená (např. při přistávání). V TNG drží lodě třídy K'Vort svá křídla mírně zdviženější, než jak je tomu u útočného módu, který jsme mohli pozorovat ve filmech. V DS9 jsou křídla při útočném módu naopak sklopená, nikdy nebylo vysvětleno proč.

**Korax**



# Rozhovor: ROBERT PICARDO



**Robert Picardo:** Zdravím vás všechny, mluví váš Doktor, Robert Picardo. Prosím padněte na všechny čtyři, prohněte záda a zakašlete.

**eMailbag:** U nás v Austrálii dneska uvidíme poprvé druhou epizodu ze 7. sezóny (naši dodavatelé jsou pořádně pozadu, jen co je pravda). Mohl byste mi jakožto osobě, která má valnou část sedmé sezóny teprve před sebou, prosím říci, jaké jsou vaše nejoblíbenější momenty ze 7. sezóny? Díky, Kieran.

**CzechTREK 2** Oslavte s námi dvacáté výročí Nové Generace! Více na www.czechtrek.cz.

TNG po 20 letech

CZECH TREK 2 CONVENTION

Termín:
22. 9. 2007
10:00 - 24:00

Místo:
KD Ládví
Praha

TNG nekončí. Zveme Vás na casting pro pilotní díl osmé sezóny seriálu "Star Trek: Nová Generace... po dvaceti letech". Exkluzivní informace poskytne přímo na place Marina Sirtis, představitelka poradkyně Deanny Troi.

Přihlášky přijímáme na webu www.czechtrek.cz od 7. 7. 2007.

**Robert Picardo:** Můj nejoblíbenější moment je asi chvíle, kdy Doktor věří, že jeho program bude nevyhnutelně a nenávratně vymazán, a on se tedy vyzná ze své lásky k Seven. A pak samozřejmě nezmizí. A tak tam stojí s ruměncem ve tváři. Práce na této epizodě byla strašná legrace.

**Guest:** Co máte vy a Doktor společného?

**Robert Picardo:** Holou hlavu. Suchý humor. A vášeň pro ženy v přiléhavých šatech.

**Georgia:** Užil jste si květnovou návštěvu Německa a FedConu? Na jevišti jste byl nepřekonatelný!

**Robert Picardo:** Ano, strašně jsem si tuto návštěvu užil. Němečtí fandové jsou jedni z nejnadšenějších a zdaleka nejlepší tleskači ve vesmíru! (Směje se). A také jsem si zaflirtoval se dvěma překrásnými 18letými německými fanynkami, které mi říkaly, že dohromady mají 36 let. A já jim vysvětlil, že je to na mě pořád ještě příliš mladý věk. Ale velmi mi to polichotilo (směje se). Možná jednoho dne zestárnou a já omládnu.



**Guest:** Jste v kontaktu s dalšími herci z Voyageru?

**Robert Picardo:** Ano, velmi často. Nejvíce s Ethanem Phillipsem, ale pravidelně se vídám se všemi. V průběhu roku je všechny vidím alespoň jedenkrát.

**HoloDoctor Fan:** Bavili jste se spolu s Ethanem Phillipsem o castingu na Voyager, zatímco jste společně pracovali na „Wagons East"? Nebo jste byli jen potěšeni, když jste poprvé dostali oznámení o získání role a uviděli se na seznamu?

**Robert Picardo:** V době, kdy jsem byl obsazen do role Doktora, jsem byl plně vytížen prací na filmu Joa Danteho. Potřeboval jsem herce, který by mi byl dostatečně podobný, aby mohl hrát mého bratra, a já navrhnul Ethana Phillipse. Když jsem pak zavolal jeho agentovi, aby mu předal tenhle tip, dozvěděl jsem se, že já i Ethan jsme byli obsazeni do stejného seriálu, a to byla pro mě novinka. Také jsem zjistil, že dostal roli Neelixe, na kterou jsem původně dělal konkurz. Byl jsem pěkně naštvaný, tedy jen do chvíle, než jsem uviděl Neelixovu masku (směje se).

**Lardutes:** Neprotestoval jste, že Doktor nikdy nedostal jméno?

**Robert Picardo:** Byl bych rád, kdyby dostal jméno ve filmu. A tady máte vlastně název Star Treku 11: „Star Trek: Doktor Kdo – již nikdy více!" (Doctor Who No More)

**JP:** Co si myslíte o Enterprise, a chtěl byste někdy hrát v tomto seriálu vedlejší postavu?

**Robert Picardo:** Herecké obsazení je velmi silné a velmi rád jsem při nedávné příležitosti strávit nějaký čas ve společnosti Johna Billingsleye, Anthony Montgomeryho a Connora Treneera. Byla mi nabídnuta role v epizodě 2. sezóny, kterou režírovala Roxann (Dawson – B'Elanna Torres), ale tu jsem bohužel nemohl přijmout (zřejmě epizoda Bounty). Zrovna jsem točil krátký snímek „Lyon's Den". Později v srpnu minulého roku jsem se zastavil na návštěvu u Brannona (Bragy) a řekl jsem mu, že bych bral nějakou roli v seriálu, ale že bych se chtěl vyhnout hlavní postavě. Předpokládal bych roli nějakého prapraprapředka tvůrce Doktorova programu, Lewise Zimmermana, který by byl až chorobně posedlý bojem proti vývoji umělé inteligence. A když jsem to pak včera probíral s mým přítelem Brentem Spinerem, zjistil jsem, že přesně ten samý příběh už připravují s Datem, v třídílné epizodě. Oba si myslíme, že je to pozoruhodná shoda náhod. Rád bych, aby mi Brannon zavolal a řekl mi něco o téhle „pozoruhodné shodě náhod", protože je opravdu pozoruhodná. No, možná mi zavolá, což by taky bylo pozoruhodné (směje se).

**Zdroj: Trekdnes**



# Star Trek fankluby - proč a jak?

**Důvod, proč Star Trek kluby vznikají jsou úplně jednoduché - zakládáme a vstupujeme do nich, abychom získali nové přátele se stejnými zájmy, abychom si popovídali o tom, jak se nám líbí nové remasterované TOSky a, co si budeme nalhávat, abychom si povyměňovali nějaké materiály. Jak by ale takový ideální fanklub měl vypadat a**

Dle mého názoru má. Mít přátele se stejnými zájmy je podle mne velmi důležité a co se Star Treku týče, platí to snad tuplovaně.

Takový ideální klub by se podle mého jednak neměl snažit o to, aby byl co největší, měl by vyvíjet nějakou aktivitu a pokud možno by měl spolupracovat i s jinými kluby. Ne soupeřit.

**Neměl by se snažit o to, aby byl co největší,"**

neb počet členů je dosti zavádějící cifra - není neobvyklé, že ze všech členů klubu je aktivní pouze pětina (nebo i méně), na druhou stranu některé kluby si vysloveně zakládají na tom, aby v nich byli jen aktivní členové.

Každý to vidí trochu jinak, podle mého je lepší druhá varianta, nesmí se ale dovádět do extrémů, protože sice věřím, že někteří lidé jsou jednoduše líní vyvíjet nějakou aktivitu, na druhou stranu někteří lidé aktivitu vyvíjet nemohou, i když třeba chtějí, neb jim to kupříkladu nedovoluje zaměstnání, škola nebo jiné další "časožrouty". Myslím si, že pokud se v klubu vyskytuje nějaký dlouhodobě pasívní člen, měl by mu klub nejprve nabídnout nějakou práci - něco, do čeho by se mohl zapojit (protože mnoho lidí se zpočátku zdráhá komunikovat s klubovým kolektivem) a čím by se "zabavil". Pokud daný člen úkol přijme, mělo by být po problému.

Pokud ne, měl by se klub slušně dotázat, jaký je důvod negativní reakce na nabídku práce a pokud člen nemá dobré opodstatnění, mělo by členovi být navrženo, aby z klubu vystoupil. Mít tisíc členů je sice pěkné a jistě to je dobrá věc do klubové prezentace, na drhou stranu, když je z této tisícovky aktivních pouze 200 lidí, o něčem to vypovídá. Ne pozitivně.

**Měl by vyvíjet nějakou aktivitu,"**

to souvisí s přechozím bodem - klub, jehož jedinná aktivita je přepalování

DVD s materiály týkajícími se obdivovaného fenoménu, nemá budoucnost a dle mého ani neplní svou funkci - při vyměňování médií v mechanice není možné se pořádně seznámit s ostatními lidmi.

Klub by se měl snažit pracovat na takových projektech, které jsou zajímavé pokud možno pro celou komunitu trekkies (mám na mysli komunitu jako takovou, nikoli stejnojmenný fanklub), jen tak totiž má tato komunita u nás v ČR budoucnost - když se budou všechny projekty dělat pro každého (defacto tedy jen pod jinou klubovou hlavičkou).

Například asi nemá cenu vyčerpávat se při přípravách klubového magazínu, který si přečte řekněme třicet lidí - když se tento magazín poskytne celé komunitě Trekkies, pak má z vykonané práce užitek (nebo požitek) mnohem více lidí a klub má navíc dobrou reklamu. Na druhou stranu, pokud je členství v klubu placené, měl by nabízet členům i "něco navíc", něco tak lákajícího, kvůli čemu budou členové ochotni za vstup do klubu zaplatit. Podle mého je nalezení vhodné rovnováhy mezi veřejnými a klubově-interními projekty velmi obtížné. Druhou možností financování klubových aktivit je přímá dohoda členů o tom, kdo bude co platit (ovšem pak se musí dbát na to, aby jeden člen nekryl všechny náklady).

**"Měl by spolupracovat i s jinými kluby. Ne soupeřit."**

Spolupráce s jinými kluby - kdysi problém, dnes už (snad) samozřejmost.

Doufám, že jsme se jako komunita poučili z vlastních chyb, že jsme si uvědomili, že nejde o to, aby si každý "hrabal na svém písečku" a nenechal ostatní do něj také hrábnout. Snad už víme, že když kluby spojí své síly a zdroje, jsou schopny dosáhnout mnohem lepších výsledků. Jako příklad bych si dovolil uvést letošní Trekfest 007. Nechtěl bych se klubu Trekkies nebo CZK dotknout, ale myslím si, že jeden klub by na orgaizaci takového programu nestačil.

Meziklubové soupeření už nepřipadá v úvahu - jednak z něj není nic krom problémů a špatných nálad, jednak vrhá na Trekkies jako takové špatné světlo. Slučování klubů - další kdysi razantně prosazovaná idea, díky které se dnes na scéně objevují tři hlavní Star Trek fankluby - Trekkies: TNG, CZ Kontinuum a UPKB - Dominion, které je samo příkladem klubové "fúze". Podle mého není na škodu, když se po domluvě dva kluby spojí, na druhou stranu bych byl docela určitě proti tomu, aby byl u nás jen jeden Star Trek klub - jednak se tak možná udělá méně "práce", jednak mít všechno pod jednou hlavičkou by se mi také nelíbilo.

**Jak by to tedy vlastně mělo vypadat?**

Podle mého by měly existovat alespoň tři české fankluby, které vyvíjejí nějakou aktivitu a které spolu spolupracují. Myšlenka lokálních fanklubů je možná schůdnější než myšlenka celorepublikového seskupení - takový lokální fanklub má řadu výhod: nejen, že se členové znají, ale mohou udržovat osobní kontakt. A to je u přátelství velmi důležité. A o přátelství, o to ve fanklubech jde.

Korax

# TNG20



Je to již dvacet let, co se Star Trek vrátil na televizní obrazovky – před tak dlouhou dobou začalo vysílání televizního seriálu na motivy klasického Treku s podtitulem The Next Generation.

Krátce po konci Klasické série se Paramount začal zaobírat myšlenkou nového Star Trek seriálu, který by tentokráte popisoval druhou pětiletou misi hvězdné lodi Enterprise s Kirkem na můstku – šlo o projekt Phase II.

Projekt ale nakonec neskončil na televizních obrazovkách, leč na stříbrném plátně v podobě prvního trekového filmu s příhodným názvem The Motion Picture.

Za několik let se ale Paramount vrátil k myšlence nového trekového seriálu, ze kterého nakonec vznikla Nová Generace, a při tvorbě využil nejeden námět právě z Druhé Fáze. Oproti Klasické sérii (a konneckonců i oproti Druhé fázi) byla Nová Generace zasazena o sto let dopředu, tím pádem jsme mohli být svědky toho, o jaký kus dál se lidstvo během toho století dostalo – život ve vesmíru sice není o mnoho bezpečnější, zato je ale pohodlnější – na lodích se dnes posádka ubytovává ve větších kajutách, má k dispozici replikátory a simulátory, které jim mohou splnit takřka jakékoli přání, a na některých lodích si dokonce může posádka na delší mise vzít na palubu i svou rodinu.

Federace se neustále potýká s řadou nemilosrdných protivníků, naučila se ale chovat se k některým i přátelsky. Jedině tak je totiž možno si vysvětlit fakt, že na vlajkové lodi Federace slouží Klingon, a navíc plní dosti významnou funkci.

Stejně jako Klasická série, i Nová Generace popisuje dobrodružství vesmírné lodi Enterprise, která se vydává do neprozkoumaných končin galaxie, zkoumá z vědeckého hlediska zajímavé jevy a setkává se s přátelskými i nepřátelskými formami života. V neposlední řadě se také seriál zaobírá samotnými členy posádky Enterprise, jejich životy a vztahy mezi nimi. Nová Generace má celkem sedm sezón a čtyři celovečerní filmy, během kterých, stejně jako TOSka "nastavuje zrcadlo" problémům lidstva osmdesátých a devadesátých let a nabízí zajímavé příběhy a pointy, ze kterých si můžeme vzít ponaučení i dnes.

Nová Generace navíc určila směr, jakým se budou ubírat (nebo jakým se ubíraly) další Trekové seriály – dá se říci, že do detailu "postavila" čtyřiadvacáté století, a to ať už mluvíme o designu vesmírných lodí, uniforem nebo o různých rasách, které se mnohdy objevily poprvé právě v epizodách Nové Generace. Hluboký vesmír devět, Voyager, bezpočet počítačových her a knižních románů – to vše a ještě víc využívá vesmíru TNG, jeho rozlehlosti a rozmanitosti.

Výročí Nové Generace byla věnována i část programu letošního Trekfestu – v anketě na potálu Trekkies.cz jste si zvolili nejlepší epizody seriálu a my jsme vám je průběhu programu promítali. Pokud jste se navíc s TNG doposud nesetkali, byla přednáška s názvem Nová Generace – fakta a zajímavosti určena právě vám.

Nové Generaci je také věnován letošní CzechTREK, na kterém se krom zajímavého programu budete moci podívat na živý exeplář Mariny Sirtis, která v TNG ztvárnila postavu Deanny Troi.

Korax

## TNG ve zkratce

- 7 sezón
- 4 celovečerní filmy
- 27 kanonických počítačových her
- bezpočet románů a sběratelských předmětů

**Posádka TNG** „To tu máme jen tak sedět?!"



## Zamítnuté názvy seriálu

- The Mission Continues
- Future Trek
- Enterprise VIII
- The Enterprise Continues
- A New Adventure

**USS-Enterprise-D** „A jen oblaka jsou limit."





# Star Trek hry včera, dnes a zítra

**Jak na tom byl svět Star Trek počítačových her před pěti, deseti lety? A jak je na tom vlastně dnes? Co způsobilo úpadek v produkci her na motivy Star Treku a co nás vlastně čeká do budoucna?**

Pokud jste fanouškem Star Treku a netočíte žádné fanflimy, pravděpodobně se nejvíc cítíte jako součást Star Trek universa právě při hraní různých interaktivních her na motivy svého oblíbeného sci-fi.

**Trocha historie**




Nejstarší ST hrou (s průkazným datem vydání) je „Star Trek Arcade“, konzolová hra z roku 1972, o které se ale ví bohužel jen velmi málo, a i to málo je navíc z větší části neprůkazné. Do první poloviny devadesátých let bylo vydáno přes osmdesát her, ať už šlo o počítačové, nebo klasické „stolní“ hry typu Piball. Když se pak v polovině devadesátých let začaly počítače prosazovat po celém světě na poli pracovním i domácím, začala se logicky zvedat i kvalita vydávaných her. Mezi prvními vydanými „po Windows 95“ byl dokonce i dnes známý DS9: Harbinger a Klingon. Za zmínku stojí rovněž interaktivní epizoda s názvem Borg a průvodce po funkčních modelech můstků nejvýznamějších lodí Hvězdné flotily - Captain‘ s Chair.

Během druhé poloviny 90. let byla také vydána slavná Starfleet Academy a později i její datadisky.

**Změna je život**

S nástupem nového tisíciletí se začal měnit způsob tvorby Star Trek her - když pominem Klingon Honor Guard, dá se říci, že většina dosavadních ST her běžela na víceméně vlastním enginu a pokaždé nabízela alespoň něco, co nenabízela žádná jiná hra.

Od roku 2000 se ale objevuje více a více her, které jsou založeny na enginech populárních titulů a nabízí vlastně to, co daná slavná hra, většinou jen s jinými texturami, názvy objektů a s jiným dabingem. Jestli bylo dobré tento krok učinit nebo ne, je dle mého čistě věc názoru, osobně se ale spíše přikláním k názoru, že má-li být výsledek kvalitní, měl by vydavatel do hry dosadit kvalitní základ (který většinou onen úspěšný titul má) a jednak by měl do hry dostat atmosféru Star Treku.

Typickým příkladem takového uvažování je populární titul Voyager: Elite Force, který, jak jistě víte, staví na základech ještě úspěšnějšího Quake 3: Arena. Myslím si, že zrovna v případě původní EF (nebo Expansion Packu) je to docela znát, na druhou stranu u druhého dílu už to není znát skoro vůbec.

Na druhou stranu jsou zde i případy, kdy vlastní in-game engine dodal hře potřebnou jiskru k tomu, aby se propracovala na nejvyšší příčky prodeje ST her a aby z ní měli radost nejen Trekkies, ale i běžní uživatelé. Mám na mysli Bridge Commandera - výborný nápad pro příběh, skvělé zpracování ST vesmíru, ve kterém se můžeme díky proprietárnímu enginu Activisionu pohybovat s nevídanou volností - ovládání lodi hlasem, pohled zvenku i zevnitř a přímá komunikace s osádkou můstku (a jiných lodí), to je něco, co se doposud nepodařilo žádné jiné hře na motivy Star Treku.

Po vypuštění PS2 lítačky Shattered Universe se dva roky na poli oficiálních Star Trek her nic nedělo. Proč - čekalo se, jak dopadne seriál Enterprise, jestli bude mít otevřený konec či nikoli a poté, co Enterprise skončila, vývojáři her chvilku nevěděli, kam dál. Jedině tak se totiž mohlo stát, že další oficiální ST hra na sebe nechala čekat dva roky - Legacy byla vypuštěna až v prosinci loňského roku.

A stálo za to na ni čekat? Mnozí tvrdí, že ne, že ovládání je těžkopádné a hra je celkově odbytá. Já si myslím opak - ovládání je sice trochu nezvyklé, leč dá se na něj zvyknout a rozhodně jsem z hraní nenabyl dojmu, že by hra byla nějak odbytá. Vytvořit hru ze všech dosud známých časových údobí si ještě nikdo netroufnul a dle mého se to Bethsedě povedlo na výbornou - lodě vypadají realisticky, vesmír je nádherný, když letíte rychle, vidíte, jak se kolem vaší lodi míhají hvězdy a dabing je také výborný. Co chtít víc?

**Co dál?**

Vypadá to, že další oficiální Trekovky se dočkáme až v průběhu roku 2008. Jak jistě víte, půjde o hru Online, první MMORPG titul zasazený do světa (nebo spíše světů) Star Treku.

Korax






## Star Trek - Pinball

**Počítačová hra**

Star Trek Pinball je další z her, kterou vydala společnost Interplay. Tato hra byla vlastně takovým pokusem oživit Star Trek i jinde než zrovna v herním poli vesmíru. Bohužel to nebyl pokus zrovna šťastný a hra sama si vysloužila špatné hodnocení. I podle mého názoru je to věc, kterou nebylo těžké naprogramovat, je uspěchaná a nedotažená.

Na výběr tu máte ze tří hracích stolů. „To boldly go“ – tento stůl je Federační. Je tu Enterprise, Kirk, atd., „Qapla‘„ je stůl klingonský (tedy podle mého názoru je snazší než ten federační), nakonec je tu „Nemesis“ - ne, nejde bohužel o desátý film. Nemesis je stůl pro dva hráče.

O co ve hře jde, je jasné: získat pomocí kuličky co nejvíc bodů. Mnohdy při různých variacích dochází k zajímavým změnám hry, třeba uprostřed desky najednou vyjede terčík s Enterprise, do kterého, když se trefíte, máte bonus. Jak jej tam ale dostat, to nevím. Já ho tam dostal jen jednou.

V podstatě je mým názorem,že když už je to na CD, mohlo tam těch hracích polí být víc. Hra zabírá zhruba polovinu CD. Samozřejmě, pokud máte rádi pinball, pak je tahle hra jasná volba. Pokud nejste ale takový fanda a nesbíráte zrovna hry od Star Treku, pak si myslím že je to zbytečná ztráta peněz. Víc jak 150,- bych za originálku na vašem místě nedával.

Přesto všechno je to hra, která vás na chvíli zabaví. Pokud míváte vždycky tak půl hodinky volno, a nevíte co na počítači, pak se vyplatí ji mít. Mě tahle hra moc nenadchla, ale myslím si, že určité kouzlo má. Určitě si ji zkuste a až potom ji posuďte. Skutečně zase není tak špatná, jak se o ní říká.

**Jaremi E. Johanson**

## Vše, co v životě opravu potřebuju vědět, jsem se dozvěděl ze sledování Star Treku.

**Knižní titul**

Každou situaci, do níž se ve svém životě dostanete, už před vámi musel někdo řešit – počínaje třeba bojem s chutí na čokoládu a konče úvahami o smyslu života a bytí. Z této základní životní pravdy vychází autorův neobvyklý průvodce po nejrůznějších životních karambolech i běžných lidských problémech. Vtipnou, čtivou a mnohdy překvapující formou vám poradí, jak si vybírat přátelé či milenku, jak získat autoritu u podřízených a obdiv u nadřízených, jek se naučit překonávat i na první pohled nepřekonatelné překážky, jak si v krizi zachovat chladnou hlavu a nikdy neztrácet humor a spoustu dalších velice užitečných věcí. A že si jako modelový příklad bere Star Trek a jeho neohroženou posádku, je jen zákonité: kde jinde ve vesmíru můžeme řešit tak zásadní etické otázky, jako je pochopení smyslu života a naší role v něm?

Tato kniha nám poskytuje trochu jiný pohled na fenomén Star Treku. Vychází především z premis Originální série a z amerických reálií, je to však pohled určitě zajímavý a platný všeobecně.

Je to pohled zralého muže, který byl Star Trekem zasažen v dětství a dospívání. Je tu časový odstup, který u nás bohužel není možný. Jsme buď příliš mladí, nebo zase staří, a jedno z uvedeného nám chybí. Tak si tom můžeme aspoň přečíst v této knize. Vyšla už před časem, ale dá se občas sehnat ve výprodejích za velmi příjemných 19,- Kč. Rozhodně ji doporučuji k přečtení.

**Ash‘rak**

## The Motion Picture OST

**Hudební album**

Soundtrack k prvnímu celovečernímu filmu na motivy Star Treku je bezpochyby jedno z největších děl Jerryho Goldsmithe, ze kterého čerpal defacto do konce své kariéry skladatele hudebních doprovodů ST.

V soundtracku se střídají klidnější motivy (zvláště pak „Illia‘s Theme“ a její variace) s výraznějšími melodiemi, ze kterých je nutno jmenovat přinejmenším hlavní téma filmu, které bylo nakonec použito i jako základ pro úvodní znělku TNG.

Můžeme si všimnout, jak zde prvně užitých prvků (upravená ideé fixé lodi Enterprise, V‘Gerova Theme), tak prvků z Klasické série - orchestr se tedy samozřejmě skládá i z instrumentů, které kromě TMP zazněly zatím jen v klasickém seriálu. V porovnání se soundtrackem TOSky jsou skladby o poznání melodičtější, nápaditější a celý soundtrack se rozhodně hodí i k samostatnému poslechu.

Dovolil bych si „vypíchnout“ dle mého názoru nejpovedenější skladby OST - Illia‘s Theme (ve filmu také hraje i při předehře) je rozhodně povedená, skladba The Enterprise je známá snad každému, ale za zmínku stojí zejména A Good Start, která hraje při poslední scéně filmu - je velmi jemně zahraná, jsou v ní poznat i prvky z TOS a výpravný duch Star Treku je z něj přímo cítit.

A nakonec bych ještě upozornil sběratele trekových OST, že s trochou dobré vůle a větší trochou v peněžece je možno sehnat i zamítnutou verzi soundtracku k filmu. Ukázky z něj zazněly např. v bonusových materiálech DVD vydání Director‘s Edition.

Soundtrack je možno pořídit za cca 500 Kč na http://www.cd-soundtrack.cz/.

**Korax**



# Betazoidi

Betazoidi jsou humanoidní rasou obývající svou domovskou planetu Betazed, nacházející se v kvadrantu Alfa, a jsou taktéž členy Spojené federace planet.

**Fyziologie**

Betazoid je vzhledově téměř od člověka neodlišitelný. Jediný rozdíl mezi tělem člověka a Betazoida spočívá v barvě duhovky, ta je totiž celá černá. Jinak není mezi jejich fyziologiemi žádný pořádný rozdíl. To znamená, že je možné křížení s většinou ras „lidského typu“ jako jsou lidé, či třeba Tavniané.

Zajímavostí je, že klasické těhotenství u Betazoidů trvá o jeden měsíc více než u lidí, tedy plných 10 měsíců.

Další zajímavostí je, že v období, které je u lidských žen známo jako menopausa, se sexuální apetit a touha betazoidských žen násobí více než čtyřikrát. To znamená, že každý muž, který své partnerce nenabídne ukojení této touhy riskuje, že se stane záhy paroháčem.

**Telepatické schopnosti**

Betazoidé velmi často nastupují na místa lodních poradců plavidel Hvězdné flotily, a to hlavně kvůli svým telepatickým a empatickým schopnostem.

Díky nim jsou schopni cítit lidské emoce, a dokonce do jisté míry číst myšlenky či ovlivňovat myšlení ostatních. Navíc jsou schopni mezi jedinci stejného druhu plnohodnotně komunikovat čistě skrze své myšlenkové vlny.

**Domovská planeta a kultura**

Domovská planeta Betazed prožívala po celý svůj vývoj docela poklidný život, ze kterého byla vytržena až roku 2374 invazí Dominionu.

Tato planeta umožňovala Dominionu snadnou cestu k útoku na domovské planety jiných ras, jako například Vulkán, Země, Tellar. Okupace této planety Dominionem pravděpodobně padla spolu s pádem celého Dominionu a koncem války.

**Betazed** Domovská planeta Betazoidů



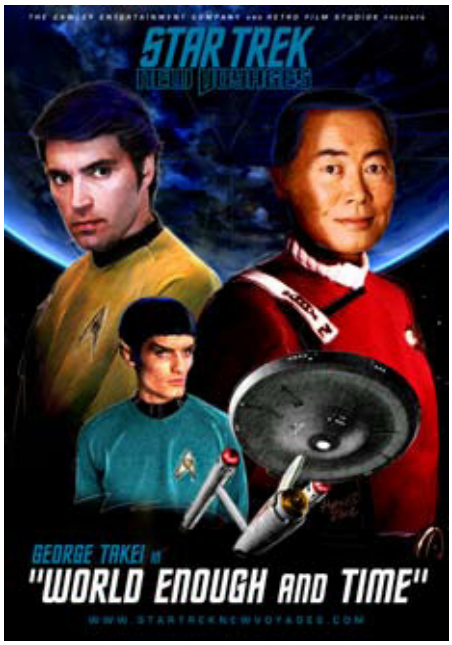
**Typický Betazoid** Lon Suder



Co se týče náboženství Betazoidů, zdá se, že je polyteistické. Dále není jisté, ale zdá se to pravděpodobné, že celý systém rodinný systém na planetě Betazed je matriarchální.

Opravdovou perličkou betazedské kultury je fakt, že při jejich svatbě jsou všichni účastnící ceremonie nazí.

Thomas Rover




# Další New Voyages již brzy

Bylo uveřejněno datum premiéry nové epizody fansérie New Voyages - epizoda World Enough and Time, ve které bude mimojiné účinkovat i George Takei, bude mít živě vysílaný záznam z premiéry vysílaný přes internet.

Série News Voyages zatím čítá dvě epizody - In Harms Way a To Serve All My Days (ve které účinkuje Walter Koening) a jeden pilot s názvem Come What May. K dispozici je rovněž první část minisérie Vignette s názvem Center Seat. V současné době již probíhá příprava dalších epizod - Blood and Fire a The Sky Above, The Mudd Below, i výhledově se tedy máme na co těšit.

Sami tvůrci seriálu jsou vesměs všichni zaměstnáni u filmu, nejen proto vypadají New Voyages tak profesionálně a nejen proto jsou mnohé herecké výkony tak přesvědčivé.

Epizody jsou k dispozici k bezplatnému stažení na www.startreknewvoyages.com.

Korax

# O čem si přečtete příště



Příští číslo Information Times vyjde **20. října 2007**. Mimojiné se v něm budeme věnovat další třídě lodí Klingonského impéria, dozvíte se vše důležité o Andorianech a také to, jak bude vypadat chystaný Star Trek program na letošním Koprconu (16. - 18. listopadu).

Za celou redakci bych si vám dovolil popřát příjemné prožití zbytku léta a těm školou povinným úspěšné vykročení do nového školního roku. Mějte se!

Za redakci,
Korax

## Kontaktní údaje

**Sídlo klubu**

Star Trek klub UPKB

Nová Dědina 193,
739 11  Frýdlant nad Ostravicí

Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.




Star Trek klub

**UPKB Dominion**

**WWW.UPKB.NET**

# Information Times

Oficiální informacník klubu UPKB Dominion #18

## Vysílejte Star Trek! 10

dokážeme ovlivnit dění okolo českého Treku?

## TNG - Oči vidoucích.



## CzechTREK2





The Wrath of Khan

## Vážení a milí čtenáři,



stejně jako v předchozích sedmnácti číslech, i toto číslo začneme shrnutím toho nejdůležitějšího co se u nás za poslední dva měsíce stalo na poli Star Treku.

Asi nejdůležitější událostí byl CzechTREK 2, oslava 20. výročí seriálu Nová Generace, kterou si vzal na starosti klub Trekkies: TNG. Program byl vskutku bohatý - od klasických přednášek přes divadelní představení a diskuzi s českými dabéry trekových postav až k diskuzi s Marinou Sirtis, představitelkou Deanny Troi z výše zmiňovaného TNG. Více se dozvíte v reportáži od Hypo.

V průběhu CzechTREKu byla také spuštěna první v ČR pořádaná online petice za vysílání Star Treku ve zdejších celoplošných televizních stanicích, o které vás budeme informovat mimojiné i na stránkách tohoto čísla.

Další významnou událostí byl Festival Fantazie Speciál (z časových důvodů jsme ale nebyli schopni do tohoto čísla zařadit reportáž - na tu se můžete těšit v příštím vydání Information Times).

Co se připravovaných akcí týče, rozhodně byste si neměli nechat ujít kinopremiéru filmu Metrénský incident, díla fanklubu CZ Kontinuum STFK. Premiéra v kině Atlas v Praze je plánována na 24. listopadu. Samozřejmě vás zveme i na Trekken 07, Star Trek linii již zaběhnutého Koprconu.

Stručně řečeno, stalo se toho vcelku dost a já věřím, že vše podstatné najdete na stránkách tohoto čísla našeho magayínu. Rád bzch vám tedy jménem redakce popřál příjemné strávení zbytku roku, příjemné prožití svátků vánočních a úspěšné vykročení do nového roku.

Velící šéfredaktor komodor Korax

Korax

# Obsah


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři | 3 |
| Ve zkratce | 4 |
| Co se chystá | 4 |
| Andoriané | 5 |
| CzechTREK 2 | 6 |
| Vysílejte Star Trek | 10 |
| Trekken 07 | 11 |
| Legacy - fámy a fakta | 12 |
| Transportér | 13 |
| TNG - Oči vidoucích | 14 |
| Legenda - Flíček | 15 |
| Rozhovor:René Auberjonois | 16 |
| DS9: Harbinger | 16 |
| Třída Bird of Prey (22. století) | 17 |



CzechTREK [6]



Trekken 07 [11]


TNG - Oči vidoucích [14]

## Ve zkratce

**Vysílejte Star Trek!**

Na adrese vysilejte.startrek.cz jsme spustili první online petici za vysílání Star Treku v českých celoplošných televizních stanicích - tímto jste srdečně zváni na web petice.

**CzechTREK2**

Dvaadvacátého září jsme společně oslavili dvacáté výročí seriálu Nová Generace, shlédli jsme film První kontakt a skecli jsme s Marinou Sirtis :).

**Premiéra Of Gods And Men**

Bylo stanoveno datum premiéry dalšího dílu úspěšné fansérie New Voyages s podtitulem Of Gods and Men. Den D byl stanoven na 22. prosince 2007.

Dodejme, že Of Gods and Men je zatím asi nejambicióznějším trekovým fanfilmem, kterého se navíc účastní mnoho ST herců.




**Titan: Mezi dvěma světy**

V druhé polovině tohoto měsíce bude nakladatelstvím Laser podle všeho vydán další ST Román s název Titan - Mezi dvěma světy.

**Web pro Star Trek Online**

Na adrese http://www.startrekonline.cz/ byl spuštěn český web připravovaného herního titulu Star Trek online.

Star Trek Online je hromadná online hra na hrdiny (MMORPG) zasazená do světa Star Treku, kde se připojíte k Hvězdné Flotile a společně s tisíci dalšími hráči začínáte na Akademii Hvězdné Flotily a postupně prozkoumáváte tajemství a zázraky galaxie, objevujete nové planety a civilizace a chráníte majetek a hodnoty Federace.

Hráči si vyberou rasu a obor působnosti a jak budou postupně procházet hodnostmi, vydají se na cestu, která je otestuje jako válečníky, diplomaty, průzkumníky a především jako velitele. Ti nejlepší se časem mohou stát kapitány své vlastní vesmírné lodi.

Korax




vysilejte.startrek.cz Přidejte se do online petice za vysílání ST!




## Co se chystá

Chystá se Trekken 07, treková programová linie Koprconu, o které vás podrobněji informujeme v tomto čísle.

Na 24. listopadu (týden po Koprconu) je také plánována premiéra fanfilmu fanklubu CZ Kontinuum STFK s názvem Metrénský incident, lístky na premiéru jsou však již v tuto chvíli vyprodány.

# Andoriané

Andoriané jsou humanoidní rasa pocházející z měsíce jménem Andoria, hlavního města Andorijské říše, a jsou jedním ze zakládajících členů Spojené Federace Planet.

Většina Andorianů ma výrazně modrou pokožku a bíle nebo stříbrně zbarvené vlasy. Poddruhem Andorianů jsou tzv. Aenarové, kteří mají bílou pokožku. Na rozdíl od Andorianů jsou Aenarové slepí telepaté. Andoriané a Aenarové jsou geneticky kompatibilní a mohou mít potomky. (ENT: „These Are the Voyages...“)

**Andorian** Typický Andorian z období TOS



Andoriané jsou velmi citliví na vysoké teploty.

**Andoria** Andorijská domovina



Zvláštnost jejich metabolismu je dělá zranitelným vůči efektům střelby fázové pistole, která pro ně může být smrtelná i v případě minimálního letmého zásahu. (ENT: „The Aenar“)

Díky neobvyklé fyziologii Andorianů, není možná aplikace nitrožilní injekce, namísto toho musí lékař zvolit mezisvalovou injekci. (TOS: „Whom Gods Destroy“)

Dá se usuzovat, že andoriánské ženy jsou obecně vyšší než muži, tak jak bylo pozorováno např. na Tarah a Talas v porovnání s jejich mužskými protějšky.

Andoriané mají na svých hlavách dvě tykadla, která používají pro vnímání rovnováhy. Při ztrátě tykadla je Andorian částečně zneschopněn a neschopen boje, ovšem přibližně během jednoho dne je schopen ztrátu určitým způsobem kompenzovat. Samotné tykadlo opět doroste na původním místě. Tento proces trvá až devět měsíců, ovšem použitím elektrické masážní terapie postižené lebeční oblasti může být regenerace hotova přibližně v polovičním čase. Ztráta tykadla je pro Andoriana pokořující zkušeností. (ENT: „United“)

Pohyb tykladly může podle všeho znamenat i jisté vyjádření pocitů. Andorian někdy může naznačovat tyklady potenciálnímu protějšku jeho přitažlivost. (DS9: „The Sound of Her Voice“)

Jsou známy přinejmenším čtyři anatomické varice týkající se umístění andorianských tykadel. Někteří, jako například Shran a další, vyskytující se v 22. století, mají tykadla vyrůstající z jejich čelní lebeční kosti (ENT: „The Andorian Incident“). Shras a jeho delegace měli tykadla, které vyrůstaly z jejich temenní kosti (TOS: „Journey to Babel“). Další Andoriané mají tenčí tykadla, zatímco ostatní je mají o hodně delší (Star Trek: The Motion Picture; TNG: „Captain's Holiday“, „The Offspring“).



Andoriané jsou militaristická rasa bojovníků. Toto bylo ztvrzeno faktem, že jejich zbraně nemají žádné nastavení na omráčení. Služba v Andoriánské Imperiální Gardě je považována za čestnou. Vojenské hodnosti mají velký vliv na sociální reputaci. Andoriané nikdy nebojují bez důvodu a odsuzují nečestnost, ovšem jsou schopní faleši. Andoriané považují svou rasu za hluboce emotivní a vášnivou, až násilnou. Dávají velků důraz na rodinu (TOS: „Journey to Babel“; TAS: „Yesteryear“).

Důležitou částí andorijských tradicí je tzv. ushaan, kodex cti vyžadující duel na smrt, ve kterém bojovnící bojují proti sobě s nástrojem na těžbu ledu - tzv. ushaan-tor. Okolo tohoto kodexu cti existuje enormní soupis pravidel a omezení čítající až 12 000 dodatků. Ushaan může být někým vyžadován jako věc osobní pomsty, např. pomsta za osobní ztrátu. Nicméně, existuje právo zástupu, umožňující každému z bojovníků stanovit za sebe náhradníka. Dále, každý ženatý bojovník může odložit duel na neurčito, když neměl děti, které by pokračovaly v jeho právoplatném nároku. Dodatečně, boj může být odvolán, jestliže jeden z bojovníků druhého ochromil tak, že by nemohl pokračovat v duelu (ENT: „United“).

Jestliže člen Andorijské Imperiální Gardy zemře daloko od domova, jeho nebo její společníci donesou část těla do ledu Andorie (ENT: „United“).

Andorijské svatby jsou známy tím, že vyžadují skupiny o čtyřech osobách. Vypadá, že Andoriánské ženy mají rovnocennou pozici ve společnosti, jsouc nejméně tak schopní vojáci jako jejich mužské protějšky (ENT: „Proving Ground“; TNG: „Data's Day“).

Andoriané také mají jistou uměleckou schopnost, jako třeba Yanas Tigan; matka Ezri Dax si dovezla ručně malované andorijské dlaždice pro své Solárium roku 2375. Andorijská Akademie je mnoha považována za nejlepší uměleckou školu ve Federaci. (DS9: „Prodigal Daughter“)

Wesley

**Andorijské plavidlo** Lodě andorianů se vyznačují vcelku zajímavým designem.






# CzechTREK 2

Rok se s rokem sešel a zase máme co slavit. Po 40. výročí Star Treku obecně je tentokrát záminka se sejít v kulturním domě Ládví neméně významná. Narozeniny slaví další oslavenec, Nová generace v celé své plešaté kráse :) Tak jako loni se organizátoři, klub Trekkies TNG, rozhodli jednodenní sraz diváků Star Treku spojit s promítáním filmu v kině. Loni Nemesis, letos První kontakt. Po téměř jedenácti letech jsme mohli na velkém plátně shlédnout znovu nemilosrdný boj s Borgy. Na první představení jsem s manželem kájou :) zašla v pátek od osmi. Cestou ze školení jsem v metru narazila na Ziinu, Molira a Lytu, později před kinem na spoustu známých lidiček,

**Před premiérou** Little a kousek Jacoba



např. Petra a Moniku, Martyho a Lucku, Salivena, Rogera, Jarmoma, Jacoba Cartera z SG, Praotce Trekkieho, Zephrama, Dieginu, Jamese F. Kirka, Pantarei, AVipa, Mveka, Mishu s Lynxem a Ramirezem a samozřejmě lidi z Trekkies TNG, Littla, Jacoba, Lora atd.

**Co tu všichni chtějí?** Suvenýry!



Kino jsme samozřejmě nezaplnili ani omylem, ale atmosféra byla skvělá... třeba v moment, kdy se ještě během úvodních titulků přetrhla páska a zavládla černočerná tma :) Osobně mě to nepřekvapilo, ta páska, pro kterou se jelo do Londýna, má už svůj věk... ale nakonec byly všechny technické problémy vyřešeny do deseti minut a zbytek filmu nic nevyrušilo. Byl to fakt zážitek... po těch letech, velký obraz, prostorový zvuk... k tomu české titulky od Radima, které mi samozřejmě sem tam pomohly, i když FC znám hodně dobře a je to můj nejoblíbenější trekový filmeček. Po skončení se losovali z prodaných vstupenek majitelé památečních plakátků k filmu, které opět pocházejí z dílničky Trekkies: TNG, jmenovitě omiho. Ten spolu s dalšími organizátory, kteří nestíhali promítání, protože připravovali prostory kulturáku na zítřejší Czechtrek, se přišli po filmu ukázat do foyer a pozdravit kamarády.

Já vyhlížela výsadek z Ostravy, kterému jsme opět poskytovali útočiště u nás doma. Tam jsme se odebrali něco před půl jedenáctou, abychom neponocovali před nejdůležitějším dnem, před sobotou, 22. září.

Takže Czechtrek, Czechtrek 2. Před půl devátou jsme ve třech vozech vyrazili směr Praha 9 a bez komplikací se dostali do budovy, a abychom nepostávali bez užitku, tak trochu pomáhali s finálními pracemi před oficiálním zahájením.

Dokončovala se výzdoba, treková výstavka, Molik s Rin zprovozňovaly DDRko a rozložily po stole další karetní hry a na zem třeba i ST Twister a v sále se řešila hlavně technika.

Registrace byla opět dole, odsejpalo to suprově, úspěšný byl prodej i trekových suvenýrů, které klub Trekkies TNG nakoupil pro fanoušky právě na prodej. Zaprášilo se po komunikátorech, náušnicích atd. atd. Pokud se seznam toho, co bylo k dispozici na prodej, někam ‚zakonzervuje', tak ho odtud rádi nalinkujeme; na původním odkazu najdete už jen to, co zbylo, dokoupit si můžete zpětně určitě ještě czechtrekové skleničky a hrnečky, které byly vyrobeny ve velkém nákladu samozřejmě v Če-

**NX-01, Enterprise** Připravená výstava měla skutečně něco do sebe...



chách. Zbytek dorazilo poštou až z Ameriky.

Lidi se hromadili pomalu nahoře, prohlíželi si trekovou výzdobu, výstavku modelů, časopisů a dalších ST předmětů a kecali a kecali. Já jsem se snažila trochu fotit, ale po chvíli jsem to vzdala, protože jsem nechtěla být (opět) za nějakého fotografového maniaka :)

K desáté však všichni utichli, když ze sálu vyšel Little s Bedraz, kteří zahájili Czechtrek 2. Upozornili na „Coniny“, noviny rozdávané u registrace, které byly sepsány jako celoden-

**Úvodní slovo** Littla a Bedr... poradkyně Troi



ní průvodce, tj. obecné info k czt, rady, samozřejmě program, anotace a nějaké ty legrácky k tomu, např. čtyřicetisedmičkové sudoku :) a Worfovo castingové desatero. Sardinkaření skončilo, jakmile se otevřely dveře od hlavního sálu a všichni zahučeli dovnitř.

Stejná dvojice, tj. Nik s Verčou, ještě pokračovali v zahájení z klasického pódia. Na rozproudění nálady pustili zdravici od Nany Visitor, která v DS9 hraje Kiru. Ta pozdravila fanoušky a neoficiálně přislíbila se v Praze také časem osobně ukázat :)

Littla a Bedraz po úvodu vystřídal Darkknight se svou přednáškou „Scénáristé v akci - Nová generace ze všech úhlů“. Jednalo se o nahlédnutí pod pokličku nejpopulárnějšího ST seriálu s podtitulem Nová generace. Kdo jsou Jean-Luc Picard a jeho posádka, čím byli a stále jsou tak úspěšní u fanoušků, nakolik skutečně zestárli za 20 let své existence... na to přednášející nalezl odpovědi. Perličkami byly všelijaké zákulisní informace a zajímavosti, některé jsem mnohdy slyšela poprvé.

Pod tajemným názvem „Producenti a jejich práce“ se skrývala příjemná besedička s „lídry“ českých fanklubů, Trekkies: TNG, CZ Kontinuum a UPKB-Dominion, které se podílejí na přípravě nejrůznějších zábavných akcí, setkání nebo conů, vytvářejí (nejen) startrekové internetové stránky, vydávají časopisy a milují zábavu... úkolem bylo zaujmout v publiku všechny nečleny, aby zvažovali vstup do některého z klubů, do takového, který jim nejvíc sedne. Jakákoliv nová krev a nové napady činnost klubu oživí, navíc je pochopitelné, že pro čím větší skupinu lidí se něco připravuje, tím to organizátory víc baví. Já jsem sice na začátku diskuze odběhla do blízkého Alberta se Salivenem pro něco na zub, ae vrátila se právě včas na Londýn. Ano, na přelomu srpna a září jsme se vypravili na 48 hodin do Londýna pro film První kontakt, ten První kontakt, který byl pouštěn v kině Ládví od 21. do 26. září. Byl to výlet plný krásných vzpomínek, protože kromě svérázné cesty autobusem tam a zpět jsme si samozřejmě prohlédli město a mj. navštívili Film & Comic con. Reportážičku máme v plánu také co nejdříve uveřejnit. Zatím se tak nestalo, protože naše (Little, omi, Samuel, já a kája) výprava do Londýna byla kvůli dvěma

**Kdo, kdy, kde a jak** - prezentace českých ST klubů



zdravicím, které se podařilo natočit, tajná. Při besedičce se tedy zavzpomínalo právě na Londýn a právě na con - kája sestříhal dvě mvéčka, napůl video, napůl fotky, takže představu, co jsme prožili, si mohli všichni snadno udělat. Výstavička vybraných fotek s popisky byla k dispozici také celý den v předsálí.

Ve dvanáct přišla na řadu velká pecka - jevištní jednoaktovka s názvem „První klapka - €uroprise“. Oktan Team zabodoval. Musím říci, že tak jako loni jsem to celé pochopila :)) a fakt se mi to líbilo! Kdo z vás neviděl, tak nalákám oficiální anotací: „Nejnovější dobrodružství kapitána

**Dabéři** diskuze s dabéry českého Star Treku



Picarda z pera Oktana Esotera Vás zavede do nově integrovaných světů s novými formami byrokracie a novými institucemi, v nichž Enterprise odvážně putuje tam, kam dosud žádný úřednický šiml nepronikl. Upozornění: divadelní představení je plně harmonizované v souladu se směrnicí (07) K 20/237/07 (ES) o standardním užití humoru v audiovizuálních dílech.“

Za zmínku rozhodně stojí Kubol jako kapitán Picard, Verča Knápková jako poradkyně Deanna Troi s vychytaným drdolem, Mirex jako Worf namaskovaný překvapivě jako Klingon :) a v nespolední řadě oholený Radim Rouče pozlacený jako android Dat :)

Za PC poté usedla Lina a postupně pustila devět soutěžních mvéček s tématikou Nové generace, buď seriálu nebo TNG filmů. I Lina udělala své music video a použila záběry z výroby epizod, tj. ze samotného natáčení. Originální námět měl třeba i Zephram s českou písničkou Touha. Touhu měl Zephram a také si ji splnil, na což jsme se v pátek přesvědčili v kině na vlastní oči. Hodně se líbilo, jak se později ukázalo, videíčko káji s názvem Holky z naší školky. Posuďte sami. Uzdu popustili své fantazii dále *** -> musím napsat Lině, aby mi dodala všechna jména soutěžících, protože si je nepamatuji :( Ale pamatuji si, že každé mělo něco do sebe a mně se líbily! Lidi od ST mají talent, určitě by to chtělo nabádat je a další a další na nové soutěžičky.

Po relaxu, které pro mě mvéčka vždy jsou, nic nebránilo debatě s herci, které propůjčili své hlasy známým postavám z Nové generace. Nakonec mezi nás přijeli dabéři Pavel Soukup (Picard) s dcerkou, Bohdan Tůma (Dat) a Magda Rychlíková (Troi). Diskuzi, která byla jako loni velmi zajímavá a poutavá, moderoval Little a Lore. Možná se časem dočkáme přepisu, protože záznamy existují. Teďka zpětně si už netroufám citovat :P

Po dvou hoďkách, ve čtyři, jsme si představili herečku Marinu Sirtis, původem Řekyni, která ztvárnila, jak všichni víme, poradkyni Deannu Troi z Betazedu. Proč právě tu? Protože za několik hodin ji rovněž přivítáme mezi sebe... Little, Lore a Darkknight postupně přiblížili její hereckou kariéru, pouštěly se mj. ukázky z jiných filmových a seriálových rolí. Za některé děkujeme Martymu, i když ne všechny byly publikovatelné :P.

Za hoďku poté jsem zavřela oči a zaposlouchala se do tónů klavíru. Ano, Nik sál proměnil na ‚Hudební matiné' a zahrál nám některé melodie ze Star Treku. Několikrát se omlouval, že rozhodně neplánoval, že to bude on, kdo dostane prostor, celou dobu měla hrát Veronika Rákosová, která zahrála publiku i na letošním FFku, ale nakonec to nevyšlo. Mně osobně to tedy nevadilo, protože Nik hraje, podle mého ucha lajka, moc krásně. Hudební blok uzavřel Samuel, který rovněž umí moc dobře na klavír hrát, a to s melodií ze seriálu Enterprise. Koraxe jsme vyhecovali, aby se snažil zpívat, ale protože se jednalo o na-

**Obecenstvo** **Kdo na CzechTREKu nebyl, rozhodně o něco přišel!**



prostou improvizaci a nepřipravené duo, působili oba roztomile :) Do Trekfestu si to nacvičíme ale všichni a pokusíme profesionálně odprezentovat :) Těšte se :)

„Výprava a efekty - Čerňulka a 7 Andoriánů" je staré známé maňáskové představení, kterým je klub Trekkies TNG pověstný. Protože jsem divadélko už viděla a Honza Pavlík nás v tu dobu pozval do restaurace na přípitek, opustila jsem s manželem na hoďku ústřední dění Czechtreku. Praotec Trekkie slavil 20 let svého působení na české trekové scéně, takové svoje soukromé narozeniny, tj. 20 let, kdy se snaží, aby Star Trek u nás vzkvétal a znalo ho co možná nejvíce fanoušků. Honzo, gratuluje-me a děkujeme! Protože byla vhodná doba i k malé večeři, nepromarnili jsme ji.

Když jsme se vrátili zpátky, předsálí praskalo ve švech. Všichni už netrpělivě čekali na hlavní hvězdu večera, Marinu Sirtis. My se zadem dostali do předsálí, aby se kája stihl převléknout do své sváteční uniformy, protože byl určen jako „muž v poli", který bude běhat s mikrofonem.

Vše bylo v podstatě zařízeno, technika byla prozkoušená a proto se mohli zavčas fanoušci pouštět dovnitř. Každý předem obdržel pořadové číslo, které bylo potřeba hlavně při autogramiádě, fotky Deanny si mohli lidé vybírat už tři hodiny předem.

Než Marina vstoupila do sálu, Nik uvítal Františka Fuku coby překladatele a informoval, že se Marina rozhodla vybírat za focení ještě příplatek 100,-. Pro organizátory to byla čerstvá informace, proto o ní na stránkách předem nebyla řeč. Ale pak už... už Marina, která po pozdravení se s publikem neztrácela čas ani chviličku, okamžitě se obrátila na plný sál a čekala na všemožné otázky.

Těch bylo samozřejmě dostatek. Jak na mě celá debata působila? Marina si s ničím nebrala servítky, byla sama sebou, byla tam za hvězdu. Mnohé otázky znala jak své boty a hned proto věděla, jak na ně odpo-

**S Deannou Troi před objektivem** **Margh, Hypo a mimochodem Marina Sirtis**




**Scénky na Dotočné** **Spocku? Spocku!**



ví, např. téma ona a řízení vesmírných lodí. Vždy čekala, až pan Fuka dopřeloží. Byla jsem naprosto šokovaná, když to tak musím napsat, že jsem ji rozuměla úplně všechno, to jsem vážně nečekala. Nevím, jestli se moje angličtina natolik zlepšila nebo to bylo z jiného důvodu, pan Fuka mě div nezdržoval

Po besedičce, než si udělala malou přestávku, dostala Marina kytici a promítla se jí zdravice od Stewarta, kterou se nám podařilo natočit v Londýně. Ano, Stewarta. I když se to tak zprvu mohlo zdát, protože podobnost je opravdu velká, tak nám do kamery řekl pár slov bratr Patricka ‚kapitána Picarda', Trevor :)

Z úst organizátorů potom zazněla informace, že si Marina nadále nepřeje pořizovat žádný videozáznam a už vůbec si nepřeje, aby se jakékoliv video vyskytlo volně ke stažení. Pro mě to např. překvapením nebylo, protože všichni herci, kteří navštívili Prahu před Marinou, měli

**Končíme** **Balíme se...**



stejný požadavek. Proto všechny záznamy, které si kdokoliv během večera pořídil, nikde nešiřte, pokud se tak stane, v nejhorším případě by to znamenalo špatnou vizitku organizátorů a stopku všem dalším VIP hostům a to si jistě nikdo z nás nepřeje. Po přestávce Marina zasedla za stůl a začala autogramiáda. Při té se ukázalo, kolik lidí vlastně dorazilo. No hodně... navíc, ne všichni si nechávali podepisovat pouze promofotku, resp. pouze jednu věc. Bedraz vyvolávala vždy rozpětí pořadových čísel, skupinky po třiceti, které poté utvořily frontu na podpis. Marina si také vyžádala, aby při autogramiádě nebyla focena. Obávala se totiž, že by pak spoustě fanoušků stačila společná fotka s ní při podpisování a klesl by zájem o společné extra focení jako takové.

Focení následovalo hned poté. Zase mělo rozhodovat pořadové číslo, ale nakonec, aby to celé odsejpalo, se měl do fronty před malým sálem postavit každý, kdo měl o focení zájem a má připravených avizovaných 100,-. Byla to rychlovka. v Londýně

**CzechTREK 2** **Bezeporu con, na který budeme ještě nějaký ten pátek vzpomínat...**

jsme byli svědky stejné „metody žaves" při focení Petrelliových z Heroes, takže nám to nepřipadlo nijak zvláštní. Až na hledání propisky a hřebenu to bylo bez problému, prostě jsme přistoupili jeden z pravé, druhý z levé strany, blik cvak a bylo to. No, na fotku jsem byla zvědavá, žádný zázrak nečekala a nakonec to dopadlo docela zkousnutelně :)

Už během konce focení se opět rozběhl klasický program. Na řadě byl Časostop, tak jako loni soutěž pod taktovkou Bedraz. Tentokrát se opět zábavnou formou prověřovali znalosti seriálu TNG. Pomáhala opět porota ve složení Vyslanec, Lagga a Kubol. Trojic soutěžících se vystřídalo devět, protože přesně devět sad soutěžních otázek bylo připraveno. Ceny byly knížky dle výběru výherce.

Po Časostopu Verča vyhlásila nejúspěšnější music videa z odpolední soutěže, o čemž rozhodovali a hlasovali jen diváci. S chlupem před Linou, Bedraz a Zephramem vyhrál kája a to slevový kupónek.

Na zbytek večera jsem se trochu víc zakecala a z ‚Afterparty' si toho příliš nepamatuji.

I když se všechny programy stíhaly přesně na čas a to i autogramiáda a focení s Marinou, které měly největší právo na zdržení, těsně před půlnocí nám organizační tým stačil pouze velmi netradičně shrnout všechen ten informační šrumec kolem hereckého obsazení jedenáctého trekového filmu. Záměrně jsem použila slovo ‚pouze', protože se trénovala i velmi lechtivá scénka pro vděčné publikum, které opravdu vydrží až do konce a i casting pro chystané natáčení další epizody TNG. Uvolněnou atmosféru utnul pracovník KD Ládví, který naši zábavu považoval za velmi ubohou.

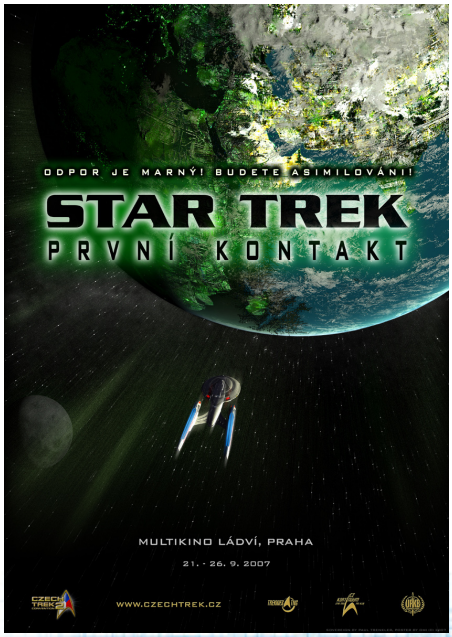
Ne, že bych si nechala, tedy já osobně, zkazit večer, to vůbec ne, i když samozřejmě debordelizace a řešení, co se kam odveze a kdo koho kam odveze mělo s původní kouzelnou atmosférou celé akce už společného velmi málo.

Výsadek do Křišťanky, opět ve třech vozech, dorazil v pořádku, někteří však spát nešli a poctili svou přítomností blízký non-stop :)

Co dodat závěrem? Bohužel jsem opět nestíhala doprovodný program, DDRko a fanfilmy jsem musela oželet. Sečteno a podtrženo. Super akce, jak jsem ostatně předpokládala. Žádné markantní chyby, nic se vyloženě nepokazilo a pozdravit se se spoustou známých lidí bylo vždy příjemnou třešničkou na dortu daného momentu. ... takže opět ... velké díky!

Hypo

**Omiposter ST:FC** **Promítání Prvního kontaktu v multikině Ládví byl rozhodně nezapomenutelný zážitek.**



# Přidejte svůj hlas!

## Navštivte vysilejte.startrek.cz

**Televizní a filmoví diváci celého světa dobře znají Star Trek - sci-fi ságu tak rozsáhlou, že by její nepřetržité vysílání zabralo dvacet dva dní a šestnáct hodin čistého času.**

Kdo by neznal pana Spocka z původního seriálu Star Trek (1966), kapitána Picarda ze seriálu Star Trek: Nová generace (1987) nebo holografického Doktora ze seriálu Star Trek: Voyager (1995)? Kdo nepodlehl půvabu krásné a strašlivé Sedmé z Devíti, v jejímž těle se snoubí maso, kůže a nerezová ocel v dokonalé harmonii? Kdo by netoužil připojit se k některé z posádek Star Treku na dobrodružné výpravě za tajemstvím vzdálených světů?

Star Trek ve všech svých podobách u nás má na dvě stě tisíc věrných příznivců. Vyšlo u nás už přes 60 knižních příběhů Star Treku a mnohé z nich jsou beznadějně rozebrány. Naše televize však dosud nepochopily kouzlo tohoto fenoménu a nevěnují mu pozornost, která tak klíčovému dílu televizní a filmové sci-fi po právu náleží.

Rádi bychom proto na tomto místě české celoplošné televize vyzvali: VYSÍLEJTE STAR TREK!

### Stručně řečeno

Dne 22. září (CzechTREK 2) byl oficiálně spuštěn web na adrese vysilejte.startrek.cz. Už druhý den bylo na webu zaznamenáno rovných 200 přístupů a ačkoli je počet registrovaných stále ještě trojciferné číslo, oceňujeme zájem, jaký trekkies komunita o projekt Vysílejte projevila a jeví.




Projekt Vysílejte Star Trek jest výplodem veřejné diskuze „Budoucnost Star Treku u nás, v TV i jinde“.

Po uzavření petice, které je předběžně plánováno na konec tohoto roku, budeme kontaktovat Českou Televizi, televizi NOVA a Prima a spolu s naším osobně položeným dotazem a žádostí o vysílání Treku předložíme výsledky této petice jako důkaz, že o Star Trek je v ČR stále zájem.

Pokud jste tedy doposud nepřidali do petice svůj hlas, můžete tak učinit jako stovky jiných před vámi. To ale neznamená, že by váš hlas ztrácel na váze - právě naopak, petice bude mít nejlepší účinek právě tehdy, pokud se vás (nás) do petice podepíše co největší množství. V petici na http://vysilejte.startrek.cz je potřeba uvést minimálně skutečné jméno a příjmení, nick a e-mail.

**Klub UPKB Dominion**

### Co to je

Projekt Vysílejte Star Trek je první v České Republice pořádanou on-line peticí za vysílání televizních seriálů na motivy Star Treku v českých veřejnoprávních televizních stanicích.

### Kdo za tím je

Petice vysilejte.startrek.cz je pořádána pod záštitou fanklubu UPKB Dominion (upkb.net), který tímto děkuje Valerisovi za laskavé poskytnutí domény startrek.cz.

*„Máme tady možnost dokázat našim televizním stanicím, že Star Trek má u nás poměrně silnou fanovskou základnu a že i veřejnost jako taková by Trek v televizi uvítala,“* uvedl za klub UPKB Dominion Korax. Thomas Rover doplňuje: „V záplavě dnešních rychlokvašných seriálů se, podle mého, hodně zapomíná na kvalitní díla, ke kterým Star Trek patří a proto vítám každou iniciativu směřující k tomu, aby se tento fenomén dostal opět na obrazovky našich celoplošných televizních stanic.“




# Trekken 07 - Trek na Koprconu

**Dalším povyražením, které pro Vás chystáme, je Trekken 07. Neslyšeli jste o něm? Čtěte dál!**

Koprcon je již zaběhnutý con každoročně pořádaný v Kopřivnici. Nad jinými cony vyniká bohatým programem, výbornou organizací, ale zejména nezvykle přátelskou atmosférou, díky které si con užijete ještě více.

Trekken 07 je pak Star Trek programová linie, kterou zaštiťuje fanklub UPKB Dominion ve spolupráci s klubem Czech Star Wars Universe. Vynasnažíme se pro Vás připravit program pokud možno co nejpoutavější - zábavný, nevšední a pokud možno nezapomenutelný. Jestli se nám to ale povede, to už budete muset posoudit sami - **NAVŠTIVTE PROGRAMOVOU LINII, poznejte nové lidi se stejnými zájmy a bavte se!**

## Program

Časový plán, a do jisté míry i samotná náplň programu v současnosti prochází značnými změnami, proto zatím uvedeme jen anotace plánovaných přednášek a projekcí.

## www.upkb.net/trekken

### Registrace

Registraci na Trekken 07 proveďte na webu Koprconu, který je umístěn na adrese www.cswu.cz/koprcon.

Cena vstupného se pohybuje mezi 190-ti a 250-ti Kč a závisí na datu uhrazení vstupného. Stornování přihlášky účasti je do 1. listopadu bezplatné, avšak při pozdějším stornování přihlášky Vám bude vráceno jen 50% vstupného (netýká se ubytování, které je hrazeno zvlášť a po jeho registraci již není možno žádat vrácení peněz).

K dispozici je i několik možností ubytování - tělocvična školy, tenisový kurt, internát VOSKOP, jedno až třílůžkový pokoj na hotelu Stadion, jedno a dvojlůžkový pokoj na hotelu Tatra a dvojlůžkový pokoj v penzionu Pod Bílou horou.

### Kontakt

V případě jakýchkoli nejasností nás neváhejte kontaktovat na adrese klub@upkb.net, kde se vám budeme milerádi věnovat.

### Kdy

Nejdůležitější informací je bezesporu datum průběhu samotné akce: Trekken 07 bude probíhat **v sobotu 17. listopadu 2007** v místě konání Koprconu 2007, kterým je jako každý rok Základní Škola Milady Horákové v Kopřivnici.

Zůstaňte informování a sledujte změny na webu conu - ty jsou umístěny na adrese www.upkb.net/trekken.

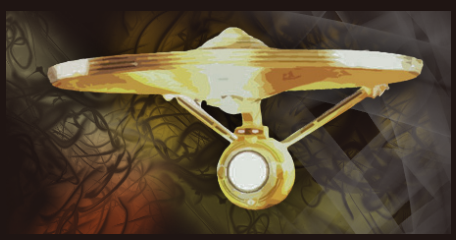
Klub UPKB Dominion si Vás tedy tímto dovoluje co nejsrdečněji pozvat na Trekken 07 - pojďte se bavit!

**Klub UPKB Dominion**

**Organizátoři** Organizace Trekkenu 07 probíhá pod záštitou klubů UPKB Dominion a Czech Star Wars Universe

### Chystané přednášky a projekce:

- **Co ve vesmíru nepotkáte**
  *Wesley*
  Netradiční seznámení se všemi možnými i nemožnými druhy tvorů, na které při cestách vesmírem narazíte jen zřídka.
- **TNG Look Back**
  *Korax*
  O čem pojednává nejúspěšnější seriál na motivy klasického Treku? Co je TNG20? Nejen na tyto otázky se dozvíte odpověď.
- **Star Trek online hry**
  *Johanson*
  Průvodce světem internetových počítačových her s tematikou Star Treku.
- **Star Trek na notovém papíře**
  *Korax*
  Star Trek je obecně hodnocen jako sci-fi s jedními z nejlepších hudebních doprovodů. Nakoukněme tedy pod pokličku Star trekové hudby, všimněme si, jak se navzájem ovlivňuje a poslechněme si ty nejpovedenější kousky.
- **New Voyages - World Enough and Time**
  *Projekce*
  Projekce nejnovějšího dílu úspěšné fansérie The New Voyages. Mezi hostujícími hvězdami účinkuje i George Takei.
- **Star Trek maloměstsky**
  *Marticzka*
  Jaké je shromažďovat trekkies v malém městě?
- **Svět Q**
  *Marticzka & Korax*
  Ale no tak, Jean-Lucku, copak vám musím vysvětlovat úplně vše?
- **Equilibrium - vše o slavné lodi**
  *Johanson*
  Malá hodinová přednáška o technice, číslech, materiálech, vybavení a posádce lodi USS Equilibrium třídy Ambassador ze hry TrekGAME.
- **Kvíz pro středně pokročilé a pokročilé**
  Malá ST soutěž
- **Návaznost ENT na ostatní Treky**
  *Margh*
  Jak zapadá seriál Enterprise do Star Trek universa? Hodí se tam? Dělá v něm zmatek nebo ho spíše doplňuje?





# Legacy - fámy a fakta

**Legacy je jedním s posledních přírůstků do rodiny her na motivy Star Treku. Jde o výplod společnosti Bethseda Softworks a u nás je k sehnání od minulých vánoc za asi 1500 Kč.**

Legacy je jednoduše řečeno vesmírný simulátor – to znamená, že máte k dispozici jednu nebo několik lodí, pomocí kterých plnit mise různého druhu. Jaké? Většinou buďto někam doletět nebo někoho zničit, to se ale díky žánru hry dá čekat.

Čím se ale Legacy liší od všech ostatních Trekových her je fakt, že není zasazena do žádného určitého období. Hra totiž probíhá v de facto všech časových údobích, jaká jsme zatím měli možnost vidět - ve dvaadvacátém století se proletíte třídou NX a dalšími dobovými plavidly, ve století třiadvacátém budete užívat lodí vymodelovaných dle klasického Treku a prvních šesti celovečerních filmů a ve století třiadvacátém se můžete prohánět kupříkladu v lodích třídy Sovereign, Intrepid nebo Defiant. To samozřejmě platí nejen pro lodě Federace, ale i pro ostatní rasy, za které můžete ve hře hrát, jmenujme alespoň ty nejznámější – Klingony a Romulany. Dle mého názoru je právě věrné zpracování každého časového údobí tím, čím Legacy vybočuje z řady ostatních ST her. Když se hra odehrává v době seriálu Enterprise, všechno pípá jako v seriálu, setkáváte se s nádhernými vínovými loděmi Vullkanců nebo třeba s nádherně tvarovanými plavidly Romulanů, v době kapitána Kirka se vám zase budou „věnovat“ klingonské křižníky D5 a D7 za dobře známého audiovizuálního doprovodu vašich modrých phaserů.

Rasy V Legacy se setkáte se všemi hlavními známými rasami



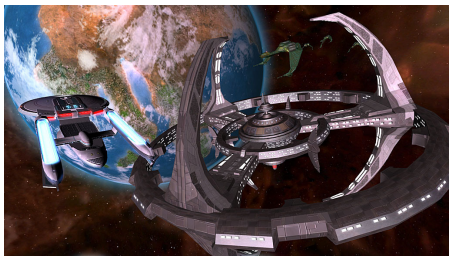
Hra se ovládá dosti netradičním způsobem, který byl a je cílem kritiky mnohých herních časopisů - dle mého názoru ale není až takový problém si na něj zvyknout a myslím, že se mu dá i přijít na chuť. Loď se ovládá kláve-

**... věrnost zpracování každého časového údobí ...**

sami W, S, A, D, popřípadě joystickem nebo jiným podobným herním ovladačem, myš potom slouží k manuálnímu otáčení kamery, která se jinak automaticky drží zaměřeného cíle, ať už je jím loď, základna nebo třeba planeta. Při podržení tlačítka F se objeví nabídka akcí, které můžete provést. Ta se liší podle toho, jaký cíl máte zaměřen, jak je daleko, atp. Nabízí možnosti jako „sledovat cíl“, „doletět k cíli warpem“ nebo třeba „oskenovat cíl“. Co se dalších možností operací s lodí týče, je možné celkem rychlým (a dle mého velmi vydařeným způsobem) regulovat přívod energie do různých systémů podobně, jak tomu bylo např. u hry Bridge Commader – můžete tak třeba posílit zbraňové systémy na úkor štítů, a tak podobně.

Je celkem jasné, že v průběhu hry utrpí vaše loď nějaká poškození, jasně tedy vyvstává otázka, zda Legacy nabízí možnost managementu opravních priorit, jinými slovy, zda můžete

Leháro Jeden z klidných momentů ve hře



říct něco na způsob „Scotty, vykašli se na motory a hlavně zprovozni štíty!“. Ano, je to možné, stejně tak možné je samozřejmě i aktivovat autodestrukci, čímž dobu oprav zkrátíte na minimum.

Grafické zpracování je další věc, která se Bethsedě na Legacy povedla – disponuje-li vaše PC grafickým akcelerátorem, který utáhne nastavení „High quality“, dostane se vašim očím toho nejkvalitnějšího požitku, jaký jste si zatím mohli se Star Trek hrou dopřát. Nepřeháním, vše vypadá skutečně nádherně, sami posuďte ze screenshotů. Jmenovitě bych vyzdvihl kvalitu textur a efektů jako je přechod na

warp, který vypadá, alespoň podle mne, neskutečně překrásně.

Co se zvukového doprovodu týče, vůbec není špatný, zvláště při misích s NX-01 se hudba k plněným úkolům vysloveně hodí. Samozřejmě si během hry můžete užít i hlasů mnoha z TV známých postav jako je např. Jonathan Archer. Např. hlas kapitána Kirka ale podle všeho originální není, nicméně užitý hlas je velmi podobný hlasu Williama Shatnera, který postavu kapitána ztvárnil – díky tomu se prezentovaný Star Trek vesmír zdá ještě o něco skutečnější.

Stručně řečeno, Legacy vůbec není tak špatná hra, jak mnozí tvrdí – ovládání je sice řešené dosti nevšedním způsobem, na druhou stranu by neměl být

**Pohled pro bohy** Nevypadá to úžasně?



problém si naň zvyknout. Audiovizuální zpracování pak hře nahrává další velké plus a autentické hlasy mnoha postav nám známých z televizních a filmových Treků činí zážitek ze hraní ještě více strhujícím.

Korax

**Qapla!** Vítezíme!






# Transportér

**Transportér je zařízení sloužící pro takřka okamžitý přenos osob a objektů z jednoho místa na druhé. Transportér hmotu ať živou, či neživou dematerializuje (rozloží) a v této podobě energie ji snáze přenese na určené místo, kde se opět materializuje (vrátí do původní podoby).**

**Věděli jste, že?**

Trasportér byl vyvinut produkčním oddělením původní série (TOS), aby vyřešil problém rychlého přesunu posádky na planetu z lodi a na_opak. Další alternativou bylo buď přistát

**Transportér** Transportní plošina z Nové Generace



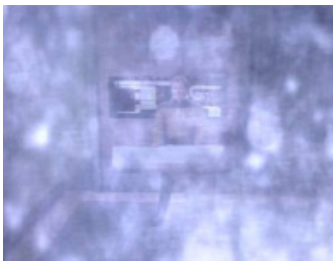
každou epizodu s celou lodí na planetě, anebo použít pro přistání raketoplány, což by obojí zamíchalo s rozpočtem na každou epizodu. Řešením by samozřejmě bylo natočit několik univerzálních přistávacích scén, určitě si vzpomenete na opakované použití některých planet anebo scénérií některých světů. Ale byla by škoda vypustit transportéry, protože do Star Treku určitě patří.

Jedním z prvních efektů transportního paprsku představujíví rozplývající se osoby byl efekt nazvaný Peter Pan efekt (Peter Pan je magická postavička chlapce z hry J. M. Barrie). Efekt sestával s postupného objevování se postavy za sršení malých jisker, tak jak lze vidět u mnoha pohádkových postav. Pro podrobnější informace nejen o návrhu prvního transportního efektu doporučuji navštívit Special Effects na StarTrekHistory.com. Nutno říci, že během těch několika stovek dílů napříč všemi epozidami Star Treku se transportní efekt několikrát změnil, někdy až velmi odlišně na to, jak relativně krátká doba byla mezi některými sériemi. Je pravda, že jde hlavně o efekty a o zapůsobení na diváka a tak se zlepšující se technikou se postupně zlešovaly i efekty. Zda novější efekty jsou opravdu lepší, to už je na jinou diskuzi.

Transportní plošiny z TOSky byly jednoduše vytvořeny Fresnelovými čočkami (Fresnelova čočka je odlehčená varianta obyčejné čočky známé z optiky, má ale odstraněny ty části, které se nepodílejí přímo na lomu paprsků - typické např. pro majáky na pobřeží). Tyto čočky svítily zespodu transportované osoby cca 10000 watty. Tyto typy kruhových reflektorů byly znovu použity jako stropní část transporéru v TNG. V nejnověji produkovaném seriálu Enterprise bylo použito něco na způsob jedné velké čočky (seriál Enterprise se dějově odehrává před původní sérií TOS) Takže transportní efekty se mění, čočky zůstávají :-).

Dle oficiálního Star Trek technického manuálu jsou tři sloupcové dotykové plošky na konzoli Enterprise-D používané při transportu určitým odkazem na

**Energii!** Efekt transportéru z pohledu první osoby



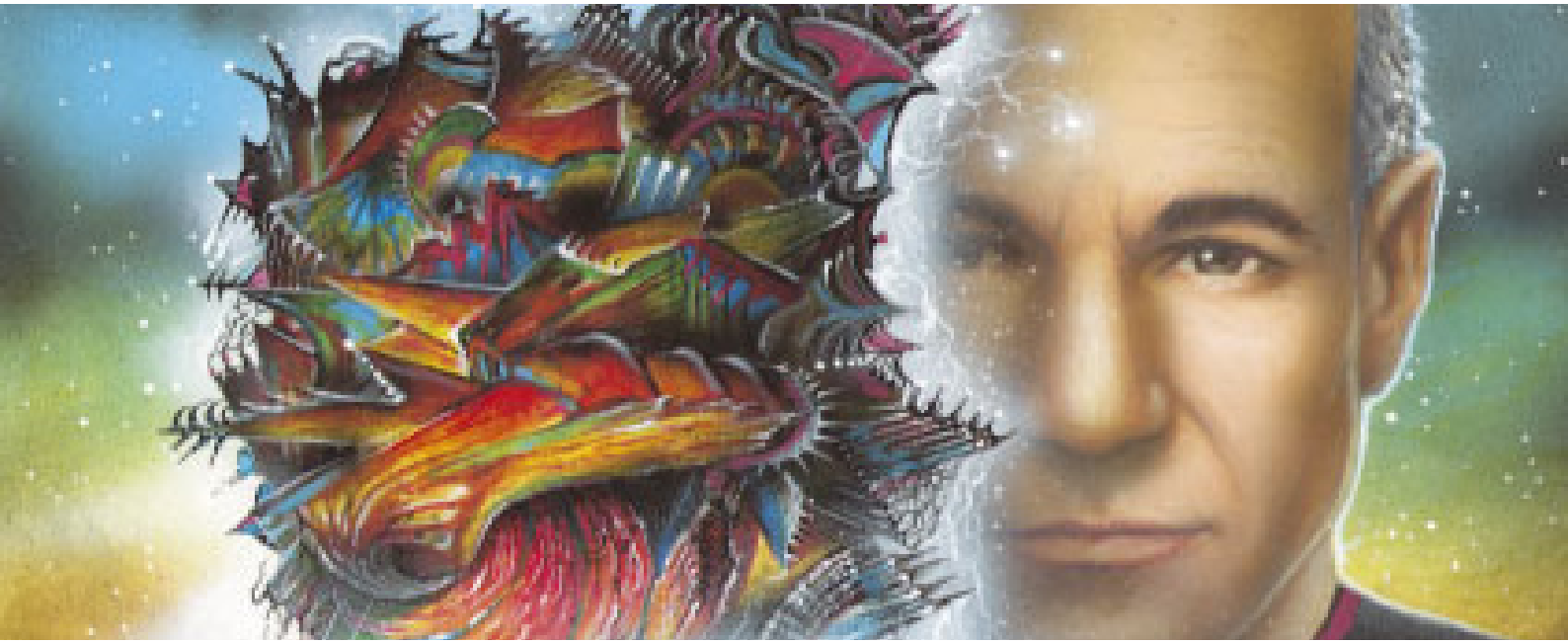
tři posuvníky duotronické transportní konzole používané v originální sérii. Tyto fanoušky nazývané „ekvalizéry“ jsou použity i v dalších sériích. Otázka je, jakou mají vlastně funkci?

**Energii!** TOS transportér



Že by člověk hrál svým jednáním jakousi roli ohledně principu neurčitosti? Na druhou stranu bylo možno vidět spouštět transport pouze počítačem bez zásahu člověka. Pravděpodobně zase jen kvůli efektu, aby obsluha transportéru něco dělala.

Wesley



# Oči vidoucích

**Jsou lidé, kteří mohou vidět, a přesto nevidí. A jsou naopak jiní, kteří vidět nemohou, a přesto vidí více než ti ostatní. Tato myšlenka se vine novou knihou z číslované série ST TNG, vydanou v létě tohoto roku plzeňským nakladatelstvím Laser-Books, a odráží se také trochu v jejím názvu, neboť vidoucíma očima mohou být i oči slepé.**

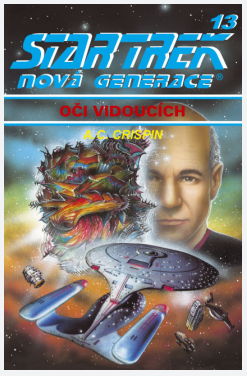
Nevím, jestli to byl záměr, ale kniha je podle mne napsána jako řadová televizní startreková epizoda. Občas sice vidíme postavám do myšlenek a pocitů, což v televizi přece jenom nejde, ale dojem ze čtení knihy je dosti vizuální a připomíná sledování epizody seriálu. Podobně jako tam, je i zde více dějových linií – jedna hlavní a dvě podružné.

Hlavní dějovou linií je vlastně zase jedno velké dobrodružství hvězdné lodi Enterprise. Je na něj odvolána ze své obvyklé rutinní výzkumné činnosti někde ve vesmíru, kterou ale nestihne dokončit, protože musí vyřešit něco mnohem většího. Tím je záhada spojená se zmizením lodí Federace a Klingonské říše na jedné z nově otevřených obchodních tras. Za tímto fenoménem je pochopitelně něco velkého, neznámého a nebezpečného – nebezpečného i pro vlajkovou loď Federace. I ta se ocitá pod vlivem fenoménu a dostává se na hřbitov lodí, které jsou zde hromaděny evidentně již po celá staletí. Technický artefakt, který to vše způsobuje, je naprosto nelidský a nepochopitelný. Mimo silové pole přitažlivosti, které zde všechny lodě drží, jsou zde i pole či vlivy jiné - jedno z nich vstupuje lidem (i jiným bytostem) do snů, a tam pak pěkně řádí. A je to čím dál tím horší, čas se obrací proti Enterprise a je třeba něco udělat.

Tato hlavní dějová linie je odlehčena podružnou, jejímž tragikomickým hrdinou není nikdo jiný než poručík Dat. Pokouší se jako obvykle přiblížit se lidem a volí cestu spisovatele romantických příběhů (máme pro to v češtině pěkný výraz červená knihovna) zasazených do počátku vesmírných letů. Což o to, psaní mu jde, ale nemůže pro svá díla sehnat kritika, nebo alespoň čtenáře. Nikdo mu také nechce říct pravdu o kvalitě jeho textů. To má ale nakonec přece jen „happyend“ - jeden upřímný kritik se najde. K tomu je nutno dodat, že autorce muselo dát hodně práce napsat Datovy toporné dialogy a popisy tak, jako by je psal rodilý android.

Druhá podružná linie je vážnější, ale snaží se sekundovat hlavnímu příběhu. V jejím centru je malá andorijská dívka (Andoriané se v TNG moc neobjevují), která je sirotek a ještě téměř od narození slepá. Zní to skoro jako kýč, ale není to až tak hrozné. Hledá si své místo pro kvalitní život, je sebevědomá a na svůj věk také velmi schopná. Ale není to další Wesley, toho se nebojte. Je pacientkou vulkánské doktorky Selar (tu známe z mnoha jiných příběhů Enterprise), která se nám zde také neukazuje jako typicky chladná Vulkánka.

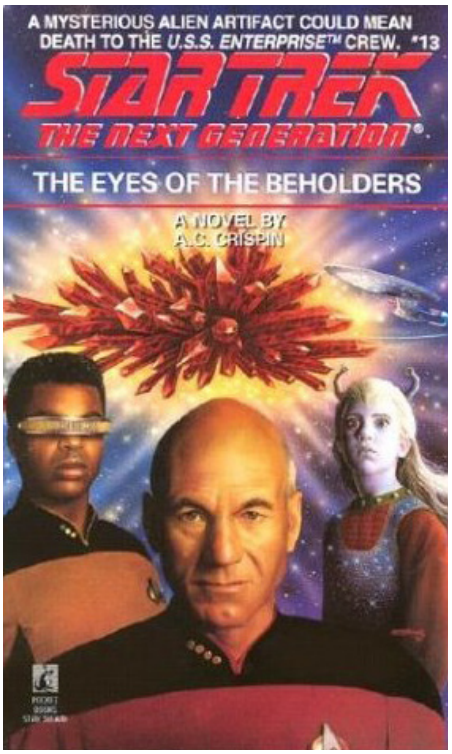
A jak to všechno dopadne? No, pro Enterprise a pro všechny hlavní postavy samozřejmě dobře, protože děj se odehrává někde v první polovině dobrodružství Nové generace zachycené v




**Název:** Oči vidoucích
**Nakladatel:** Laser-books
**Autor:** A. C. Crispin
**Překlad:** Ladislav Jelínek
**Obálka:** Petr Bauer
**Redakce:** R. Rouče; H. Šebestová
**Počet stran:** 240
**Provedení:** paperback
**Cena:** 169 Kč

seriálu a oni tam přece i se svou lodí jsou až do konce. A jak dopadnou ti ostatní, to už si musíte přečíst sami. Tajemství artefaktu se také vysvětlí, někteří hrdinové dokonce naleznou cestu k jeho záhadám. Najdou se i ti vidoucí, ať už přirozeně vidí nebo nevidí. Ale ani to není tak jednoduché, neboť co je pro jednoho přirozené, druhý může vidět nebo cítit jinak (a jsme zase u těch vidoucích). A aby nám to nebylo líto, tak i ten Wesley přispěje ke zdárnému konci svou špetkou geniality…

Co více k této knize říci? Četla se mně dobře, patří určitě k tomu lepšímu z vydaných knih Star Treku Nové generace. Nemůže pochopitelně vybočit alespoň u hlavních protagonistů z mantinelů daných kánonem ST, ale u vedlejších postav (nebo těch méně




exponovaných hlavních) jde i více do hloubky a ukazuje nám je z více stránek. Myslím, že kniha stojí za přečtení.

Podařilo se mně najít i anglickou obálku románu, ta se od české trochu liší, mimo kapitána Picarda a jakéhosi zpodobnění „zlého artefaktu“ (ty jsou na obou vydáních) je tu i nadporučík Geordi La Forge a také ta malá andorijská dívenka jménem Thala (i s pěknými modrými tykadly).

**Axiom**



# Legenda - Flíček

**Pokud bychom hledali nejzcestovalejší zvířátko z celého Star Treku, tak myslím, že nebude moc pochyb, že vedle Livingstona (rybyčka kapitána Picarda), jím bude Flíček – kočka nadporučíka Data.**

Hned první zajímavostí této kočky je fakt, že není jasné, zda-li se jedná o kočku či kocoura. Já osobně bych to nazval ‚Flíčkovým paradoxem‘. Z počátku se mělo za to, že se jedná jistojisté o samčka, avšak s postupem času byl tento palubní mazlíček několikrát označen jako „ona“. Korunka celé nestrovnalosti byla nasazena epizodou Genesis, kdy dokonce měl, dříve doknale naprosto stoprocentní kocour, mladé. Pro úplnost bych také zmínil druhou část Flíčkova paradoxu, která má obdobné možnosti, jako paradox číslo I, která nemá jasno v tom, jaké kočičí rasy Flíček je.

Vysvětleních je hned několik. První možností je, že Dat měl, v dobách své služby na Enterprise, více koček se jménem Flíček . Poslední možnost neoplévá již takovou dávkou uvěřitelnosti, jako ta první, protože jejím předmětem je to, že Flíček je vlastně měňavec a proto pro něj není žádným problémem být jednou kocour a jindy mít mladé.

Poté, co jsme úspěšně nevyřešili

**Flíček?** Flíček jako ještěrka



otázku Flíčkova pohlaví, můžeme se směle přesunout k němu vlastnímu. Předně se jedná o docela nevraživé zvíře, protože jedinými členy posádky, vůči nimž se neprojevuje agresivně, je pouze nadporučík Dat a poručík Reginald Barclay. Jeho ko-

**Nerve pinch** Tak takhle to dělají Vulkanci!



čičí nevraživost vede až k tomu, že nerespektuje vysoce postavené důstojníky a dokonce fyzicky zaútočil na prvního důstojníka, Willa Rikera (poškrápal ho drápy v obličeji).

Jinou zajímavou událostí v životě tohoto zvířete byla dočasná přeměna na leguána, ke které došlo po rozšíření jisté nemoci po palubě lodi.

Takže, tímto bych rád ukončil do exkurzi života a problémů nejzcestovalejšího zvířete vesmíru, jehož život je však zajímavý spíše jenom tím, že není tak úplně patrno, kým Flíček doopravdy je.

**Thomas Rover**

# Rozhovor:
# René Auberjonois

René Auberjonois (Odo) po ukončení své role ve „Star Trek: Deep Space Nine“ téměř zcela opustil Star Trek. Prakticky ihned po skončení série si však našel novou práci a to roli Paula Lewistona v sérii „Boston Legal“.

**Odo** **Foto ze seriálu Boston Legal**



V rozhovoru pro britský Star Trek Magazine Auberjonois řekl, že ve svých 60ti letech už si nemyslel, že by byl schopen získat nějakou skutečně ‚zásadní‘ roli. Toto jeho přesvědčení však brzy vzalo za své. Chodil po zkouškách na různé role a skutečně se mu tolik nedařilo, pak jej však oslovil William Shatner (James T. Kirk) a nabídl mu, aby se k němu přidal v sérii „Boston Legal“. „Řekl, že se mu velmi líbí má postava, protože reprezentuje skutečně seriózní část seriálu, který se může místy zdát slabým či pošetilým,“ řekl Auberjonois. „David Kelley sám řekl, že Paul Lewiston je jednou z postav v této televizní sérii, díky níž diváci mohou uvěřit, že je založena na skutečné právní firmě.“

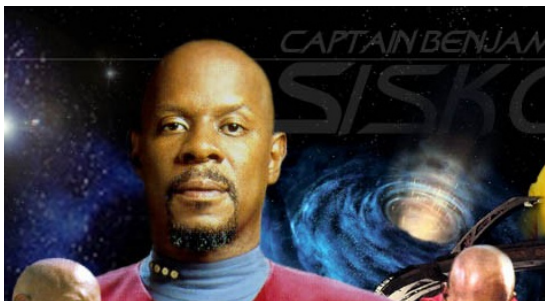
Mezi „Deep Space Nine“ a „Boston Legal“ se Auberjonois objevil v několika menších rolích v televizních seriálech. Jedna z těchto rolí jej přivedla zpět ke Star Treku, konkrétně do doposud poslední série „Star Trek: Enterprise“. „Práce na Enterprise, to byl skutečně skvělý zážitek,“ řekl herec. „Nebyla to zrovna pozoruhodná role - byla to jen jedna z mnoha hostujících rolí, kterých jsem v průběhu let zahrál mnoho - ale byl to prostě skvělý čas. Bylo skvělé vrátit se zpět ke Star Treku, hrálo se mi velmi snadno díky Scottu Bakulovi (kapitán Archer). Bylo to rozhodně něco jiného než v případě „Deep Space Nine“, vše vždy závisí na povaze seriálu a příběhu, který se vypráví. V případě „Deep Space Nine“ byli všichni spojení silou Avery Brookse (Benjamin Sisko), jak jako herce tak i jeho osobností. Měl významný vliv na celý seriál a na celou atmosféru kolem něj. V „Enterprise“ jsem se objevil ještě v její první sezóně, znovu jsem pocítil ten podivuhodný druh závratné radosti z toho, že si ve Star Treku mohu znovu zahrát.“

Většina rozhovoru s René Auberjonoisem se stočila na jeho nejvýznamnější roli ve Star Treku, postavu Oda v DS9. Herec hovořil o svém příchodu a o makeupu, který ovlivnil jeho herecký výkon. „Myslím, že hrát v masce je podle mne snadnější, nežli si mnoho lidí může myslet. Hodně lidí mi říkalo, že nechápou, jak mohl být Odo tak výrazný co se týče emocí, když jsem nosil masku, která mne snad ještě více omezovala než daleko ‚groteskněji‘ makeup Ferengů či Klingonů. Má maska se zdála být tak ‚bezbarvá‘ a ‚nevýrazná‘. Ale zatímco si každý myslí, že všechny naše emoci jsou vyjádřeny v našich tvářích například pomocí úsměvu či zamračení, za léta studia jsem se naučil, že žádná maska nedokáže skrýt emoci. Místo vyjádření v obličeji se emoce derou napovrch vyjádřena pohyby těla, hlasem a očima a jsou daleko výraznější. Výrazy obličeje totiž často využíváme se skrytí svých skutečných pocitů nežli k tomu, aby je reálně zobrazovaly.“

Zdroj: TrekDNES

**Odo** **„Hrát v masce je podle mne snadnější, nežli si mnoho lidí může myslet.“**



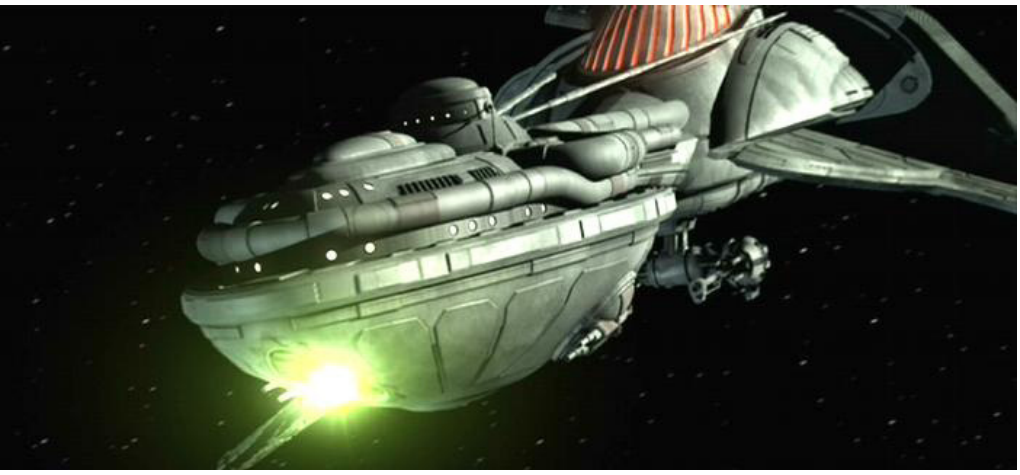



## DS9: Harbinger

**Počítačová hra**

Další a ne poslední adventurou ze světa Star Treku je Harbinger. Harbinger se liší od předchozích startrek adventur v několika, avšak velmi podstatných věcech. Zaprvé se Harbinger týká posádky a prostředí seriálu Deep Space Nine. Zadruhé Jde o adventuru z vlastního pohledu a zatřetí jde o trochu jiný styl adventury. O Jaký to si povíme níže. Předchozí ST adventury byly založeny na tom, že máte ve svém výsadku několik lidí, z nichž každý umí trochu něco jiného. Tady jste jen diplomat druhé třídy, který najednou musí vyřešit diplomatický problém a neumíte skoro nic. Pokud jste byli zviklí, že si můžete vybrat co komu řeknete z několika možností více méně stejného dialogu, tak tady to tak není. Většinu času se toulat po stanici a mluvíte a mluvíte a mluvíte. Většinu hry prostě mluvíte. Ptáte se různých osob a ony vám odpovídají, na základě výpovědi jednoho človíčka se pak můžete zeptat někoho jiného na něco jiného. Občas se také stane pár akčnějších momentů, mezi které bych asi zařadil střelbu z phaseru na jednu prapodivnou rasu a posléze na nějaké robůtky na cizí planetě. V průběhu hry pak máte několik málo úkolů, takzvané puzzle. Některé z nich jsou spíše otravné. Zvláště pak neumíte-li dobře anglicky a nevíte co se po vás vlastně chce (Ti z vás, kteří mají německou verzi hry, která je po Čechách rozšířena to budete mít jistě mnohem zábavnější :-))))) Asi ne) Hra začne být trochu zábavnější když se dostanete na druhé cd. Tam už to začíná být pěkně nebezpečné a navíc pěkně na bednu. Alespoň si zapřemýšlíte. Jinak hra je jako A Final Unity jeden celistvý příběh, chcete-li epizoda DS9ky. Objevují se zde téměř všichni známí, tedy někteří. Není tu Bashir, což je divné, protože tím nemáte na stanici lékaře. Není tu Garak, ale třeba odjel někam na víkend a zamknul krám. Zato tu je Sisko, Dax, Kira, Odo, Quark. A pár ostatních lidiček, které jste v seriálu neviděli. Co se týče příběhu je Harbinger propracovaný celkem slušně. I když něco tomu chybí. Grafika je na dobu výroby velmi dobrá. Podobný engine jako u A Final Unity. Ovládání je ze začátku poněkud zmatkové, ale později si na něj zvyknete.

Johanson



# Třída **Bird of Prey** (22. století)

**Jedna z prvních tříd klingonské flotila, se kterou se Zemská Flotila (Earth Starfleet, přechůdce známější Hvězdné flotily) setkala v průběhu padesátých let dvaadvacátého století.**

První setkání se uskutečnilo na vnějším perimetru Sluneční soustavy na začátku roku 2153. (ENT: The Expanse) Avšak v té době o této třídě Flotila věděla už dva roky. (ENT: Sleeping Dogs)

Toto pojetí Dravého ptáka položilo základ, na kterém stavěl design lodí Klingonského impéria po další dvě staletí (tyto lodě také vystupovaly pod stejným označením - Bird of Prey).

Pojetí vnější části lodi (exteriéru) je srovnatelné se soudobými třídami Impéria - s průzkumnou třídou Raptor a bitevním křižníkem D5. Design jako takový se dá, jak z názvu plyne, přirovnat ke druhu ptáka, dokonce má na „křídlech“ vyobrazen vzor pěří.

**Interiér** Můstek třídy Bird of Pey 22. století



Hlavní část hmotnosti lodi je soustředěna v zadní části. Můstkový modul je umístěn v kulovité přední sekci, ktará je ode zbytku lodi oddělena relativně tenkou spojovací sekci, tzv. „krkem“.

Hangár raketoplánů, impulzní trysky i warpgondoly jsou umístěny na zadní části lodě. Oba pohonné systémy jsou umístěny na vršku zadní sekce trupu.

**Taktické systémy**

V době, kdy bylo této třídy užíváno byl její arzenál přinejmenším působivý - loďě této třídy disponovaly alespoň osm předních disruptorových bank, a to včetně dvou postranních disruptorových děl a 360-stupňového odpalovače. Třída byla dále vybavena duálními odpalovači fotonových (!) torpéd umístěných na přední a zadní straně. Co do obranných systémů, třída byla vybavena obrannými štíty.

**... základ, na kterém stavěl design lodí Klingonského impéria po další dvě staletí.**

Je záhodno uvedené údaje porovnat s ostatními loděmi poloviny 22. století - např. s třídou NX, která zpočátku fotonovými torpédy ani štíty vybavena nebyla - místo nich měla na palubě zásobu vysokoexplozivních hlavic a byla vybavena plátováním trupu, které ovšem nebylo tak dokonalé, jako je tomu u deflektorových štítů.

Až do refitu Enterprise (třídy NX) byla jedinná loď třídy Bird of Prey pro tuto vlajkovou loď tehdejší Hvězdné flotily více než výzva. I tak ale nebyl rozdíl sil takový, aby byl Dravý pták schopen odolat útoku tří běžných lodí Flotily najednou. Poté, co byla NX-01 Enterprise refitována měla takřka totožné bojové vlastnosti, jako Dravý pták.

Tato třída byla vybavena technologií vlečného paprsku. Jeho emitér byl umístěn na spodní straně trupu každého křídla tak, aby v případě nutnosti mohl navigovat loď k dokovacímu portu.

Narozdíl od třídy Raptor byl Dravý pták vybaven únikovými moduly. Ty mohly být použity v případě, kdy bylo nutné provést evakuaci posádky - k té mohlo dojít např. v případě, kdy bylo zasaženo vedení plasmy na spodní straně lodi; takový zásah totiž mohl vyřadit celou lodní energetickou síť.

**Další informace**

Označení „Dravý pták“ bylo poprvé užito v epizodě seriálu Star Trek Enterprise „Sleeping Dogs“ (v ohledu k timeline Treku). Ve dřívější epizodě se v originálním znění mluví o klingonských lodí jako o flotile lodí označených jako „Warbirds“, lze však předpokládat, že šlo o Dravé ptáky.

Design CGI modelu byl inspirován modelem Nilo Rodise, který se poprvé objevil ve filmu TSFS. V té době se prosazovalo tvrzení, že označení „Dravý pták“ bylo romulanské označení převzaté Klingony (pravděpodobně v době, kdy romulané užívali klingonských lodí třídy D7 v průběhu 23. století). Poté, co se ale toto označení objevilo i ve století 22. se zdá, že tento názor je nesprávný.

Korax

**On the move** Zezadu v pohybu






Star Trek klub

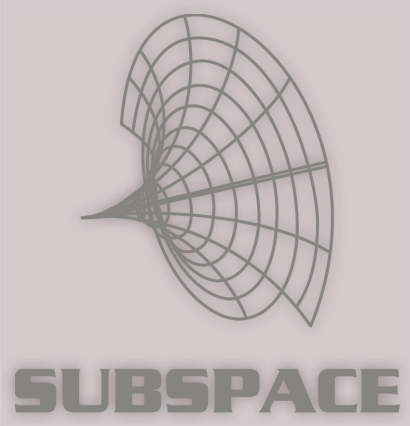
**UPKB Dominion**

**WWW.UPKB.NET**

# Subspace

**www.subspace.cz**

**2008 - 2009**




Když na začátku roku 2008 došlo k transformaci UPKB Dominionu na scifi fanklub Subspace, rozhodli jsme se zachovat tradici vydávání magazínu, který si chválili nejen členové klubu, ale i ostatní fanoušci Star Treku. Dle našeho názoru právě v této době dosáhl magazín nejvyšší kvality, a to ať už mluvíme o obsahu nebo jeho zpracování.

V roce 2009 jsme se rozhodli vydávání tohoto magazínu (alespoň na nějakou dobu) pozastavit - jestli se k Information Times jednou vrátíme nebo ne, ukáže až čas.

# Information Times

#19
5/08

SUBSPACE

## Pod pokličkou TMP

## Ostravský incident



## Titan: Mezi dvěma světy



# Vážení a milí čtenáři,



v následujících odstavcích je mým úkolem vám představit nové číslo starého magazínu nového klubu. Dostatečně jsem to zamotal a doufám, že vysvětlování bude na úvodní slovo dost dlouhé.

Začneme u toho, co někteří z vás znají - je to název magazínu, tedy Information Times. Ten zůstal zachován a do jisté míry za ním stojí i stejní lidé. Od tohoto čísla jej ale nevydává klub UPKB Dominion, ale scifi klub Subspace, který byl založen v lednu tohoto roku a má na svém kontě již nejednu zajímavou aktivitu - kupříkladu tři klubové srazy, tzv. “mise”, aktivní webovou prezentaci a podíl přípravě letošního Festivalu Fantazie. Nejvýznamější akcí bylo ale promítání Metrénského incidentu v ostravském kině Vesmír. Jednotlivé aktivity a klub samotný zde ale rozebírat nebudu, to už je tématem samotných článků a mi už jen zbývá vám popřát pokud možno co nejpříjemnější čtení.

**za redakci fanklubu Subspace**

**Korax**

# Obsah čísla


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři | 3 |
| Nový klub se představuje | 5 |
| Ostravský incident | 6 |
| Perry Rhodan | 7 |
| Mezi dvěma světy | 8 |
| Black Books | 9 |
| David Hewlett | 9 |
| Pod pokličkou The Motion Picture | 10 |
| V'Ger | 12 |
| KadetKemp | 14 |
| Mise Halda | 16 |
| Spiknutí Hvězdná brána | 17 |
| Co s prázdnými zdmi | 18 |



Ostravský incident [6]


Pod pokličkou TMP [10]


Mise Halda [16]

Od začátku roku se toho okolo sci-fi a fanklubů u nás v České republice událo vcelku hodně.

V lednu se konalo setkání CZ Kontinua v planetáriu v Královské oboře Stromovka. I přes trvající zimu dorazil slušný počet lidí. V témže měsíci se konal výroční sraz klubu Stargate Command v příjemné restauraci Michelský dvůr. Zároveň si bylo možno prohlédnout adopční list právě adoptovaného hada – Bojgy.

Únor byl časem jedné z prvních velkých příprav Trekfestu 008 v Stodůlkách. Prozatím zůstávalo vše z připravovaného programu přísně utajeno. V Brně proběhl sraz Moravské Sekce klubu Stargate Command.

Hned 1. března v sobotu proběhla premiéra promítání fanfilmu Metrénský incident v Brně. Film zhlédlo cca 70 návštěvníků. V polovině měsíce se v Praze udál druhý ročník Sconu. Na programu byl nejen Star Trek, Stargate a Star Wars, ale i další seriály. V březnu se konala také první oficiální Mise ostravského klubu Subspace.

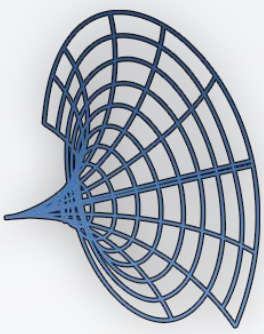
Metrénský incident znova, v dubnu, a pro změnu v Ostravě. Zároveň jste se mohli zúčastnit historicky první společné Mise klubů CZ Kontinuum a Subspace. V klubu SGC začaly přípravy na Gatecon, dle Chevronu 24, nabírat na obrátkách. V měsíci květnu bývá už většinou pěkné počasí. Kdo to využil, mohl se zúčastnit výcvikového tábora Hvězdné Flotily pod názvem Kadet Kemp 2008. Přálo opravdu nebývale pěkné počasí a všichni kadeti se domů vraceli s kupou nových zážitků.

Čeká nás opravdové léto s fantastickou atmosférou, minimálně tehdy, když přijedete na Festival Fantazie 2008!

**WesleyC**

**Redakce Information Times** Resp. někteří členové klubu Subspace - Skreek, Klingon, Milan, Darell, Oriana, Beka a Arw s Ondou na krku :), Korax, Axiom, Čokoládová a WesleyC





# SUBSPACE

# Nový klub se představuje

## Proč to? co je nového?

Hlavním důvodem k transformaci byl mimo jiné trvale neudržitelný stav starého klubu.

Subspace přichází se zcela novým, intuitivním způsobem spolupráce členů klubu (který se nám zatím líbí :) ), který nám umožní flexibilně reagovat na změny na české i mezinárodní trekové scéně. Název klubu, Subspace, spatřil světlo světa 20.ledna 2008.

V současnosti stále pracujeme na organizaci klubu, doplňujeme informace na naši internetovou prezentaci (kterou naleznete na adrese www.subspace.cz) a plánujeme některé aktivity (viz. níže).

## Kdo za tím stojí

Za aktivitami klubu Subspace stojí většina členů bývalého ostravského klubu Dominion, mezi kterými se však nachází několik nových tváří. Budeme rádi, v případě že budete mít chuť, že se zapojíte i vy, čtenáři Information Times.

## Aktivity

Subspace se bude dále aktivně podílet na organizaci českých conů, na kterých bude úzce spolupracovat s ostatními fankluby. Jako jeden z největších jmenujme například Festival Fantazie. Rádi opět přispějeme svou troškou také na letošním CzechTREKu 3. Con, na kterém jsme byli vždy hlavním organizátorem Star Trek linie, je kopřivnický KoprCon, v čemž bychom i nadále rádi pokračovali.

Již od začátku tohoto roku probíhají členská setkání - tzv. Mise - které nejsou určeny pouze pro členy

**www.subspace.cz**

Subspace, v případě zájmu velmi rádi přivítáme i členy ostatních fanklubů, případně kohokoliv jiného, kdo má zájem přijít a pobavit se. Tento rok bychom rádi pořádali Mise přibližně každý měsíc, ať už půjde o sraz v kulturním středisku, v čajovně, nebo i na dalších vhodných místech. V případě pěkného počasí chystáme Mise i někam do přírody.

Klub bude pokračovat ve vydávání magazínu Infomation Times, který bude volně dostupný veřejnosti. Tento model vydávání časopisu jsme si vyzkoušeli už v minulém roce, a měli jsme s tímto způsobem jen samé pozitivní zkušenosti.

Jednou z již proběhlých aktivit klubu je organizace promítání fanfilmu klubu CZ Kontinuum s názvem Metrénský incident v ostravském kině Vesmír. Věříme, že se nám i v budoucnu podaří využít velmi dobré vztahy s CZ Kontinuem a s klubem Trekkies a podaří se nám uspořád opět akci podobného rozsahu.

**WesleyC, Korax**

Už jsou to více než čtyři měsíce, kdy jsme poprvé začali vážně uvažovat o transformaci klubu UPKB Dominion. Nápady se postupně měnily v činy a daly vzniknout klubu s názvem Subspace. Jednou z hlavních změn je rozšíření působnosti původního Star Trek klubu USS Ostrava, později Dominion a ještě později UPKB Dominion na sci-fi klub Subspace.

Členové našeho klubu již delší dobu nezůstali jen u Star Treku, příkladem jsou toho i setkání členů, na kterých není řeč jen o Star Treku ale o sci-fi obecně. Klub působí převážně v Moravskoslezském kraji a nadále se bude věnovat vydávání klubového časopisu Information Times, pořádání klubových setkání tzv. Misí a v neposlední řadě spolupráci s ostatními kluby.

První klubové setkání proběhlo již 2. března 2008. Jednou z hlavních náplní bylo organizování projekce fanfilmu klubu CZ Kontinuum s názvem Metrénský incident.

Během víkendu 12.-13. dubna proběhlo druhé klubové setkání společně s klubem CZ Kontinuum, jako první setkání obou klubů v historii Star Treku v ČR. Reportáže ohledně onoho víkendu a o promítání Metrénského incidentu v Ostravě naleznete jak na stránkách CZ Kontinua tak na stránkách Subspace. Samozřejmě, v tomto čísle vám přinášíme i naši reportáž.

V úterý 1. dubna jsme oficiálně spustili webovou prezentaci na adrese www.subspace.cz, v současné době na ní stále pracujeme, probíhá převod relevantních informací z databáze původního webu a dolaďování dalších drobností, nicméně aktuální informace jsou již k dispozici. Doufáme, že se vám bude aspoň trochu líbít a samozřejmě uvítáme jakékoliv poznámky a připomínky.



# Ostravský incident

## Metrénský incident v Ostravě

**V pořadí druhá Mise tohoto roku má několik prvenství. Jednalo se o historicky první setkání pražského klubu CZ Kontinuum a ostravského klubu Subspace. Hlavním programem bylo premiérové-první promítání prvního českého Star Trek fanfilmu v Ostravě.**

Nepočítám-li týdny příprav, Mise začala na sklonku pátku 11. dubna 2008 a to vydáním se na cestu našich přátel z Prahy. Měli před sebou vcelku dlouhou cestu, na které dokázali odolat nabízeným službám jedné sociální pracovnice, tak i pilnému policejnímu sboru kontrolujícímu velkou část aut projíždějící Ostravou. Já jsem se ten podvečer vydal po práci nakoupit základní potraviny pro přežití, zastavil jsem se u Crushera a Kamči a poté se jal vyhlížet naše cestovatele do čajovny Lapalála, která nám přes víkend ochotně poskytla útočiště. V čajovně už tou dobou debatoval Alasák s Knigou. Nestačil jsem s nima prohodit ani pár slov, když jsem dostal echo, že výprava z Prahy se blíží k cíli své cesty. Netrvalo to dlouho a zpozda křižovatky se vyloupla dvě auta. Za neustálého mávání jsem řidičům posunky naznačil, kde mohou zaparkovat. Jelikož je na dané parkovací místo nutno dojet spletí jednosměrek, chvíli to trvalo. Už jsem měl skoro strach, že se ztralili. Ale to naštěstí pouze zaparkovali o blok dříve a k čajovně se vydali s bágly na zádech pěšky. Trochu pochodu se zátěží navečer nezaškodí :-). Přivítali jsme se s Annie, Hypo, Kawalskim, Marghem, Samuelem a Snorchlem. Večer jsme strávili v čajovně, kde jsme potřebovali nasbírat síly na zítřejší den.

**The Staff** Proslov před projekcí v kině Vesmír



Sobota byla dnem Metrénského incidentu. Promítání bylo naplánováno na 14:00, takže po probuzení v rozumných cca 9:00 jsme měli ještě fůru času. Den jsme započali (samozřejmě hned po snídani) návštěvou Nové radnice (kde se k nám připojil Zephram), ze které je nádherný výhled po celé Ostravě a okolí. I přes ne příliš příznivé počasí jsme to všichni vydrželi a dokonce jsme si nahoře nechali udělat i skupinovou fotku, teda bez Spotynky, protože bíglové na věž nesmí. Každý si z vrchu našel svoje. Někdo rozvržení ulic okolo radnice, jiný historické budovy, další řeku Ostravici, stadion Bazaly, či panorama vysokých Vítkovických pecí, či závodu Mittal Steel. Fotilo se o sto šedesát. Když jsme sešli dolů z věže, připojil se k nám Johanson. Občerstvení studeným větrem jsme se vydali hledat nějakou restauraci, kde bychom si mohli dát v klidu oběd. Na druhý pokus a po krátké procházce centrem města jsem zakotvili v pěkné a klidné čínské restauraci. Jídlo bylo vynikající a věřím, že si všichni pochutnali tak jako já.

Po dobrém obědě, jsme se vrátili zpět do čajovny. Já jsem ještě po cestě vyzvednul Molik, Xyll a Praotce Trekkieho z tramvajové zastávky (po cestě vlakem z Prahy). Cestou do čajovny jsme prošli kolem kina Vesmír, kde se měla projekce konat. Potkávali a poznávali jsme známé tváře, kteří už s dostatečným předstihem bloumali kolem kina. Po krátké organizační pauze v čajovně jsme opět zamířili zpět ke kinu, kde opět přibylo lidí. Co vám budu povídat :-). Já už jsem na filmu byl v Praze, takže toto bylo moje druhé promítání. Všem, kdo na projekci ještě nebyli, doporučuji nejbližší vyhledat a navštívit ji. Víc vám z děje neprozradím. Snad jen, že v Ostravě jsme poprvé promítali širokoúhle :-). Mám dojem, že přišlo něco určitě přes 50 lidí. Po autogramiádě a společné fotce v kině jsme se už jako mnohem větší skupina přesunuli

zpět do čajovny. Zde už byli přítomni jak Arweth (který už dorazil do čajovny před promítáním) s s Bekou, tak i Marek, Kamča, Vašek, Danka, Skreek, Věrka, Klingon a další (z nichž jsem na určitě hodně lidí zapoměl, ale není mým cílem ani v mých silách je všechny vyjmenovat - skoro kompletní seznam byste měli najít na www.kontinuum.cz). A co pak? Pak se povídalo, hrálo, debatovalo, pilo (v rámci mezí :-) ), běhalo se Spotynkou a tak. Škoda jen, že Xyll musela odejít tak brzo. Ani nevím v kolik se šlo spát,

**Přípitek v čajovně** Připili jsme si (mimojiné) i Škopovským svatebním vínem ;)



ale určitě později než v pátek.

Neděle byla naopak ve znamení odjezdu. Chtěli jsme naším návštěvníkům ušetřit trochu cesty, a tak jsme jako cíl výletu zvolili hrad Helfštýn. Já jsem zde byl podruhé v životě, a moc mi tento hrad připomíná Hukvaldy, na které se možná podíváme příště a třeba vyjde i ten Štramberk (s vulkánskýma ušima :-)). Počasí nám velmi přálo a tak se nám ani nechtělo loučit. Bohužel, vše musí jednou skončit a tak jsme se i my v dobré náladě museli rozejít a zamířit do svých domovů.

**WesleyC**

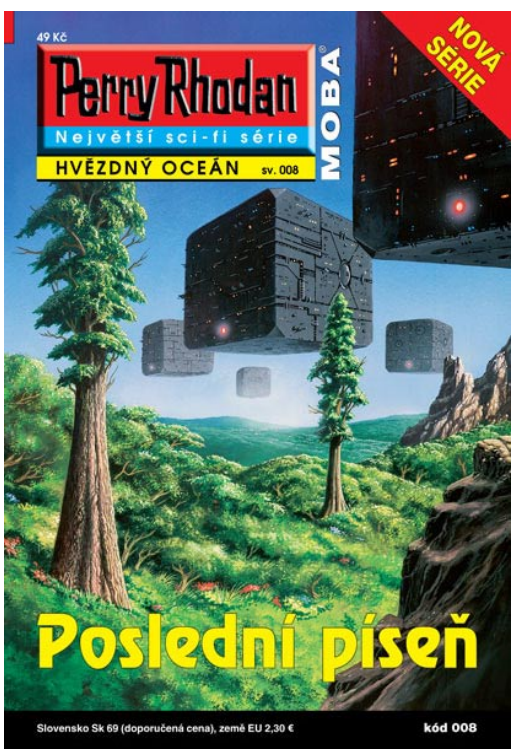
**Crusher dorazil** Vražedný pohled, není-liž pravda :D



# Perry Rhodan

Asi tak před rokem jsem začal pronikat do světa Perryho Rhodana. Bylo to na jaře po Slavconu v Bratislavě. Tehdy jsem navštívil pár přednášek o tomto fenoménu, shlédl jsem pár vystavených časopisů (které myslím v současné době vychází pod nakladatelstvím Moba v cyklu Hvězdný oceán). Zvláště mě jako nadšeného fanouška Star Treku zaujala obálka dílu Poslední píseň, na níž je nad nějakou planetou vyobrazeno pět vesmírných lodí, nápadně připomínající borgské krychle.

Jak jsem se na přednáškách dověděl, údajně většina moderních sci-fi čerpala nápady právě z Perryho Rhodana. To už mě nedalo, a říkal jsem si, že si konečně musím pár dílů přečíst. Aby mě nic neuniklo, začal jsem úplně od prvního dílu jménem Operace Stardust, cyklu Třetí moc. Nejsem v tomto moc poctivý čtenář, díly mám nahrané v PDAčku, v poslední době ve svém iPhone, takže čtu jen když se naskytne volná chvilka. Mé nadšení začalo postupně opadat s každým dalším dílem, asi tak u osmého dílu jsem s tím chtěl praštit, nějak se to točilo stále kolem toho samého a moc mě nevyhovoval ani styl psaní autorů (Perryho Rhodana píše více autorů). Děj samotný byl v duchu "nejdřív střílíme a pak se ptáme". Nakonec jsem vydržel až do desátého dílu, kde se vše s opuštěním sluneční soustavy začalo měnit. Děj začal nabývat na spádu začal se mi mnohem lépe číst. V současné chvíli jsem u sedmnáctého dílu a rozhodně se nenudím. Spíše bych měl rád více volných chvilek, kdy bych se mohl věnovat čtení.




**WesleyC**

---

Perry Rhodan je největší sci-fi seriál všech dob. V Německu vychází pravidelně každý týden už od roku 1961. Za více více než čtyřicet pět let si po celém světě získal miliony fanoušků, například i v R kousku, Francii, USA, Itálii a Japonsku. Počet vydaných dílů původní série se blíží k 2450 a stává se tak nejrozsáhlejším sci-fi seriálem vůbec.

První číslo seriálu se k nám dostalo až roku 1995, kdy ho začalo vydávat nakladatelství Ivo Železný. Původně byl vydáván jako týdeník a po počátečním úspěchu se k původnímu seriálu přidala ještě série Thoregon (od dílu 1800) a takzvané kapesní romány.

Seriál ale roku 2002 přestal vycházet. Pro podporu Perryho Rhodana založili fanoušci oficiální česko-slovenský fanklub, který se zasloužil o to, že nesmrtelný Perry v Čechách definitivně nezemřel.

Od ledna 2006 vychází v nakladatelství MOBA od dílu 2200, původně jako čtrnáctideník, později jako měsíčník. Od srpna 2006 pro nás nakladatelství Jan Vašut připravilo minisérii Lemuria.

**Zdroj: atlan.rhodan.cz**




# Mezi dvěma světy

**A jak to bylo dál? Tato otázka jde s námi již od dětství, kdy jsme se nemohli smířit s tím, že každá pohádka má svůj konec a že to přece musí mít nějaké pokračování. Určitě se nám vynořila v mysli také po skončení filmu Star Trek Nemesis, který zakončil (alespoň prozatím) příběhy a události v námi milovaném Star Trek Universu. Tato kniha a vlastně celá plánovaná série, jejímž je počátkem, nám toto pokračování přináší.**

U.S.S. Titan je nová hvězdná loď federace, určená pro především pro průzkum a pro vědecké účely. Po dlouhých deseti letech válek a bojů má pokračovat v tom, co bylo hlavním úkolem Federace při jejím formování, v poznávání a ve výzkumu vesmíru.

Toto vše běží hlavou Williamu Rikerovi, kapitánovi této nové lodě, která se v loděnicích Utopia Planitia připravuje na svůj první let. Riker si vybírá svou posádku a není to vždy jednoduché. Jeho žena Troi je lodní poradkyní, což se až tak úplně nelíbí některým dalším členům velení – především prvnímu důstojníkovi. Titán je co se posádky týče jak po stránce biologické, tak i kulturní nejrůznorodější lodí ve flotile. To přináší problémy nejen ve vzájemné komunikaci a soužití, ale i těžkosti ryze praktické – ať jde o ubytování bytostí v prostředí s nízkou gravitací nebo s odlišnou atmosférou nebo třeba o stravování inteligentního masožravého dinosaura. Tím posledně zmíněným je lodní doktor, který trochu přebírá roli hlavního odlišného, ale zároveň kladného hrdiny na lodi, jak to v prostředích Star Treku bývá zvykem.

Zároveň běží jako druhá linie románu příběh odehrávající se na Romulu po smrti prétora Shinzona, kde se schyluje k boji o nástupnictví. Zde si dělají naděje velmi různorodé frakce romulanské společnosti a svoji polívčičku si přihřívá se svými zájmy i Federace. Setkáváme se tu se známými postavami z jiných Star Trekových linií, ať je to Voyager nebo i TOSka. Napětí zde vzrůstá a tak se není čemu divit, když je vědecká mise Titánu odložena a loď se musí k velkému zklamání posádky urychleně připojit k humanitárnímu konvoji směřujícímu na pomoc romulanskému domovskému světu. Zde se schyluje k občanské válce, ke všem k moci se deroucím silám se připojuje i podzemní hnutí odporu a v neposlední řadě síly sousední planety Remus, jejíž obyvatelé byli po věky v područí Romulanů.

Součástí konvoje k Romulu je i letka klingonských lodí, takže je jisté, že Riker bude muset sebrat všechny své diplomatické síly a vědomosti, aby mise neskončila špatně. Poznáváme také praktiky romulanské tajné vyšetřovací služby Tal Shiar, sledujeme pokroky v procesu vulkánsko-romulanského sjednocení a vidíme romulanskou armádu v akci. A také nám občas ze stránek knihy zazní Willův milovaný jazz.

V této knize je poprvé Riker jen sám za sebe a za svou posádku, nemá nad sebou autoritu kapitána Pikarda (ten se jen mihne v ději v počátku románu), ale ani není svým velitelem omezován. A nutno říct, že si vede velmi dobře a že čtenáře přesvědčí o tom, že si své velení zasluhuje. K vlastnímu ději toho nechci moc prozrazovat, snad jen to, že s postupem času se nám situace zdá téměř neřešitelná a jsme překvapeni, jak elegantně se vše v dobrý konec obrátí.

Musím se také zmínit o tom, že v knize se objevuje něco, o čem jsme se zatím ve Star Treku nedověděli. Tou novinkou je homosexuální vztah. To asi pramení z toho, že jeden z autorů patří k této minoritě.

Celý román je možná trochu více o jednotlivých postavách než o popisu příběhů či akcí. Jednotliví hrdinové mají své úkoly, ať už jsou to příkazy zvenčí nebo jejich vnitřní rozhodnutí, a ty se snaží splnit. Je vidět, že postavy mají svůj vývoj, který je směrován do dalších dílů série.

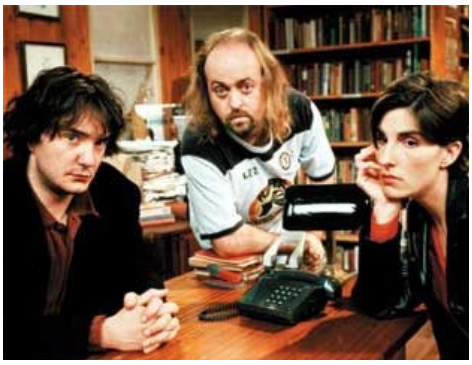
Autoři spojují všechny výše uvedené motivy do jednoho čtivého příběhu, který nám nedovolí knihu odložit, dokud ji nedočteme. A po jejím dočtení budeme jistě netrpělivé čekat na další díl, ve kterém se už snad vydáme tam, kam se dosud nikdo nevydal.

Kniha Mezi dvěma světy patří k tomu nejlepšímu, co u nás ze světa Star Treku vyšlo a lze ji určitě doporučit k přečtení.

**Axiom**

**USS Titan** Konečná podoba nové Rikerovy lodi





# Black Books

**Knihkupectví s věčně opilým majitelem s cigaretou v ruce, jeho potrhlým zaměstnancem a kamarádkou, co má nepřetržitě kocovinu?**

Britský sitcom od autorů známého seriálu IT Crowd s názvem Black Books pojednává o osudech irského majitele knihkupectví Bernarda Blacka, který se vyznačuje nenávistí vůči všemu živému, jeho nepopsatelného pomocníka Mannyho a Fran, majitelky obchodu se vším neužitečným.

Poté, co Bernard zjistí, že není schopen bez cizí pomoci zplatit daně, zjistí, že jejich placení může být odloženo z důvodu vážné újmy na zdraví. Vydá se tedy do ulic, kde se dá do řeči s partou Skinheadů, kteří nemají nic proti tomu, aby mu ono vážné zranění zprostředkovali. Zranění však není dostatečně vážné, naštěstí Bernardovi nabídne svou pomoc Manny, který právě přišel o práci a Bernard ho přijme. Toho lituje do konce seriálu.

Manny totiž převrátí jeho život naruby: začne organizovat celoplošný úklid knihkupectví, což nakonec jeho i Bernarda málem přijde na sedm tisíc liber, pozve do knihkupectví na víkend své rodiče, žijící v domění, že Manny, Bernardův špatně placený poskok je úspěšným majitelem známého obchodního centra nebo přivodí Bernardovi komplex méněcennosti. Ne že by to Bernardovi uškodilo.

Black Books se stává z osmnácti epizod rozdělených do tří sezón, každá epizoda má kolem dvaceti minut toho nejlepšího z britského humoru.

**Korax**

# David Hewlett

**Většina fanoušků bude znát herce Davida Hewletta a postavu jménem Dr. Meredith Rodney McKay, kterou v seriálu Stargate: Atlantis ztvárňuje.**

David Hewlett hraje Dr. McKaye s velkým nadšením. Jde na něm vidět, že je to scifista a natáčení Atlantis si chvílemi až nehorázně užívá. :-) Po dokončení natáčení Atlantis by se měl urychleně uchytit v dalším sci-fi seriálu, aby ho nadšení neopustilo. Je velkým fanouškem Dr. Who, mohl by tedy zkusit bojovat o tuto roli.



Mimo sci-fi komunitu David Hewlett v ČR moc známý není, spíš vybírá malé nezávislé filmy, které nemají šanci se do ČR vůbec dostat. Takže nezbývá než doufat, že David zapracuje na své herecké kariéře ještě víc a nějaké filmy s ním se v ČR konečně objeví.

Mimo SGA stojí z jeho filmografie za zmínku hlavně Treed Murray a Davidův režisérský debut A Dog's Breakfast. V ČR jsme tyto filmy ale zatím neměli možnost vidět.

Davidovi se daří i v osobním životě - v říjnu minulého roku se mu narodil syn Sebastian Flynn Loughman Hewlett. Maminkou je producentka Jane Loughman, se kterou David naplánoval na červen tohoto roku svatbu. Ta by měla proběhnout na hradě v Anglii, na jakém, to pochopitelně snoubenci nezveřejnili.

David Hewlett má v ČR i svůj fanklub. Vznikl jako frakce fanklubu Stargate Commands a má název McKayův vědecký klub. MVK se chce stát oficiálním fanklubem Davida Hewletta stejně, jako je Zelenkistická frakce SGC oficiálním fanklubem Davida Nykla. Zájemci o členství v MVK se musí přihlásit do fanklubu Stargate Command . V členském systému Narim si pak můžou zvolit členství v MVK.

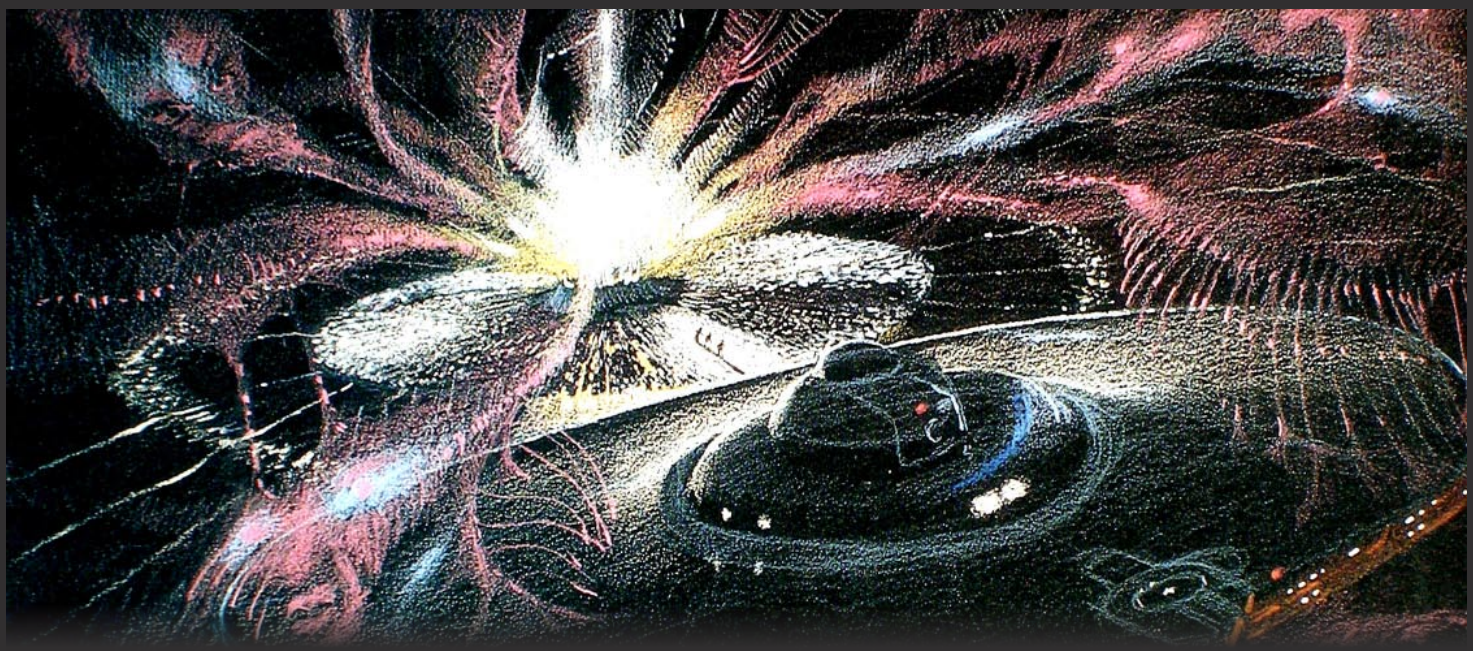
Jinak co napsat o postavě Dr. McKaye? Šéf vědeckých poradců na Atlantis je vysoce inteligentní a příšerně arogantní postava s přerostlým egem. Davidovi se to ale vždy podaří uhrát tak, že McKay působí chvílemi celkem mile.

Nejlepší McKayova epizoda je Tao of Rodney. David tam prakticky nesleze z obrazovky a je to opravdu jeho herecký koncert. Kdo to neviděl, doporučuji ke zhlédnutí.

V epizodách McKay and Mrs. Miller, Miller's Crossing a The Last Man hraje Davidova sestra Kate Hewlett. A měla by se objevit i v páté řadě seriálu. Tak držme sourozencům Hewlettovým palce, ať Atlantis dočká tolika řad, jako SG-1.

**Čokoládová**





# Pod pokličkou The Motion Picture

**První film na motivy televizní série Star Trek z konce šedesátých let známe všichni velmi důvěrně, nemělo by tedy přílišný smysl se zabývat jeho dějem – co ale předcházelo natáčení filmu a proč je takový jaký je?**

Již v době natáčení třetí sezóny Klasické série se Gene Roddenberry, „otec“ Treku, zabýval myšlenkou celovečerního filmu na motivy své scifi série. Na World Scifi Convention v roce 1968 se dokonce dočkal bouřlivého potlesku, když se rozpovídal o prequelu k TOSce, ve kterém se Kirk na Akademii HF setká se svou budoucí posádkou. Tento film ale natočen nebyl a Roddenberry si tak musel na Star Trek na stříbrném plátně počkat dalších deset let.

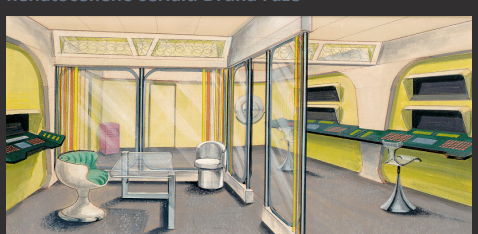
Už v roce 1976, v době, kdy byl pokřtěn první raketoplán jménem Enterprise, uvolnil Paramount 10 milionů USD na potřeby nového filmu na motivy původního Treku. Kvůli náhlému úspěchu Hvězdných válek ale studio nabylo dojmu, že v současnosti není moudré přijít do kin s Trekem, neb by jej společnost „zfanatizovaná“ SW nemusela přijmout dobře.

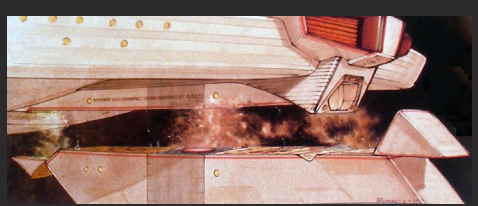
Paramount Pictures tedy upustil od myšlenky filmu a soustředil své snahy na tvorbu seriálu na motivy klasického seriálu, zasazeného o několik let dále. Ten se měl stát tahounem nového čtvrtého televizního kanálu (podobně jako tomu bylo u seriálu Voyager a UPN).

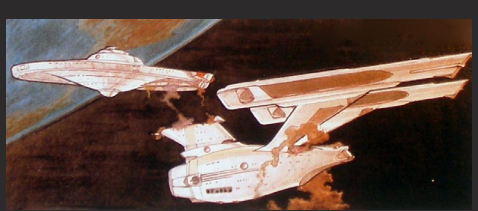
Seriál měl být osazen posádkou Klasické série, ve které ovšem měla chybět postava pana Spocka, kterou měl nahradit Vulkánec Xon, dále měla být Enterprise doplněna o postavu Ilii (která se nakonec objevila ve filmu). Televizní kanál ale stejně jako seriál nikdy nebyl spuštěn. Tento seriál je mezi fanoušky známý jako Phase II.

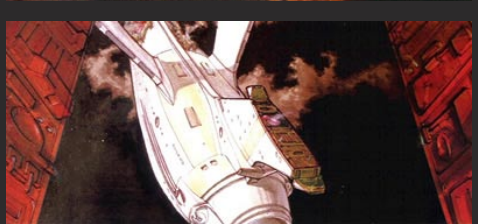
Za nějaký čas si ale Paramount uvědomil, že Star Wars nebyly jen náhodným úspěchem – filmy jako Blízká setkání třetího druhu dokázaly trvalý zájem tehdejší společnosti o vědeckofantastické filmy a proto se studio rozhodlo vrátit se k celovečernímu konceptu a začalo přepracovávat Phase II epizodu „In Thy Image“ pro kina. Celkové náklady se tak vyšplhaly na 44 milionů USD - film samotný si vyžádal 25 mil, zbylých

**Interiér Phase II** Jeden z návrhů interiéru nikdy nenatočeného seriálu Druhá Fáze











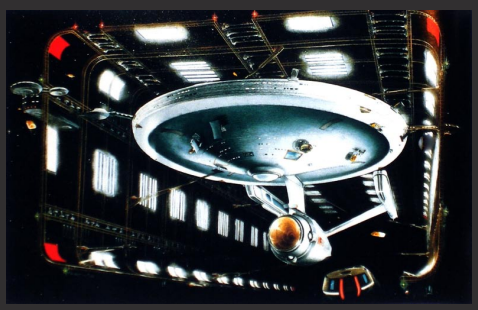
**Premiéra:** 7. prosince 1979
**Ocenění:** 3 Oskaři, 2 výhry a 15 nominací
**Délka:** 132 minut
**Režie:** Robert Wise
**Osazení:** TOS
**Remake:** Director’s Edition

20 si vyžádaly ostatní nerealizované ST projekt (pro srovnání, Star Wars vyšel na přibližně 9 mil USD).

Ačkoli byl příběh filmu velmi podobný s epizodou „Changeling“ klasického seriálu, byl diváky vcelku dobře přijat. Byl však kritizován za přílišnou rozvláčnost, kritici jej dokonce často označovatli jako “pasivní dobrodružství”, na mne však film zapůsobil právě kvůli jisté důstojnosti, se kterou Star Trek uvedl na stříbrné plátno. A možná právě proto byl v roce 2002 znovu uveden jako Director’s Edition s novými efekty a novým hudebním doprovodem.

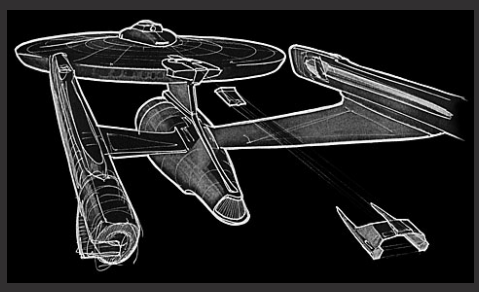
Aby The Motion Picture vypadal podobně jako TOSka, shromáždil Gene Roddenberry stejný tým designérů, kteří vytvořili svět Klasické série – a oni to udělali znova. A díky tomu se ze Star Treku stal opravdový fenomén.

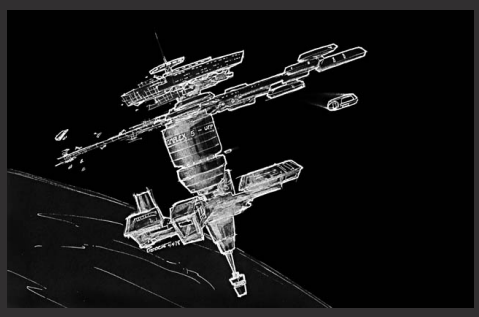
**Suchý dok** Zamítnutá varianta designu doku



## Enterprise

Na 70 mm filmu bylo samozřejmě možné zachytit mnohem více detailů, než tomu bylo u klasického TV vysílání, proto bylo nutné dát stranou model užitý pro potřeby seriálu a vytvořit model nový, propracovanější a modernější. Ten vycházel z původní





koncepce Matta Jefferiese a Joa Jenningse a byl doplněn několika detaily zapojenými studii.

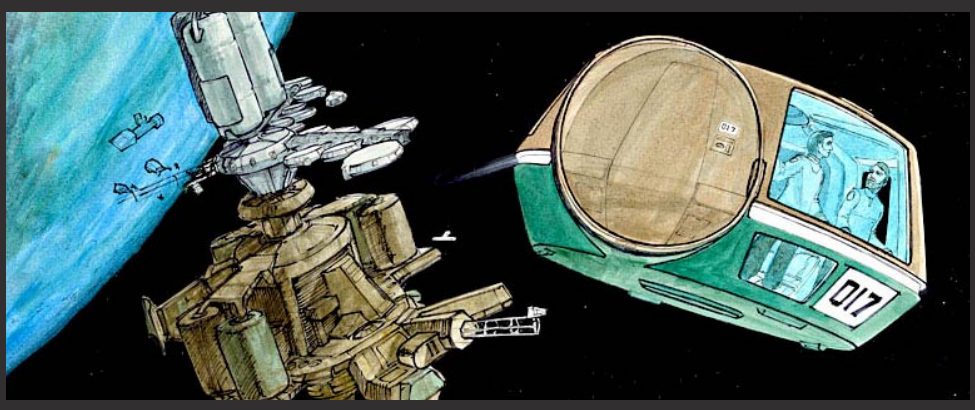
## Neuskutečněná separace

Designér Andrew Probert nabízel Paramountu vlastní úpravy scénáře, zejména jiné, mnohem dramatičtější vyřešení zápletky, při které mělo dojít k separaci trupu Enterprise (ta byla poprvé zmíněna již v TOS epizode „The Apple“). Tato scéna se ale do již tak dost nákladného filmu nedostala a separaci trupu jsme mohli videt (také díky Probertovi) až o několik let dále v sérii TNG.

Korax

Jako “třešničku” jsme si pro vás na adrese www.subspace.cz/poklicka připravili “bonusové materiály” k tomuto článku - jedná se o různé televizní upoutávky a kinotrailery.

**Raketoplán** Koncept Kirkova a Scottyho odletu od stanice k Enterprise



Festival fantazie bude jako každý rok probíhat v Chotěboři, a to ve dnech 27. 6. - 6. 7. 2008 (10 dní), kde se sejde výkvět českých sci-fi, fantasy, anime, seriálových a dalších fandomů a kde nesmíte zcela jistě chybět i vy! Sledujte dění na stránkách **www.trekfest.cz**, získáte tak informace o Star Trek linii, Trekfestu 008.

**SKVĚLÁ ATMOSFÉRA**

**POUTAVÝ PROGRAM**

**PŘEDNÁŠKY**

**SOUTĚŽE**

Na adrese **www.festivalfantazie.cz** se dozvíte vše potřebné k účasti - ceny vstupného, možnosti stravy a ubytování, odkazy na další programové linie, atd.





# V'Ger

**Mohutná entita nazývající sebe sama jménem V'Ger byla jedna z nejpodivuhodnějších forem života, se kterými se kdy Spojená federace planet setkala. Generovala enormní množství energie a hrozilo že zničí Zemi, pokud nenalezne smysl bytí.**

## První kontakt

Entita byla poprvé zachycena na klingonském území v roce 2273. V'Ger se nepodobal žádné formě života, se kterou se kdy Hvězdná flotila setkala. Zvenčí vypadal jako řídký světélkující mrak produkující velké množství energie. Když mrak procházel územím Klingonů, byly proti němu vyslány tři křižníky třídy K't'inga, které na entitu začali pálit torpéda, ta se ale minula účinkem. Když flotila začala ustupovat, všechny tři lodě byly eliminovány silnými kulovitými výboji plasmové energie vyslané zevnitř mraku. Tento útok byl sledován z federační základy Epsilon IX, která se nacházela poblíž hranic s Klingonským impériem.

Krátce nato se mrak přesunul na území Federace. Posádka stanice Epsilon IX tak měla možnost provést podrobnější skeny mraku a ačkoli byly většinou odraženy zpět, zjistila, že mrak měří přes dvě astronomické jednotky v průměru . Posádka také ze získaných údajů vyvodila, že ve středu mraku se nachází pevný předmět, například loď. Mrak si bohužel vyložil skenovací metody stanice jako útok a Epsilon IX eliminoval stejným způsobem jako tři klingonské křižníky.

## Hrozby Zemi

V době, kdy byl mrak vzdálen čtyřiapadesát dní od Země, vyslala HF jedinou loď v dosahu – nově upravenou Enterprise – aby zjistila, zda vůbec a jak je možno entitu zastavit.

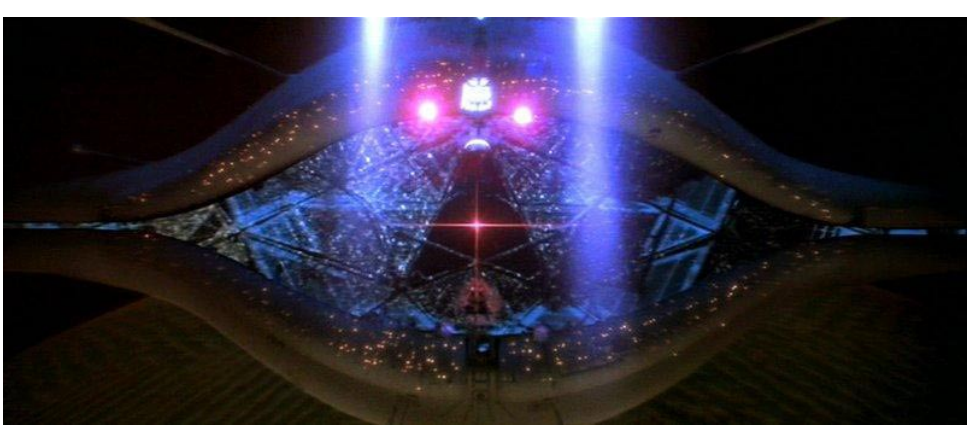
Díky zaujetí neagresivního stanoviska se Enterprise podařilo proniknout hluboko do V'Gera a začít shromažďovat informace. Během této doby byla ale loď odříznuta od spojení s Flotilou. Po vstupu do Sluneční soustavy vypálil mrak nad zemský povrch několik plasmových „koulí" podobných těm, které zničily klingonskou flotilu a stanici Epsilon IX, tyto ale vynikaly mnohem větší silou. Koule byly rozmístěny nad povrchem Země takovým způsobem, aby byly schopny dohromady kompletně zdevastovat zemský povrch.

Enterprise se pokusila o kontakt s V'Gerem, ten ale nebyl schopen jejím zprávám porozumět. Bylo zjištěno, že mrak komunikuje na frekvenci překračující jeden terahertz – tak v podstatě každá vyslaná zpráva trvá jen milisekundu.

Krom plasmových koulí ale V'Ger užíval i jiných méně ničivých způsobů shromažďování dat. Skenoval Enterprise plasmovým paprskem, který sice dal některým lidem z posádky elektrický šok, ale jinak nezpůsobil žádné škody. Ten samý paprsek ale unesl z paluby Enterprise navigátorku Illiu.

V'Ger neuvěřitelně podrobně

**"Obrazárna"** **Průlet "obrazárnou" - V'Ger uchovával obrazy všech zařízení a bytostí, které zničil**



prozkoumal Illiu a na základě svých zjištění sestavil velmi podobnou biomechanickou repliku navigátorky, která fungovala jako sonda. Tato kopie byla tak dokonalá, že dokonce obsahovala Illiiny vzpomínky, i když potlačené. Sonda ale neměla prakticky žádné znalosti co se mezilidského jednání týče, proto chvíli trvalo, než se naučila fungovat jako komunikační spojka mezi posádkou Enterprise a V'Gerem.

## Struktura V'Gera

Obklopené bezpočet mrakovými vrstvami, jádro V'Gera bylo tak velké, že i ta největší loď se v porovnání s ním zdála mikroskopická. Uspořádání interiéru lodi bylo povětšinou symetrické, bylo dokonce možné z něj do určité míry určit účel V'Gera. Interiér se stával z více komor, které byly propojeny

**V'Ger** Probertův návrh průletu Enterprise skrz bytost



uzavíratelnými kruhovými průchody měřícími až do jednoho kilometru v průměru. I ve čtyřiadvacátém století se stále jednalo o největší plavidlo, se kterým se Federace setkala.

V jedné části lodi se nacházela 3D úschovna dat. Tato uchovávala obrazy všech dat nashromážděných V'Gerem. Plasmová koule, kterou loď užívala k obraně totiž neměla jen ohromnou sílu, také fungovala jako prostředek shromažďování dat – když V'Ger zničil loď, získal značné množství informací a vytvořil, co se zdálo být holografickým ztvárněním zničené lodi.

V'Ger byl schopný kontrolovat atmosférické podmínky uvnitř sebe sama. V okolí svého jádra mohl vytvořit prostředí planety třídy M a umožnit tak posádce Enterprise se sebou přímo komunikovat.

Střed lodi obsahoval nejstarší část lodi – Voyager VI, automatickou sondu vypuštěnou organizací NASA na konci devadesátých let 20. století. Všechna zařízení obklopující sondu byla zkonstruována neznámou

**Pohled z povrchu plavidla** návrh vzhledu povrchu vetřelecké lodi



rasou robotických bytostí, které tak chtěly sondě pomoci ke splnění jejího základního úkolu – zjistit, co se dá zjistit a s tímto se vrátit ke svému tvůrci. Během své pouti vesmírem sonda ale získala tak ohromné množství informací, že o sobě samotné začala uvažovat jako o živé bytosti (V'Ger – poslední čtyři čitelná písmena na trupu sondy).

## Planeta strojů, řešení problému

V'Ger měl nezvyklou schopnost se vyvíjet. Byl zjištěno, že vývoj z jednoduché sondy ve složitou a silnou bytost začal poté, co byla vtažena do červí díry krátce po opuštění Sluneční soustavy.

Voyager VI se z červí díry vynořil na opačné straně galaxie a byl zachycen gravitačním polem planety obydlené žijícími stroji. Tyto poškozenou sondu objevily a označily ji pomocí čtyř čitelných písmen na jejím trupu – VGER. Bytosti shledaly sondu primitivní, ale sloužící dobrému cíli. Objevily v ní primitivní programování dvacátého

**Forma života** Když V'Ger dostal odpovědi na všechny své otázky, zmizel do neznáma



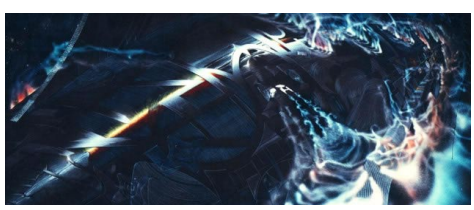
století a podle toho zařídily pro sondu upgrade, umožňující splnění jejího poslání.

Když se sonda vracela zpět k Zemi, sbírala data přes svůj nový 3D zobrazovací systém. Během své pouti ale Voyager VI získal takové množství informací, že získal vlastní vědomí, podobně jako stroje, které ho rekonstruovaly. Jako stroj se Voyager nedokázal přenést za hranice logiky bez emocí. V'Ger se nakonec začal ptát sám sebe – „Je tohle vše co jsem? Není nic nade mnou?". Nakonec došel k závěru, že odpovědi mu může dát jen jeho Stvořitel.

V'Ger byl přeprogramován tak, že začal biologické formy života považovat za znečištění a proto je na potkání začal ničit. Když se sonda setkala s posádkou Enterprise, bylo jí ale řečeno, že právě nedokonalé biologické formy života jsou Stvořitel.

Aby se V'Ger mohl spojit se Svořitelem, zabránil automatickému přijetí signálu pro odeslání dat (který by ukončil jeho poslání). Vědom si toho, že jediný způsob,

**Další návrh** V'Gerova vzhledu



jak docílit toho, aby V'Ger pochopil lidskost a byl schopen ji zařadit do svého programování, je nutné se s ním skutečně spojit, komandér William Decker se obětoval a ujal se tohoto úkolu. Decker dal V'Gerovi signál k odeslání všech získaných dat. Ten díky tomuto nakonec získal odpovědi na všechny své otázky a zmizel ze sluneční soustavy v oslňujícím záblesku světla.

**Korax**



# KadetKemp

Cestu do Sázavy jsem se to vzhledem k okolnostem rozhodl vzít z Ostravy přes Prahu. Vyrazil jsem proto den předem, ve středu v podvečer. V Pendolinu byla pohoda, lidí málo a tak jsem bez problémů zkoukl epizodu II Hvězdných Válek a zbylý čas vyplnil čtením Perryho Rhodana a několikrát přerušovaným hovorem, z důvodu mizerného signálu mobilních operátorů podél trati. V Praze mě vyzvedli Saliven spolu s Hypo a Marghem - teda po menším hledání se na stanici Metra C, Háje.

Ve čtvrtek ráno 8.5.2008 jsme vyrazili nakoupit (Wesley, Hypo, Margh) a poté jsme cestou v Praze nabrali Molík. Směr Sázava jsme vyrazili po dálnici. Po pár kilometrech a šnečím tempu jsme si to ovšem rozmysleli a odbočili mimo dálnici. Cesta byla klidná a příjemná. Hlavně ty zelené stráně a pastviny kolem i s ovečkami :-).

Do tábora jsme dorazili přesně na oběd. Po obědě byl připraven seznamovací program, kde se všichni mezi sebou postupně seznámili, nebo se o to alespoň snažili :-). Součásti seznamování byla i vtipná hra na pantomimu, nutno dodat, že některé kombinace předvádějích a jejich vylosovaných úkolů byly vskutku kouzelné :-D. Následně se všichni přítomní kadeti vydali do lesa na dřevo. Nevím jak ostatní, ale já jsem si spolu se Zephramem při tahání dřeva na provaze pěkně máknul. Mezitím dojela většina kadetů, aby se zúčastnili slavnostního zahájení. Zahájení probíhalo nastoupením kadetů do půlkruhu před stožár. Vzápětí pod stožár napochodovali uniformovaní Trekkies a za zvuku hudby a štěkání Spotynky pobíhající v lese, vyvěsili vlajky. Kadet Kemp zahájil Darknight spolu s Lorem. Hlavně Lore to vzal vyloženě z takové trochu nadřazené pozice instruktorů - Trekkies, nad kadety - nás ostatních. Já jsem se to snažil brát jako hru a tak mi ta jakoby nadřazená pozice instruktorů, tak jak to představil Lore, až tak nevadila, ale někteří to nesli trochu hůře. V podstatě jsem tento styl kadet kempu očekával, když už kadet kemp, tak se vším všudy :-).

**Kadeti, pozor!** Oficiální zahájení KK



Celkem jsme byli rozděleni na 4 týmy. V mém týmu byli kromě mne ještě Xyll, Molik a náš šéfkuchař na poloviční úvazek, Samuel.

Každopádně, ten den nás čekal ještě příjemný táborák, buřtíky a Boothby, který všem kadetů pomohl od jejich problémů, protože Boothby vždy zná odpověď.

Další dva dny, tzn. pátek a sobota byly ve znamení dopoledních teoretických přednášek a praktických odpoledních cvičeních. Jako první jsme absolvovali kurz první pomoci. Bylo vidět, že Little si vše dopředu poctivě nastudoval, protože pro mě to bylo zajímavé a užitečné zopakování zásad první pomoci. Dokonce jsme si první pomoc mohli vyzkoušet na několika dobrovolnících, mezi nimiž jsem se ocitl na chvíli i já. Bylo vidět, že kurz zajímal nejen mě, protože jsme ani nestihli všechno probrat a už jsme se přesouvali na druhý kurz, tentokráte na kurz o velení pod velením Lora. V probíraném tématu byly klasické otázky stylu “Co byste udělali? Porušili byste základní směrnici? Jak byste se rozhodli?” atd. Nejdříve jsme nad danými té-

**Wesley, Molik a Xyll** Zelený tým bez Samuela se svým mostem



maty živě diskutovali, abychom potom všichni vyplnili závěrečný velící test.

Odpoledne nás čekala hra v lese. Podle mapy složené ze střípků rozházených v táboře jsme putovali lesem a dle význačných bodů jsme hledali úkoly z biologie, geologie, zoologie a dalších. Nutno podotknout, že mapa byla ve velmi flexibilním a náhodném měřítku, takže jsme si s hledáním míst s úkolovými lístečky zažili spoustu legrace a nachozených kilometrů. Nakonec se nám podařilo posbírat většinu úkolů, kde nám na konci hodně pomohla Xyll, která se beze strachu vrhala do přecházení potoka po úzkém padlém stromu a prodírání se křovisky. Poslední lísteček u posedu jsme spolu se Samuelem nenašli a i když jsme se snažili zajít tak daleko jak nám to únava dovolovala :-).

V táboře náš čekalo plnění úkolů, které jsme si posbírali cestou necestou v lese. Patřily mezi ně hledání zlatých kamenů, chytání divokého zvířete v zosobnění velitele kempu Darkkighta, anebo kradení oříšků zuřivé veverce alias Bendimu. Bendi, jako veverka, byl přivázán ke kůlu provazem, takže měl k dispozici přibližně kruhový prostor o průměru několika metrů. V tomto prostoru byly poházeny různé předměty, které jsme měli posbírat tak, aniž by nás veverka chytila. Počítala se jak strategie, tak rychlost sběru. Chudák Bendi se několikrát pěkně natáhl. Jednou zapomněl, že ho drží lano a s vervou se rozeběhl za jedním vetřelcem kradoucím mu oříšky. Jakmile se blížil ke kraji svého území, lano se napnulo a vymrštilo Bendiho do vzduchu jako hvězdici. Naštěstí, doufám, vše dopadlo v pořádku.

**Jsme hladoví** **Že by první buřtík na KK?**



Večer následoval další táborák. Navíc jsme se dozvěděli, co všechno má Guinan pod pultem. Řeknu vám, některé věci jako třeba popisek k použitému prezervativu bych vážně nečekal, že Kájo :-)?

V sobotu jsme absolvovali Omiho přednášku o Morseovce, dorozumívání na dálku, šifrování, navigaci v neznámém prostoru, měření vzdáleností a podobně. Při Morseovce jsem si zavzpomínal na své léta ve skautském oddílu a při šifrách na přednášky o teorii šifrování a kódování na vysoké škole. Potom nás Bendi seznámil se šmejdem z vesmíru. Ze začátku byla přednáška vcelku vtipná, potom ale vše sklouzlo k Warhammeru, což mě pak už moc nebavilo. Teoretickou část jsme zakončili vědeckým povídám s BorgemAI. Poté jsme dostali za úkol postavit most z několika špejlí, pet láhve, papíru, kancelářských sponek a lepící pásky. Most musel splnit tři kritéria. Udržet loď Enterprise, být dostatečně vysoký, aby pod ním mohla proletět Bounty (klingonský dravec) a dostatečně dobře stabilní, aby po něm projelo Kirkovo nové autíčko bez zaškobrtnutí.

Na sobotní praktické cvičení se Trekkies po pátečních připomínkách velmi dobře připravili. Všechny křižovatky byly přehledně značeny a ke každé skupince se připojil někdo jako průvodce. Pro náš tým to byl Little. Průvodci samozřejmě nenapovídali, pouze pro nás pravděpodobně sloužili jako poslední záchrana :-). Hra spočívala v tom, že na každé křižovatce visel lísteček a na něm byly napsané otázky ze Star Treku. V případě správné odpovědi jste byli nasměrování správným směrem. V případě špatné odpovědi jste byli nasměrování špatným směrem, kde vás po 200m upozornila cedulka, že jdete špatně. Na každé křižovatce jsme sbírali části zprávy ve formě zašifrované Morseovy abecedy. Po absolvování testu první pomoci v polovině trati a po házení granátu do prázdného kýble jsme museli zprávu úspěšně rozšifrovat.

Tato hra se mě osobně velmi líbila, byla velmi dobře připravená a navíc jsme si pěkně popovídali.

Následoval v pořadí třetí, poslední táborák při kterém se někteří odebrali na šílenou noční hru, ze které se pak vraceli se zářivýma očima, škrábancemi na rukou a nohou a s větvičkami zapíchlými v nosních dutinách. Večer příjemně utíkal, opékaly se buřtíky, debatovalo se o sci-fi a literatuře, o které jsme si popovídali hlavně s Luckou, Littlem, Praotcem Trekkiem a Annie.

Neděle byla ve znamení odjezdu. Ráno se všichni začali pomalu trousit po náročném prodlouženém víkendu ze svých chatek. Stihli jsme si ještě popovídat, dát si oběd, provést poslední nástup, vyfotit se a rozloučit se. A co je hlavní, každý kadet dostal své osobní hodnocení plus slevu na Czechtrek 3. Náš zelený tým AA - Ants Army se umístil na druhém místě. Zamířili jsme do Prahy v doprovodu Zephrama, takže cestou zpět bylo ještě o poznání veseleji.

**Někdo to rád horké** **někteří při příjmu energie zároveň energii i vydávali**



Kdybych měl celý prodloužený víkend shrnout, tak jej hodnotím určitě pozitivně. Celou dobu nám přálo nádherné počasí. Trekkies si určitě s přípravou dali hodně práce a za to jim děkuji. Je pravda, že by určitě bylo ještě příjemnější, kdyby s námi kadety dohromady trávili více času, ale o to méně času by měli na přípravy. I přesto jsem si s většinou lidí pěkně popovídal a blíže se s nimi seznámil. Samuelovi děkuji za vykouzlení z toho mála surovin ty chutné pokrmy, hlad snad nikdo neměl. Díky všem účastníkům za příjemný víkend. Příště jedu zas!

**WesleyC**




# Mise Halda

**Tak se nám to s těmi misemi letos pěkně rozjelo. Po první březnové, na které jsme připravovali projekci Metrénského incidentu v Ostravě a po následující dubnové, spojené s touto projekcí a pořádané jako dvoudenní společně s pražským Kontinuem, jsme se sešli i v květnu. Takže co měsíc, to mise. To už zní statisticky zajímavě.**

Jako místo setkání se nám minule osvědčila čajovna Lapalála v centru Ostravy, tak jsme pohostinství Alasaka využili i v sobotu 17. května, na kdy byla mise naplánována. Sešli jsme se v poměrně hojném počtu, včetně našeho nejmladšího člena Ondry, kolem desáté hodiny dopolední (no i s tou akademickou čtvrthodinkou, ale nakonec jsem přece jen nebyl poslední), a s vervou se pustili do

**Iděm do hory** Začátek našeho výstupu na Haldu



převážně organizačních záležitostí. Vyřešili jsme účast našeho klubu Subspace v čs. Fandomu – jako styčná osoba byl jednohlasně – jedním hlasem - stanoven Klingon, který má s touto činností dlouholeté zkušenosti. Dále byly vyřešeny nějaké finanční otázky a odpovědi a Wesley seznámil členy s novými pravidly a možnostmi spojené s fungováním a existencí klubu na internetu. Probrali jsme také naši účast na Festivalu fantazie v Chotěboři. A nejvíce času nám zabrala diskuse o nových klubových tričkách, které již brzy budeme mít. Nediskutovalo se o ničem jiném než o barvě. Proběhlo několik hlasování, některá z nich byla tajná, některá dokonce „computer aided“ a nakonec se došlo ke koncensu. A která barva zvítězila? To zatím neprozradím. Přítomni vědí a vy ostatní se nechte překvapit. Již brzy!

Je jasné, že po tak namáhavém a důležitém jednání bylo nutno nabrat nové síly. Jako občerstovací bod byla vybrána Přední desítka, ale protože měla naneštěstí zavírací den, zvolili jsme čínskou restauraci Panda, která má také velmi dobré reference. A nelitovali jsme. Každý si vybral, na co měl chuť a poté si na tom taky pochutnal. A stálo to za to. Dokonce jsme jako pozornost podniku dostali i bonus, kterým byl kompot z exotického ovoce liči.

Po tak dobrém obědě jsme jako sůl potřebovali nějaký pohyb na čerstvém vzduchu. A protože venku byl den jako vymalovaný, rozhodli jsme se zdolat skupinovým výstupem nejvyšší veřejnosti přístupný bod města Ostravy. Není jím, jak by se mnozí domnívali, vyhlídka věže Nové radnice, ale zcela jiné místo.

Nebudu vás napínat, započal náš útok na vrchol haldy Terezie-Ema (halda = místo, kde se desítky a někdy i stovky let vyváželo vše, co se při těžbě uhlí nebo jeho úpravě nehodilo a co lidé nepotřebovali), který je opravdu místem s nejvyšší nadmořskou výškou v Ostravě. Pro přesun na úpatí onoho kopce jsme použili techniku a dále se vydali po svých - po žluté značce. Zpočátku se šlo dobře, po asfaltce, ale to se brzo změnilo. Před vlastním stoupáním jsme prošli kolem posledních turistických tabulek a zjistili, že vlastně jdeme po Cestě Adolfa Podroužka. V tu chvíli se zvláštním způsobem uzavřel kruh, neboť zhruba před deseti lety jsme se na svých misích scházeli v klubovně na Podroužkově náměstí v Porubě. Byl to zvláštní pocit. Ale dosti vzpomínání, útok na vrchol Mount Halda započal. Asfalt zmizel a drsná příroda nás rozdělila do dvou vrcholových družstev. První průzkumné družstvo zvolilo příkrý výstup přímo na vrchol a tato taktika se nám vyplatila. S hrdostí mohu říct, že 17.5.2008 v 15.49 byl vrchol klubem Subspace zdolán. A to i s Ondrovým kočárkem, který jsme museli občas i nést. Druhé

**Ehm** Už ani nevím, co k tomu vedlo :D



družstvo se pokoušelo objevit jinou výstupovou cestu, ale marně. Naštěstí máme komunikátory a tak jsme se za chvíli na vrcholu sešli všichni.

A přátelé, řekněme si s klasikem Cimrmanem: stálo to za to. Před námi Ostrava a celé širé okolí, někde hluboko pod námi (určitě dobrých 20 m) vrchol Nové radnice. Sice trochu ve smogu, ale to už k Ostravě patří. Pohledy jsou to zajímavé a mohu je všem doporučit. Když jsme se nabažili výhledů a udělali jako důkaz vrcholovou fotografii, vydali jsme se z kopce dolů. Na úpatí haldy jsme se opět rozdělili, pěší část vyrazila po svých

**Skoro v plném počtu** **Seskupujeme se před Lapalálou**



na Slezskoostravský hrad, no a my řidiči jsme na stejné místo dopravili auty. Trochu jsme se tam porozhlédli a protože jsme se po pěkném dni pořád ještě nechtěli rozejít, zakončili jsme misi posezením v zahrádce na Masarykově náměstí, kde si každý podle své chuti doplnil kalorie (nebo kilojouly) ztracené v „horách“ něčím sladkým podle své chuti. I Ondra dostal svoji kašičku.

Zaplatili jsme, no a mise skončila. Ale byla opravdu vydařená.

**Axiom**

**Oběd u číňana** **Poušíme se do “bonusového” chodu, čínského ovoce jménem liči**



# Spiknutí Hvězdná brána

Tato kniha vyšla poprvé v roce 1999 a zabývala se ve svém prvním plánu otázkou, co se vlastně stane se světem ve chvíli, kdy dosáhneme nesčíslným množstvím proroctví, prognóz a legend opředeného roku 2000. Při hledání odpovědí si autoři všímají hlavně bodu, kdy se měla propojit tajemství starověké egyptské civilizace s událostmi doprovázejícími příchod nového milénia.

Již podtitul práce, který zní Pravda o kontaktech s mimozemšťany a záhadách starého Egypta, je zavádějící. A zavádějící se mně zdá celá tato kniha. Je zde kladena řada otázek - byli bohové starověkého Egypta mimozemské bytosti, které navštívily naši planetu, aby položily základy naší civilizace? Vrátí se k nám s příchodem nového věku? Pocházejí z Marsu, kde bylo „objeveno“ jejich opuštěné město Cydonia? Věnuje se rozplétání složité sítě, tvořené pracovníky tajných služeb, předními politiky, špičkovými vědci, stoupenci “nové egyptologie” a příslušníky hnutí New Age. Autoři dokonce odhalují dlouhodobý tajný plán k ovládnutí světa. Je možno říci, že vidí konspiraci všude, manipulují s fakty a podle mého pracují s metodami připomínajícími důkazy v kruhu a podobně. Po celou dobu jejího čtení jsem přemýšlel, co mně na té knize vlastně vadí. Asi je to hlavně to, že se tváří jako vědecké pojednání, které však vychází z podivných fabulací a předpokladů.




Můžete se zeptat, proč se jí vlastně zabýváme v souvislosti se Star Trekem. Na několika místech knihy je totiž Star Trek zmíněn a citován. Ze všech těch myšlenek o konspiracích vykrystalizovala tajná společnost nazývaná – „Laboratoř devět“ neboli „Devítka“. Byli mezi nimi významní fyzikové a jiní vědci a v sedmdesátých letech také nám známá osobnost - Gene Roddenberry. Je dnes těžké říci, nakolik byl Rodenderry „Devítkou“ ovlivněn. Jeho účast v ní začala v roce 1974. V té době začínal pracovat na prvním ze série filmů. V knize se spekuluje o tom, že některé myšlenky obsažené v něm pocházely od „Devítky“ a že tato ovlivnila některé postavy a dějové linie v seriálu ST: Next Generation a především v dalším seriálu ST: Deep space Nine. Jde údajně například o postavu jménem Vinod v epizodě serálu Deep Space Nine nazvané Paradise. Pod vlivem „Devítky“ byl také údajně nazván zkušební prototyp amerického raketoplánu Enterprise a byla přejmenována druhá fáze výzkumů údajných měst na Marsu z Mars Mission na Enterprise Mission.

Proti uvedeným myšlenkám stojícím samostatně nelze v podstatě nic namítat, nikdo neví, z jakých impulsů a podnětů vychází spisovatel či scénárista scifi při tvorbě svých děl. A ta pojmenování podle Enterprise – Star Trek je ve Spojených státech kulturním a kultovním pojmem a jistě bychom těchto pojmenování našli daleko více. V této knize je však toto všechno dáváno do podivných vztahů a souvislostí, dokonce údajně i myšlenky a ideje některých sebevražedných sekt vycházely z myšlenek Star Treku. A takových fabulací a konstrukcí je v knize plno. Musel jsem se skoro přemáhat, abych ji dočetl. Někdy opravdu platí teze, že papír snese všechno. Název čtenáře naláká svou podobností se seriálem či filmem Star Gate, obsah je snůška nepodložených fabulací. Knihu k přečtení opravdu snad ani nedoporučuji.

**Axiom**

# Co s prázdnými zdmi

**U mobilu, notebooku nebo stolního počítače to je jednoduché - hezká tapeta, možná dokonce přelep přes kryt displeje. Ale co když máte spoustu volné plochy na zdech a nemáte k dispozici barevnou tiskárnu? A kde vlastně sehnat vhodné obrázky pro tisk?**

## Kde tisknout

Odpověď je překvapivě jednoduchá - pro tisk obrázků menších rozměrů jsou nejvhodnější specializované společnosti typu Fotolab, atp., jejichž ceny nejsou nikterak závratné - u fotolabu například vyjde vyvolání jedné fotografie na necelé dvě koruny. Ostrost a věrnost barev je přitom překvapivě dobrá.

## Co tisknout

Zřejmě největším problémem bude výběr vhodných obrázků pro vyvolání. Abyste totiž dosáhli vysoké kvality vyvolané fotografie, musíte mít logicky i zdrojový obrázek v alespoň přiměřeně vysokém rozlišení, které by mělo být alespoň 1280x1024, přitom samozřejmě platí, že čím vyšší bude rozlišení zdrojového obrázku, tím vyšší bude kvalita výstupu, proto máte-li k dispozici více velikosti obrázku, sáhněte vždy po tom největším.

Abychom vám výběr obrázků usnadnili, vytvořili jsme pro vás přehled těch nejzajímavějších webů s trekovými obrázky, některé dokonce nabízejí obrázky v rozlišení 2500x1875px.

Fotolab samozřejmě nabízí více velikostí fotografií, pro ty s větším rozlišením ale



jen stěží naleznete obrázky s dostatečně vysokým rozlišením. Pokud se vám to ale podaří, výsledný dojem z velké fotky vás rozhodně nezklame.

Další možností je samozřejmě tisk wallpaperů na vlastní náklady (na tiskárně doma, v práci), v takovém případě se ovšem dočkáte nejlepšího výsledku, zvolíte-li kvalitnější fotopapír - tím se bohužel nezvýší jen kvalita fotografie, ale i náklady na její tisk, je tedy jen na vás, co vám vyhovuje, resp. k jakému zařízení máte přístup. Fotolab nabízí velmi kvalitní výstupy na fotopapíry menších formátů, dáváte-li však přednost větším rozměrům, bude pro vás lepší sáhnout po některé z domácích nebo podnikových tiskáren.

**Korax**

**Star Trek Wallpaper**
www.startrek-wallpaper.com

Sbírka toho nejlepšího ST materiálu, který vaši tiskárnu rozhodně neurazí.

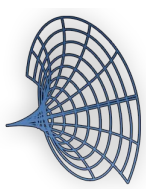
**The Light Works Digital Imagery**
www.thelightworks.com

Sbírka obrázků 3D modelů z různých fenoménů, Star Trek nevyjímaje.

**Sci-fi Meshes**
www.scifi-meshes.com

Gigantická sbírka wallpaperů ze všech možných sci-fi včetně ST, SW, BSG a SG.





SUBSPACE

sci-fi fanklub
**Subspace**

WWW.SUBSPACE.CZ

# Information Times

#20
7/08

SUBSPACE

## Star Trek ONLINE

### TrekFEST 008 - reportáž



### Půl roku (v) subprostoru





Fighting the invincible

# Vážení a milí čtenáři,



v tomto čísle slavíme hned dvě jubilea - jedním je **dvacáté číslo** Information Times - ano, tentokrát je to už dvacátá, jak rád říkám "učesaná forma" informací ohledně dění okolo Treku u nás a ve světě - kolem toho se také točí jeden z článků v tomto čísle. Druhým jubileem, které připadlo na toto číslo, je výročí **půl roku od založení fanklubu Subspace** - půl roku uteklo jako voda a vy si nyní můžete přečíst zkrácenou "reportáž" z posledních šesti měsíců.

Za poslední dva měsíce se také uskutečnily dvě **Mise**, upozornil bych ale zejména na **report z TrekFESTu 008**, který byl nedílnou součástí letošního Festivalu Fantazie. A abyste si mohli být naprosto jisti, že se nejedná o jednostranně psanou reportáž, jde tentokráte o report psaný hned několika členy našeho fanklubu.

Toliko k již proběhlým akcím - v druhé polovině září si pro vás fankluby Trekkies a Kontinuum s naší malou pomocí chystají CzechTREK 3, kde letos mimo jiné oslavíme **pětatřicátiny animovaného Star Treku** - abychom vás tedy patřičně naladili, připravili jsme krátké shrnutí historie seriálu.

Dále se můžete těšit na Koprcon, který proběhne od čtrnáctého do šestnáctého listopadu v Kopřivnici, zejména bychom vás rádi pozvali na **Trekken 2**, jeho Star Trek programovou linii - o té si budete moci získat podrobnější informace na stránkách tohoto čísla nebo na adrese www.subspace.cz/trekken.

Z dalších článků pak také doporučuji si pročíst detailní rozpitvání již dlouho připravovaného herního titulu Star Trek Online - ten, pokud skutečně dojde k jeho vydání, bude stát za to.

Toliko tedy k obsahu dvacátého čísla, nakonec vám už jen za celý Subspace popřeji příjemné čtení a příjemné strávení dalších dvou měsíců.

**Za redakci fanklubu Subspace,**

**Korax**

# Obsah čísla


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři | 3 |
| Festivalová Mise | 5 |
| Mise Grill it! | 7 |
| Star Trek Online | 9 |
| TrekFEST 008 / Festival Fantazie - kompletní reportáž | 12 |
| Půl roku (v) subprostoru | 18 |
| Star Trek na Koprconu | 19 |
| Vlastní krví | 20 |
| Star Trek II: Khanův hněv | 21 |
| Animovaná série | 22 |
| How I Met Your Mother | 23 |



Star Trek Online [9]


TrekFEST 008 [12]

# Novinky

V červnu jsme se rozhodli vyrazit do přírody a udělat něco pro své zdraví a proto v tomto měsíci proběhla první **grilovací mise** našeho klubu. V témže měsíci proběhl **křest románu Koheze** v brněnské restauraci Max Original Pub. Na začátku června vyšlo 16 číslo fanklubového občasníku **Chevron** klubu Stargate Command.

Na sklonku června vypukl rovněž největší festival v České republice - **Festival fantazie 2008**. Rozsáhlou reportáž z festivalu si můžete přečíst v tomto čísle. Díky živému blogování klubu SGC jste mohli být i vzdáleně přítomni přímo v centru dění. Součástí festivalu byla i startreková linie - **Trekfest 008**. Na Trekfestu bylo oficiálně představeno DVD s bonusovými materiály **Metrénského incidentu**. Ve čtvrtek jsme si udělali takovou menší **Misi přímo na festivalu** s mezinárodní účastí ze Slovenska a Rakouska :-).

Star Trek se opět vrací na obrazovky českých televizí. V druhé polovině července jsme mohli shlédnout celovečerní film **Star Trek:Nemesis na TV Nova**. Pár dní před uzávěrkou tohoto čísla proběhla **druhá červencová Mise** klubu Subspace, hlavně pro ty, kteří neměli tu možnost účastnit se mise na ffku.

V plném proudu jsou přípravy na **Czechtrek 3**, hlavním hostem bude herečka Denise Crosby, představitelka Tashi Yarové seriálu Star Trek: TNG. Rovněž začínáme s přípravou programu na Star Trek linii Koprconu - **Trekken 2**, který by měl podle posledních informací laděn v Enterprise tématu.

**Wesley**

**Odpolední výplaz** **Subspacu na Haldu Terezie-Ema - ještě nás tady pár chybí ;)**





# Festivalová Mise

## 3. července 2008

Od poslednej misie bolo jasné, že ďalšia sa bude konať na Festivale Fantázie. Deň sme určili jednoducho. Alaska s rodinkou mali prísť vo štvrtok a v ten istý deň sa vracali domov. Už ostávalo len upresniť si čas a miesto. To bol najväčší problém. Ale aj ten sme vyriešili. Začiatok našej júlovej (červencové) misie bol stanovený na štvrtok 3.7. 2008 o 10:00 v zámockej záhrade pred Chotěbořským zámkom.

Ráno začalo vtipne ako každé iné. Prebalili sme Ondra, spáchali sme rannú hygienu, pripravila som raňajky, zjedli sme raňajky, zbalili sme to najnutnejšie (3 batohy) a mohli sme vyraziť. Časomerače nám oznamovali, že prídeme včas. Takže sme opäť museli prebaliť našu ratolesť, skontrolovať batôžteky a 10:00 sme konečne opustili náš penzión.

Cesta nám trvala 15 minút. Keď sme zaparkovali, objavil sa hneď vedla nás Skreek, Wesley, Crusher a Milan. (Wesly Crusher sú dve osoby. Každá prišla iným autom. To by Wesley Crusher nedokázal.) Darell s Ori už čakali pri zámku. Asi o 5 minút sa objavil aj Herbert a Marcus. Obaja boli prijatí do nášho medzinárodného klubu Subspace.

Zahájili sme presun do záhrady pred zámok, kde sa po chvíli objavila aj Katkamk a T´reel. Keďže sa trošku zdráhali, ich členstvo sme si museli odhlasovať. Nakoniec sa aj oni stali členmi klubu. Ďalším bodom programu bolo fotenie so zámkom v pozadí.

Keďže sa naši rakúsky členovia ponáhlali domov, rozlúčili sme sa asi v piatich jazykoch a popriali im šťastnú cestu. Misia pokračovala prechádzkou cez zámockú alej. Cestička okolo zámockej záhrady nás priviedla k nie velmi vábne vyzerajúcemu rybníku. Prekvapivo v ňom ale plávalo dosť rýb. Usadili sme sa opodial do tieňa na lavičku. O chvílu sa k nám pripojil aj Axiom a Danka.

Bezstarostne sme si polihovali v tráve, posedávali na lavičke a hodnotili FF, počasie, rybníček a podobné klubové záležitosti. Všetci sme polutovali Wesleyho, ktorý bol na nočnej bojovke s trekkies, ale mal ju trošku sťaženú. Slniečko nám svietilo a tak sa Wesley Crusher rozhodli trošku opáliť. Wes spomenul niečo o opalovacom kréme a v tom momente už bolo neskoro na protesty. Ako správne vybavená matka, som vybrala z batoha krém s 30 UV filtrom. Obaja dostali svoju dávku. Crusher,





keďže sa nebránil, získal dve krémové srdiečka a na lítko komunikátor. Wesley získal len pár bodiek. Po tomto "incidente" sa objavil aj Alaska s rodinkou. Od Alaskovej maminky sme dostali oficiálne potvrdenie, že ďalšia misia sa bude konať u nich na záhrade.

Potom prišiel na rad ďalší dôležitý bod programu: obed. Keďže dvaja (neprítomní) členovia nášho klubu - Hypo a Margh mali výročie svadby, padol návrh, ísť sa najesť na miesto kde mali pred rokom hostinu. Tam sme sa mali stretnúť aj s nimi. Cestou na parkovisko Katkamk absolvovala rituál príjmania nových členiek do klubu. (Nosíme ich na rukách.) Milan sa opäť nenechal zahanbiť. Po súhlase Katkynho manžela vzal novú členku do náručia a niesol a niesol a niesol... až kým neklesol. Treba dodať, že Katka bola prinesená v zdraví skoro až k autu. Ale poludňajšie teplo, hlad, stúpanie do kopca a T´reelov kontrolný pohľad, by dali zabrať každému.



Naskladali sme sa do piatich áut s Wesleym v čele (Crusher bol asi až tretí). Podla Hankyných inštrukcií sme vyrazili smer preč Chotěboř do dedinky Borek. Mala byť vzdialená asi 6 km. Nebola. Vedeli sme, že obec Borek je malá dedinka s počtom obyvateľov do 150 ks. Jej hladanie nás znepokojovalo. Ale inštrukcie boli jasné a nemohli sme popliesť nič okrem 6 km. Nakoniec sa pred nami ukázala. Vytúžená informačná cedula s názvom obce, ktorú sme už štvrť hodinu očakávali. Po pár metroch sme našli aj penzión Harmonia. Ovládlo nás nadšenie.

Reštaurácia bola vnútri prázdna, ale rozhodne nie opustená. Rozhodli sme sa, že využijeme možnosť sedieť vonku na terase, odkial sme mali vyhlad na hlavnú cestu, prípojku z pola, pole, a kopce v pozadí. Malou nevýhodou bolo, že na terase boli len okrúhle stolíky pre štyri osoby, takže



sme sa museli trošku rozskupinkovať. (Viem, nie je to spisovné slovo, ale mne sa páči.)

Čašník bol pri nás celkom rýchlo. Z jedálneho lístku sa dalo dobre vybrať. Človek nemusel pozerať na ceny, pretože skoro všetko stálo rovnako. Vybrali sme si, objednali sme si a čakali sme. Priebežne sa jedlo nosilo, konzumovalo, chválilo, doobjednávala sa kofola, úžasné zmrzlinové poháre a opäť sa debatovalo o všetkom možnom. Hanke a Karlovi rozhodne musíme pochváliť výber reštaurácie. Jedlo bolo výborné, za dobré ceny a obsluha si tiež zaslúži uznanie.

Keďže jeden z pôvodných plánov pozostával z výletu na korčuliach (bruslách), rozhodli sme sa naplniť aj tento bod programu. Pár nadšencov a pár odvážlivcov si obulo boty na kolieskach a svojimi výkonmi udivovali ostatných na terase. Podla všetkého sa dobre bavili aj korčuliari.

Keď sa posledný člen zbavil koliesok, prihrmelo ďalších asi päť áut obsahujúcich trekkies a im podobných. Tí usúdili, že im viac vyhovuje sedenie vnútri. Naša druhá skupinka si objednala, čakala, jedla, chválila a dojedla. Začali sme uvažovať, čo s načatým dňom. Neďaleko sa nachádzal lom, v ktorom sa podla neoficiálnych informácií dalo kúpať. Niektorí z nás s podobnou možnosťou počítali a plavky mali zabalené. Iní zas túžili vidieť najnovšieho Indiana J., ktorého premietali v kine na FF.

Museli sme sa rozhodnúť, kto, kam s kým a koho autom. Netrvalo nám to dlho. Rozlúčili sme sa, potriasli sme si tlapkami, povedali sme si posledné inštrukcie a vyrazili.

Lom nebol ďaleko. Zaparkovali sme a začali hladať, kde tá voda vlastne je. Bola uprostred "kráteru" skál. Nádherná, čistá s krásnym odtieňom zelenej. Jediný problém bol, ako sa dostať DO vody. Rýchlo sme pochopili, prečo je tu kúpanie len na vlastné nebezpečie. K vode sa zostupovalo po velmi strmom kopci. Keď sme si obhliadli terén a zhodnotili situáciu, rozdelili na dve skupinky: plavci - neplavci. Pár nadšencov vbehlo priamo do tej úžasnej kvapaliny. My, čo sme zvolili pomalší vstup, sme krútili hlavami, nad prirovnaním, že je teplá ako čajík. Nakoniec, niektorí skôr, iní neskôr sme sa pripojili k plávajúcej skupinke. Bol to dobrý nápad.

Voda bola skutočne teplá aj keď človek občas narazil na studené prúdy.

Absolvovali sme si skupinkové plávajúce foto. Potom nasledovalo už len vyplávanie, vylezenie na kopec, prezlečenie sa a odchod. Odjazdom z lomu skončila naša festivalová misia. Opäť jedna z tých zážitkovo oddychových, aké sa u nás tešia čoraz väčšej oblube.

**Rebeka Renner a Ondro Potvuř Seibert**



# Mise Grill It!

Naše stretnutia sa už bezpečne dajú nazvať pravidelnými. Neporušili sme to ani v júni a štrnásteho sa nás pred pastoračným centrom Jána Pavla II. zišiel znova hojný počet, vrátane nášho maskota Ondra. Nové priestory by ale pokojne zniesli aj väčší počet ludí, takže kto ešte váha, či prísť, nasledujúce riadky ho dúfam presvedčia, že mená prečo. Váhať samozrejme.

Systémy riadenia prostredia udržiavali teplotu vonku na príjemnej hodnote a vnútri nás držala len čapovaná pravá hnedá Kofola, ktorej miestne zásoby sa do nášho odchodu významne zmenšili. Popri popíjaní tohto skvelého nápoja sme stihli aj nejaké oficiálne klubové veci. Tričká budú naozaj každým dňom!

Najviac času zabrala porada ohladom prípravy Festivalu Fantázie (resp. TrekFESTu), keďže tento sa blíži neúprosnou rýchlosťou a niektorí členovia klubu boli vážne prekvapení, že zostávajú už len dva týždne. V tomto bode programu sme mali možnosť ako prví vidieť a hlavne počuť Koraxovu novú prednášku „Ako sa (ne)dabuje Star Trek“, ktorá určite stojí za to, takže tí, ktorí sa ukážu na FFku by ju nemali vynechať.

Naše deklarované dobré vzťahy s ostatnými Star Trek klubmi sa už naplno prejavili, pretože po spoločnom projekte na Festivale Fantázie sme boli požiadaní aj o príspevok na septembrový Czech Trek. Návrhy padali a tento bod sme uzavreli s tým, že budeme uvažovať.

**Dva dorty pro oslavence** **První chod**



**Grilování** **Alasak zápasí :)**



A ako posledný velmi tajný bod programu boli pripravené dve torty pre oslávencov. Jedna z nich skončila aj v mojom... náručí. Druhú dostal Milan, ktorý oslávil okrúhle narodeniny.

Poobede začal náš presun na neoficiálnu časť programu, ktorou bola tentokrát grilovačka u Petra na záhrade, aby sa to vyvážilo s minulou fyzicky zameranou misiou. Medzizastávka bola v Shopping parku, kde niektorí nakupovali všetko, čo sa dá ugrilovať a ostatní využili zlavy v športovom obchode a zadovážili si inline korčule (na západ od slovenských hraníc: brusle).

Cestami necestami sme sa nakoniec dostali do Starej Vsi nad Ondřejnicí, dedinky blízko Ostravy s pomocou originálnej GPS – navigácie cez telefonát. Pánov sme nechali činiť sa okolo grilu a s dámskou časťou klubu sme sa vybrali na svoj vlastný program, prechádzku s Ondrom.

Kuchárov sme si vybrali naozaj šikovných, pretože jedlo mizlo z tanierov závratnou rýchlosťou a kto nezačal jesť ako prvý, tomu sa už veža neušlo.

Po jedle treba tráviť. Tí, čo si chceli užiť trochu telocviku si vyskúšali svoje nové korčule alebo sa pokúšali (neúspešne) udolať domáceho pána psa Codyho skôr, ako on udolá ich. Tí, ktorí radšej trávia v sede, surfovali na internete, čítali knihy a hrali kartové hry. Zistenie: Crusher je najväčší mafián a intrigán.

Vymenovávanie množstva ďalších kratochvíž by mi zabralo ďalšie dve strany, preto ukončím svoj report konštatovaním, že to bola ďalšia vežmi podarená misia a príjemne strávený deň. Ďalšia misia sa uskutoční priamo na Festivale Fantázie, upresnenie miesta a času priamo v Chotěboři.

**Oriana**

**Feed us** **To jsme se zase jednou přežrali...**



# Information Times

## po dvaceti číslech



**Vzhledem k tomu, že tentokrát máte v ruce vydání Information Times s kulatým číslem 20, připravili jsme pro vás prohlídku historií našeho magazínu.**

### Těžké začátky

Information Times je časopisem původně vytvořeným klubem UPKB Dominion. Koncept plnohodnotného Star Trek magazínu vznikl v březnu 2005 – mělo jít o měsíčník formátu A5 o přibližně patnácti stránkách, které by obsahovaly jednak informace o dění okolo Star Treku u nás i ve světě, jednak informace popisující trekokvý vesmír jako takový (popisy lodí, stanic, atp.), recenze her, jeden rozhovor a jednu scifi povídku. Projekt Star Trek Interkom se změnil v Times a tomu už jen díky přílišné podobnosti s britským deníkem přibylo do názvu slovo Information.

První číslo bylo vskutku amatérské, a když se nyní ohlédnu a vzpomenu si, jak jsem si ve Wordu XP hrál s textovými poli a vytvářel dokument s půlcentimetrovými okraji, musím se nad tím pousmát. Již druhé číslo ale začalo určovat standard, podle kterého se řídilo dalších deset čísel.

### Slavné časy Wordu

Od čísla 2 do čísla 13 byla jednotlivá čísla Information Times připravována v různých verzích MS Wordu, nicméně i přes tento nedostatek se těšila poměrně velké oblibě a i za sebe mohu říci, že mne práce na nich vcelku uspokojovala. Další motivací, která mi při tvorbě jednotlivých vydání pomáhala, byl fakt, že jsem se na moment prvního vytištění opravdu těšil.

### Současnost

V průběhu příprav dvanáctého čísla jsem byl z profesních důvodů nucen naučit se pracovat s Adobe InDesignem (nástroj pro přípravu tiskových materiálů) a to se, alespoň podle mého názoru, pozitivně projevilo na celkové úrovni námi vydávaného magazínu. Od třináctého čísla jsou všechna vydání Information Times připravována v aplikaci InDesign / Photoshop, která nabízí oproti Wordu nesrovnatelně širší možnosti co do práce s textem a grafikou kolem něj. Tento způsob příprav Information Times nám vyhovuje a nechystáme se ho v dohledné době nijak zásadně měnit.

Pokud nepočítám toto vydání, vyšlo od založení fanklubu Subapace jen jedno číslo, a sice IT#19, které krom nového loga a jména klubu představilo také celkově přepracovaný design stránek.

Další významnou změnou, kterou „Timesy“ prošly, je jejich přístupnost. Původně byly brány jako typ bonusu členům klubu UPKB Dominion, v roce 2007 byly ale zpřístupněny veřejnosti.

Co se obsahu týče, prošel magazín také několika změnami, i když ne tak razantními, jako tomu bylo u designu – z původního patnáctistránkového měsíčníku se stal dvacetistránkový dvouměsíčník informující o aktuálním ST dění doma i ve světě, pravidelně obsahující recenze na nejen Star Trek knižní romány, počítačové hry, hudební alba (soundtracky) a další články na různá témata. Nedílnou součástí každého čísla jsou také reportáže z akcí uběhlých od posledního čísla doplněné vybranými fotografiemi.

Toliko bych tedy řekl k historii našeho magazínu, zbývá už jen poděkovat za projevenou přízeň a hlavně za to, že náš magazín čtete :) Velmi si toho vážíme a doufáme, že to tak zůstane i do budoucna.

**Korax**








# Star Trek Online

**Star Trek Online bol názov pre MMORPG hru (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game), ktorú najskôr vyvíjala spoločnosť Perpetual Entertainment. V marci 2008 sa na internete objavili informácie, že nové vývojárske štúdio má byť Cryptic Studios.**

V januári 2008 spoločnosť Perpetual Entertainment zastavila produkciu hry a prepustila celý vývojársky tím Star Trek Online. Všetky materiály okrem programovacieho kódu boli presunuté do zatiaľ nepomenovaného štúdia ale či sa na hre aktívne pracuje je neznáme.

Beta testovanie sa plánovalo v zime 2007 alebo začiatkom jari 2008 a skúšobné spustenie začiatkom 2009 po premiére najnovšieho ST filmu.

## Všeobecné informácie

### Dej

Príbeh STO začína okolo hviezdneho dátumu 77021.1, dvadsať rokov po Star Trek Nemesise, kedy sa Alfa kvadrant spamätáva po vojne s Dominionom. Romulánske Hviezdne Impérium je len krôčik od blízkeho spojenectva (možno aj členstva) so Spojenou Federáciou Planét a zároveň sa posilňujú vzťahy s Klingónskou ríšou. Viac a viac rás sa prihlasuje do Akadémie Hviezdnej flotily aby sa pripojili k pribúdajúcim dôstojníkom flotily. Dokonca aj Borgovia sú považovaní za zvládnuteľnú hrozbu s technológiou, ktorú priniesla do kvadrantu kapitánka Kathryn Janewayová.

**Concept Art** V preview videu ke hře jsme mohli se tým STO vytasil s několika opravdu zajímavými návrhy



**Inovátorské** Můžeme se těšit i na nové třídy lodí



Tieto mierové podmienky presvedčili prezidenta Federácie aby sústredil zdroje Flotily do výstavby siete obrovských transwarpových tunelov, ktoré sú síce zložité a nákladné ale majú v sebe ohromný prieskumný potenciál. Časť Hviezdnej flotily sa obáva, že Federácia padá do falošného pocitu bezpečia a do pasce jedného zo svojich starých nepriateľov a možno aj nového. Pokiaľ prebieha tajná príprava na konflikt, tak je viac menej isté, že konflikt nastane. Ostane na vás, ktorú cestu si zvolíte pre nadchádzajúce storočie.

Beta kvadrant bude hlavná oblasť vesmíru, kde sa bude odohrávať väčšina hrania a s ďalším postupom hry sa budú otvárať nové oblasti. Dostupné oblasti na začiatku budú: Romulánske Hviezdne Impérium, Klingónska ríša, Vulkán, Andória, Tholiánske spoločenstvo, oblasť Briar Patch, Bolarus a možno neznáma nepriateľská sila. Borgovia budú jedni z hlavných odporcov a bytosti Q sa tiež vyskytnú v hre do určitej miery.

### Funkcie hry

Star Trek Online bude dostupná na celom svete a preložená do rôznych jazykov a poplatok za hranie bude na báze mesačných platieb, porovnateľné s doterajšími predplatenými MMORPG hrami.

Hra predstaví obsah na báze planét a lodí a hráč bude môcť preskúmať Star Trekový svet z tretej osoby. Hráčove postavy a lode sa budú môcť vyvíjať a zvyšovať svoje schopnosti a systémy. Bude sa dať upravovať výbava a ostatné časti podľa potreby. Hviezdne lode môžu mať posádky zložené z viacerých postáv, ktoré pracujú spoločne a nové plavidlá sa budú dať zaobstarať prostredníctvom herných skúseností.

Hra obkresľuje obsah všetkých televíznych seriálov a filmov, tie dodržujú Star Trekový canon - oficiálne údaje. Aj keď vývojári urobili pár zmien aby sa vmestili do

**Cizí planety** a technologie vypadají docela zajímavě



herného dizajnu a schopností. Očakávajú sa niektoré novinky ako nové technológie, dizajn lodí a mimozemské rasy. Niektorý obsah sa tiež použije z obľúbených neoficiálnych zdrojov. Hra bude zo začiatku dostupná pre Windowsové počítače ale sú už náznaky že sa hra prispôsobí aj na iné platformy ako napríklad mobilné zariadenia.

Podporovať komunitné módy a užívateľsky generovaný obsah v hre prostredníctvom holo paluby alebo cez prázdne oblasti v hre sa ešte preskúmava. Holo paluba by sa mohla použiť na isté prieskumné, sociálne a obchodné aktivity.

Hovorí sa, že vývojári uvažujú nad možnosťou prepojiť budúci televízny seriál s hrou a hráči tak budú môcť zasiahnuť do deja seriálu prostredníctvom svojich činov v STO ale zatiaľ takáto možnosť nie je dotiahnutá dokonca. Príbeh hry sa aspoň navrhuje tak aby sa dal odohrať v novom televíznom seriály.

Budúce rozšírenia STO by sa mali točiť okolo rozličných rás v Star Trekovom svete, napríklad Romulánov alebo Klingónov. STO bude využívať textový rozhovor ako hlavnú formu komunikácie ale PE by rado urobilo hlasový rozhovor viac dostupný tým, že ho zapracujú do hry. PE začali špekulovať nad možnosťou použiť v hre hlasy Majel Barrettovej (ako počítačový hlas), Johna de Lancieho, Kate Mulgrewovej a Ricarda Montalbana.

## Systémové požiadavky

Presné systémové požiadavky neboli zatiaľ určené, keďže sa hra stále vyvíja ale nasledujúca tabuľka sumarizuje zatiaľ známe fakty. Zatiaľ vieme, že v hre budeme potrebovať grafickú kartu s podporou technológie Shader 2.0 na vyrenderovanie komplexu svetelných efektov a špekuluje sa, že DirectX 10 budeme potrebovať tiež.

## Misie

Tak ako iné MMORPG hry aj STO je založené na dokončovaní úloh, zvyšovaní skúseností a získavaní hmotných aktív ako sú zbrane a finančné odmeny. Od STO sa očakáva, že bude obsahovať tisíce misií rôznych obtiažností a druhov.

Väčšina misií sa odohráva v prírode, hráči pracujú spoločne s ostatnými hráčmi na celom svete aby dokončili rôzne misie, s ktorými sa loď Flotily bežne stretáva a zbierajú odmeny v závislosti na výkonoch počas misií. Každá misia bude vytvorená ručne, nebude sa používať žiadny naprogramovaný algoritmus ktorý by ich generoval v reálnom čase. Tak ako v seriáli, tak aj v STO budete môcť nájsť pre každú situáciu mierové riešenie ale súboj bude nevyhnutný v niektorých prípadoch.

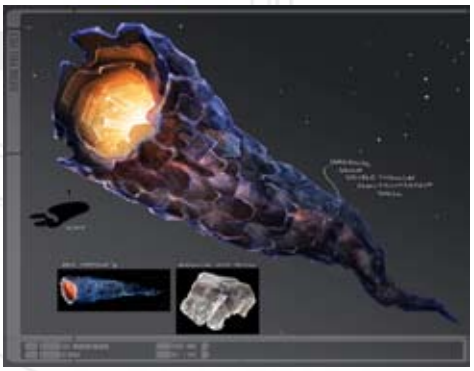


Plánuje sa aj súboj hráča proti hráčovi (PvP - player versus player) v dvoch variantoch. Pre občasných hráčov budú dostupné bojové simulácie, ktoré sa budú odohrávať na holo palube medzi dvoma protihráčmi. Druhá možnosť "divoký západ" je PvP oblasť pre rozsiahle boje. Výkon podaný v súboji PvP môže mať trvalé následky na postavu aj mimo prostredia PvP vyslúžením vyznamenania alebo trestu.

## Aliancie

Postava si vyberie skupinu vo Federácii a pripojí sa do tzv. "frakcií". Toto pridelenie ovplyvní typ misie, výbavu a ostatné technológie dostupné pre postavu. Hráči sa môžu spájať s ostatnými hráčmi cez spoločenstvá nazývané "flotily". Takéto hráčske skupiny môžu spojiť skúsenosti a zdroje a zapojiť sa do väčších misií. Menšie

**Požírač planet** Který se poprvé objevil v TOSce



hráčske skupiny budú pri určitých misiách povolené tiež, nazývať sa budú "kluby" a "malé tímy".

## Ekonomika a reputácia

Ekonomika hry sa bude točiť okolo Federačného kreditu, možno zaň nakupovať také produkty a služby pre osobné pohodlie, ktoré Federácia pre svojich občanov nezabezpečuje ako napríklad ozdoby pre ľudí alebo do kajuty. Do hry sa možno implementuje pseudo-mena Prestige, ktorá bude môcť zlepšiť hráčovu reputáciu vo Flotile, v podstate za ňu kúpite výbavu, misie, typ hodností, typ lode a vylepšenia lode.

## Vesmírne cesty a prieskum

Lode Flotily budú prepravovať postavy medzi miestami konvenčným warpovým pohonom a možno aj novými transwarpovými tunelmi. Avšak o rýchlosti v reálnom čase sa ešte nerozhodlo, lety nebudú okamžité a budú sa objavovať nečakané udalosti a misie počas letov. Spontánne misie a odmeny motivujú k voľnému preskúmavaniu galaxie pri nízkych cestovných rýchlostiach. Značný čas a úsilie sa venovalo novej technológii a tvorbe vesmírneho prostredia aby bolo tak príťažlivé ako tradičné pozemné prostredie.

### Vesmírny súboj

Vesmírny súboj bude v reálnom čase zobrazený 3D grafikou s množstvom rôznych pohľadov kamery, tie budú zobrazovať interiér aj exteriér lode podobne ako v televízii. Schopnosť robiť rozhodujúce analýzy a rýchle rozhodnutia je pre tvorcov vytúžený cieľ. Vesmírny súboj bude mať pomalšie tempo ako pozemný súboj kvôli pomalším hybným rýchlostiam materských lodí.

Lode všetkých veľkostí vrátane stíhacích lodí ako Federačný útočný stíhač, runabouty a raketoplány budú prístupné a hráči sa pred misiou môžu pripojiť k flotile s viacerými malými plavidlami alebo s jednou veľkou loďou. Vyššie postavení hráči budú mať schopnosť sformovať armádu pozostávajúcu z viacerých materských lodí a eskortovať lode na dokončenie náročných misií.

Najväčšiu odmenu dostanú hráči, ktorí budú združení v skupinách a niektoré veľké lode bude môcť ovládať iba posádka s vyššími hodnosťami. Kapitáni takýchto posádok budú mať prístup k niektorým neuveriteľným schopnostiam. Hovorilo sa, že takéto armády môžu bojovať proti flotile Borgov. Najväčšie lode Flotily ako Galaxy alebo Sovereign nebudú riadiť jednotlivci. Takéto lode bude riadiť posádka zložená z botov a interiéry budú renderované vo vysokých detailoch; hráčom riadené lode budú v menších detailoch.

**The Borg** **A pak že zelená uklidňuje...**



### Výsadok a pozemný súboj

Výsadkový tím bude z pohľadu tretej osoby aby mohol hráč použiť zručnosti v akcii, podobne ako v iných MMO hrách. Systém hrania bude odlišný od strielačiek z pohľadu prvej osoby, bude dovolené útočiť, brániť a pomáhať. Hráč si bude môcť zvoliť transport z transportnej miestnosti alebo uskutočniť transport z miesta na miesto.

Smrť pri pozemnom boji bude znamenať iba stratu času, v momente kritického poranenia sa postava núdzovo transportuje do zdravotníckeho zariadenia, bude ošetrená a navrátená naspäť do bojovej oblasti.



Zámerom vývojárov je urobiť súboj pohodlný pre všetkých hráčov, tak aby sa zúčastňovali všetkých typov súbojov. Služby na mostíku aj vo výsadku budú rovnako dôležité pre ďalší vývoj hráča a počíta sa aj s oblastnými špecializáciami.

## Kľúčové postavy

### Prezident Federácie

Opísaný ako charizmatický muž so smelou víziou budúcnosti mieru a bádania. Prezident nalieha na občanov a vedcov Federácie aby smerovali za "ďalšou hranicou".

### Pozemský veľvyslanec

94-ročný pozemský veľvyslanec majúci galakticky-preslávené diplomatické zručnosti, ktoré poslúžili pri vyjednávaní s Romulánskym Hviezdnym Impériom ale "nikdy sa nezabudlo na to, že vesmír je prekvapujúci a nebezpečný viac ako si ktokoľvek vie predstaviť".

### Miral Paris

Mladá klingónka/ľudská žena vstúpila do Flotily v šľapajach svojich rodičov. To inšpirovalo generáciu Klingónov, ktorí veria, že je Klingónska náboženská postava - kuvah'magh a vstúpili do Flotily aj oni.

## Informácie o vývoji

### Priebeh vývoja

Hra sa postupne začala vyvíjať počas roku 2006, kedy PE - Perpetual Entertainment dal dohromady vývojársky tím a základný koncept. Začiatkom septembra oznámili, že komunita mala očakávať menej frekventované zverejňovanie obrázkov z hry a vývoj ostane zahalený rúškom tajomstva aby mohli potom mohli urobiť veľkolepé odhalenie, toho čo sa doposiaľ vytvorilo.

V septembri 2006 začína hrateľnosť hry postupovať významne dopredu. Perpetual využije svoju serverovú technológiu (pôvodne použitú pre PE hru Gods & Heroes) a vytvorí živé testovacie prostredie pre výber servera, tvorbu postavy, pohyb postavy, kameru, zrážky telies, renderovanie a animáciu, to všetko na zjednodušenej vesmírnej stanici. Za pár mesiacov PE otestuje vesmírny súboj, obmedzený pozemný súboj, cesty vesmírom v zaľudnených sektoroch vesmíru a spustia misie zahŕňajúce tieto aspekty. PE v novembri 2006 viedli niekoľko rozhovorov, v ktorých odhalili meno sektoru Epsilon.

V marci 2007 sa v podcaste na StarTrek-Online.net odhalilo, že dátum vydania sa posúva bližšie k dátumu premiéry filmu Star Trek XI ku koncu roku 2008. Nakoniec počas roku 2007 Daron Stinnett prezradil, že hra nebude vypustená v roku 2008 ale najskôr až začiatkom roku 2009.

**Joseph**

**Qo'noS** **No, uznejte, kam se hrabe San Francisco :D**





# TrekFEST 008 / Festival Fantazie

**Nedílnou součástí letošního ročníku "fantastické dovolené", jak se přezdívá každoročně pořádanému Festivalu Fantazie, byl i TrekFEST008 - nyní přinášíme reportáž ze všech šesti dní Star Trek programové linie. Abychom vás ujistili o tom, že článek není psán jakkoli zaujatě, byl sestaven z menších reportáží několika našich členů.**

## Přípravy

Nástin zaměření letošního TrekFESTu se de facto zrodil v době loňského FFS a jeho přípravy začaly nedlouho poté – ano, připravit pět a půl dne dlouhou programovou linii na FF trvá opravdu tak dlouho. Domlouvání jednotlivých částí programu se provádělo jednak přes různá diskusní fóra a komunikační protokoly (ICQ, Skype, aj.), jednak osobně formou různých organizačních srazů, většinou u někoho doma. Osobní setkání bylo zejména důležité pro projekt ST Momentky.

**A jak jsou pěkně potichu...** **Už v pátek se na TrekFESTu objevilo dost lidí :)**



Šlo v podstatě o to, že se z každého seriálu vybralo kolem padesáti (zkuste tipnout přesné číslo) dobře známých okamžiků (např. Dax umírá, Doktor zpívá se svou miniaturou duet, Trip s Malcolmem sedí opilí s flaškou v raketoplánu), které členové realizačního týmu nafotili. Na akci samotné se pak tyto fotky promítaly s tím, že pod každou fotkou byly uvedeny čtyři epizody a soutěžící měli určit, o kterou z uvedených epizod se jedná.

Samotné zaměření programu jako celku bylo letos dosti netradiční – tentokráte se totiž vše točilo kolem mirrorového (zrcadlového vesmíru) - paralelní reality, ve které se vše odehrává trochu jinak než v té naší a obecně řečeno jsou všichni zlí. Krom toho, že vládu nad webem TrekFESTu převzali představitelé mirrorového vesmíru a náležitě si jej upravili, byla připravena řada přednášek a projekcí, které tuto paralelní realitu dohromady detailně rozpitvaly. Na konci předposledního dne ST programu pak proběhl soudní proces, který měl rozřešit spor o to, který ze dvou vesmírů je ten utlačovaný.

## Pátek (Korax)

Protože jsem nebyl schopný se přes týden dokopat ke sbalení na akci, vyzvedl jsem si vysvědčení už ve čtvrtek a v práci jsem si vzal dovolenou, abych se mohl v pátek dopoledne věnovat plnění zavazadel zbytečnostmi. Poučen zkušenostmi z minulých let jsem se předem pořádně vyspal, zabalil a kolem jedné hodiny spolu s Crusherem vyrazil do Ostravy. Tam jsme někdy kolem druhé

**Kutilové** **Stavíme si Přední desítku**



nabrali Milana a Kamču, kterou Crusher musel nejdříve odvézt do Jeseníků. To podle původního plánu nemělo ohrozit náš včasný příjezd na TrekFEST, nicméně rádoby inteligentní GPS navigace (ne) zklamala a z Jeseníků do Chotěboře nás vedla pokud možno co nejpomalejšími cestami, takže jsme dorazili o hodinu a půl později, než jsme plánovali.

Páteční program se krom oficiálního zahájení TrekFESTu sestával z první části ST momentek, logicky na téma Klasické série a dvou přednášek – ST Fan seriály a filmy a Mvekovy soutěže Dezintegrační komora.

## Sobota (Axiom)

Sobota 28.6. byla v Chotěboři druhým dnem Festivalu fantazie a také druhým dnem Trekfestu 2008. Pro mne však byla v obou případech dnem prvým, neboť jsem se do tohoto městečka na Českomoravské vysočině mohl vydat až nyní. Vyrazili jsme z domova i s Dankou brzo, takže po cca třech hodinách jízdy se před námi krátce po deváté hodině ranní vynořilo hlavní město české fantazie těchto dnů.

Bez problémů jsme se přihlásili na recepci

**Vaříme** **První Snídaně s Trekkies**



v kině, nastěhovali se do ubytovny obchodní akademie a již krátce před desátou dorazili na Trekfest.

Prvním dojmem, který jsem zde zaregistroval, byla Přední desítka, za jejímž pultem se hbitě otáčeli Wesley a Korax. A nato již započal první bod mého letošního programu – sobotní Snídaně s trekkies. Já jsem sice již měl svou snídani dávno za sebou, ale ani tato nebyla marná. Moderování se ujali Bedraz s Foxem a svižně nás provedli pozdně ranní hodinkou mezi příchodem na program a jeho dalším pokračováním. Součástí snídaně byly mimo různé informace o zahájení Trekfestu a o jeho dalším programu také premiéry rubrik, které se měly v dalších dnech stát stálicemi. Takže jsme si mohli zacvičit v rytme impulsních motorov, naučit se uvařit v rubrice Neelixova vařečka nějakou tu dobrůtku (dnes to byla pomazánka z utariánských krabů a ta se dala v závěru snídaně i

**Smím prosit?** **Jacobovi se do tance moc nechce :D**



vyhrát) či setkat se se zajímavým hostem – v sobotu to byl vedoucí startrekové linie Margh. Formou soutěže bylo dokonce vyhlášeno i sobotní pátrání po rebelovi, který uprchl ze zrcadlového vesmíru

Hodina s oblíbenými moderátory utekla jako voda a dalšími body programu byla přednáška o hře Theta Fleet a soutěž Poznávačka obrázků. Těch jsem se bohužel nezúčastnil a čas využil pro definitivní ubytování a oběd. A před odpoledním programem jsem ještě nahlédl ke konkurenci na přednášku Druzí versus Dharma v seriálu Lost.

Odpolední program Trekfestu započali Omi a Bedraz první částí přednášky Historie za zrcadlem. Zrcadlový Star Trek byl totiž hlavním tématem letošního Trekfestu. Nejednalo se ale jen o popis epizod, které všichni známe, ale o jejich rozvinutí a pokračování v knihách a komiksech, které se odehrávají v Říši za zrcadlem a popisují jeho historii. Člověk by si měl na základě přednášky rozhodně chuť tato díla přečíst, ale mimo jejich nedostupnost je problémem v mém případě i jazyková bariéra.

No a co po přednášce – no přece soutěž! Momentky ze Star Treku TNG prověřily naši paměť a schopnost vizuální asociace. Momentek bylo 47 a bylo to dost těžké – aspoň pro mne. Takže ten diplom za deváté místo si dost považuji. Soutěžil jsem i další dny a výsledky byly vyrovnané – nejhůře do třináctého místa. Lepší už to asi nebude. Vyčerpán za soutěže jsem musel změnit téma, bígla ve strojovně jsem neviděl, ale s chutí jsem si poslechl přednášku Františka Fuky o překladu filmových Star Wars (a nejen jich).

No a potom nastal čas na startrekový film. A nebyl to film ledajaký – svou premieru na Festivalu fantazie si odbyl první český fanfilm Metrénský incident (tu první – pravou - měl již loni před vánoci). Přidanou hodnotou k projekci byl křest DVD tohoto snímku spojený i s jeho prodejem prvním nedočkavcům.

Po filmu a po večeři jsem dal vale světu Star Treku a vydal se společně s českým géniem Jarou Cimrmanem a plzeňským Cimrmanbandem až na severní pól. Bylo to po tom parném dnu osvěžující. A nejen to, ty klasické hlášky se prostě dají poslouchat znovu a znovu. Na Trekfestu zatím proběhla přednáška Kareemy o překládání scifi, Martyho soutěž ve filmových hláškách a prezentace Little Borga spojená s mixy hudby ze Star Treku. Jistě to bylo také zajímavé, ale člověk prostě nemůže být všude.

No a po divadle se již má sobota na FF začala chýlit nke svému závěru. Únava dostihla i mou dceru a tak jsme se vypravili do svého bivaku v obchodce. Měli jsme za sebou opravdu pěkný den.

## Neděle (Oriana)

V nedeľu sme si s Darellom trochu prispali a na „snídani s Trekkies“ dorazili asi s polhodinovým meškaním. Keďže nikde inde nebol lepší program ani ľudia, zakotvili sme vo veľkej sále na TrekFESTe

**Zase jíme** **Wesley asi zanedlouho objeví housenku ;)**



na zvyšok dopoludnia a vypočuli si zasvätené rozprávanie o zákulisí Metrénskeho incidentu od režisérky a scenáristky Annie aj so spoilermi na Samuelovu časť, ktorá mala prísť o deň na to. Keďže mám zákulisné drby rada, nebola som účasťou sklamaná.

Špeciálne zvedavá som bola na nasledujúcu prednášku o filozofii a logike na Vulkane. Kareema pojala svoju prednášku z pohľadu Pozemšťanov a ich filozofie na tú Vulkanskú a prednáška sa čoskoro zmenila na diskusiu niekoľkých



filozofov – amatérov. Keďže minulo dvanásť, vytratili sme sa v malej skupinke na obed tradične do Panského domu.

Nezapriem v sebe beznádejného trekkieho, a preto bol poobede na programe znova TrekFEST. Vrátili sme sa práve na Star Trek momentky z DS9. Ako všetky periodické časti programu, bola táto súťaž pripravená dobre, akurát neviem, či som Star Trek tak dlho nevidela, alebo boli tie momentky naozaj také ťažké.

Na nasledujúcu viac ako hodinu sme s Darellom zakotvili v herni, ktorá sa z roka na rok rozrastá, takže tentoraz mala vyhradené celé prízemie a priľahlé balkóny Sokolovne. Nakoniec nás tak zaujala hra Doba kamenná, až sme zabudli, že máme kúpené lístky na divadelnú hru Akt od Amatérskeho divadla Járy Cimrmana a do kina sme prišli s pätnásťminútovým meškaním. Našťastie meškali aj divadelníci, takže sme skoro o nič neprišli.

A po divadle späť do veľkej sály. Stihli sme asi polovicu dokumentu Lidé ve vesmíru, viac zvedaví sme ale boli na nasledujúci program, ktorý mali pripravený Hypo s Marghom. Súťaž 5 proti 5-tim začala oneskoreným príchodom kapitána jedného z tímov Johansona a bola korunovaná ešte neskorším príchodom jeho večere. Ale aspoň mu, podľa šikovne obstaraných záberov, chutilo. Súťaž však nakoniec vyhral tým vedený kapitánom Loreom.

Po súťaži sa s nami členovia CZ Kontinuum podelili o svoje zážitky a dojmy zo svojho prvého zahraničného conu v Londýne doprevádzaného kvantami obrazového materiálu. Neviem ako ostatní, ale ja som si pri tom ani neviem koľkokrát pomyslela, že nabudúce chcem ísť tiež.

Keďže týmto sa program TrekFESTu skončil a nám sa ešte nechcelo spať, odobrali sme sa znova do herne, kde sme si zahrali Agricolu a zabudnúc na čas (čo sa na tomto cone môže stať raz – dva) sme sa vybrali na hotel až okolo

**Řekněte cheese** **Pro jistotu jsme se fotili i navzájem**



druhej ráno.

## Pondělí (Wesley)

V pondělí se těžko probouzelo. Bylo po INFANTILCON diskotéce, a do svých lůžek či spacáků jsme se vraceli v pondělí kolem třetí rodiny ráno. Na ranní program někteří dorazili až v půlce snídaně s trekkies. Snídaně byly opravdu výborný nápad. Člověk mohl přijít kdykoliv v průběhu snídaně, bez toho aby nějak významně narušil program. Poté se mohl v klidu nasnídat za vtipných poznámek Foxe a vaření Samuela v roli Guinan, komentování Bedraz, Littla a dalších. Velkou část dne jsem opět strávil na stánku Přední Desítky, kde jste si mohli zakoupit suvenýry, trička, a získat všemožné informace. Po snídani se mi podařilo zadívat se do přednášky Samuela o Metrénském incidentu z druhé strany. Až tady se člověk dozví, kolik za každým kousíčkem filmu bylo práce, jak vznikaly postupně jednotlivé scény a scenérie. Samuelovy přednášky samy o sobě jsou velmi zajímavé, protože Samuel přednáší - vypráví jen o tématech o kterých má přehled, tudíž nemusí nic číst ze slidů a vše mluví přirozeně “z patra”, čímž jsou jeho přednášky velmi přirozené a dobře se poslouchají.

Poté následovala ne méně zajímavá přednáška Kareemy a psychologii fandomu. Kareema měla na ffku celkem 4 přednášky, a myslím, že se ji všechny velmi povedly, navíc každá z nich úplně o jiném tématu. Už si v podstatě přesně úplně nepamatuju jaké byly hlavní body, ale rozebíraly se různé stupně fanouškovství, z velké části to bylo i o psychologii. Bavil jsem se velmi dobře, škoda, že na přednášku byla pouze jedna hodina, o tomhle tématu by se dalo debatovat klidně i dvě hodiny.

Poté jsem tak na půl ucha a oka poslouchal Omiho přednášku o mirrorovém designu. Dověděli jsme se jaké jsou hlavní rysy mirroru a měli jsme možnost shlédnout zajímavé grafické ukázky.

Následně jsem si vychutnal VOY momentky. Voyager mám velmi rád, nevím už kolik se mi podařilo poznat momentek, ale výborně jsem se bavil.

**Focení** Došlo i na... skupinové focení :D



Pak byla na programu přednáška o Neutral Zone, tu jsem také poslouchal jen z části. I tak mě zaujaly některé postřehy, protože už několik let hraju TrekGAME a tak jsem měl i možnosti srovnávat.

Soutěž v ne sci-fi seriálových znělkách jsem proseděl za Přední Desítkou, v sále si ani nebylo kam sednout. Tento pořad měl snad jednu z největších návštěvností ve Velkém sále.

Poté následovala přednáška o fanseriálech Oddysey a Helena Chronicles. Byl jsem překvapen, jak kvalitně některé snímky vypadaly, dokonce jsem si řekl, že se nakonec na nějaký ten fanfilm podívám.

Půjčovna kol aneb Je třeba zabít Baltara bylo velmi povedené představení OKTAN teamu v Chotěbořském kině. Přímo před očima se nám posádka Battlestar Galacticy měnila na posádku USS Voyageru. Představení OKTAN týmu mají pokaždé svůj punc originality, stále mám v paměti např. Kai Opuku a souboj na nože :-).

Posledním, ale rozhodně ne méně zajímavým bylo Federální diskuzní fórum pod taktovkou Zephrama. Jak už jsem naznačil, diskuze byla moderovaná, v prvním kole se dokonce podařilo zúčastněné přesvědčit, aby se na parketu rozestavěli do prostoru os x a y, na základě svého názoru (mohli jste se postavit libovolně do vymezeného prostoru, dle toho jak jste s daným tvrzením méně či více souhlasili). Nápad to byl zajímavý, leč po prvním usednutí na stoličky se už moc lidem nechtělo znova vstávat. Témata byla velmi zajímavá a o to zajímavější byla i samotná diskuze, co člověk to názor. Někteří se vyloženě přemáhali aby neusli :-). Zprvu se debatilo o Star Treku a budoucnosti, kterou prezentuje - zda je to možné či ne. Druhé téma byla homosexualita, bisexualita, heterosexualita a sexuální úchylky. Během této debaty si k nám do povzdálí přisedla skupinka starwarsáků, kteří byli naším debatováním minimálně překvapeni :-). Posledním tématem bylo něco ohledně náboženství, ale to už bylo tak kolem dvou hodin ráno, což už jsem bohužel nebyl schopen po včerejšímu řádění na parketu moc vnímat.



Uklidili jsme stoličky, nebo si alespoň myslím že jsme je uklidili, a vydali se za jiným programem - někteří na bar, někteří spát.

## Úterý (Thestral)

Úterý začalo stejně jako jiné dny TrekFestu promítáním zrcadlové epizody, v tomto případě se jednalo o Ressurection z DS9. Tu jsem si ale jako většinu ranního festivalového promítání nechala ujít a do velkého trekfestového sálu se dostavila až na tradiční snídani s trekkies, moderovanou Bedraz a Foxem, kde jako každé ráno proběhla nutná rozcvička, „živá příprava“ snídaně a následná možnost tento malý kulinářský zázrak vyhrát a radostně spořádat, dále také rekapitulace dosavadního programu a připomenutí toho, co nás v něm teprve potká – a dá se říct, že v úterý nás toho v něm mělo potkat opravdu hodně.

Tedy „alespoň“, co se velikosti a důležitosti věcí týče. Už delší čas se v kuloárech mluvilo o obrovské averzi zrcadlového vesmíru vůči tomu našemu, až jednou, právě teď, jak by řekl básník klasik, pohár přetekl. Na úterní večer se chystal snad největší soudní spor v dějinách obou, ne-li všech, vesmírů...

Po vydatné snídani následovala Kareemina podle mnoha jejích posluchačů velmi povedená přednáška o teorii strun, kterou jsem já ale bohužel vynechala a navštívila poněkud zvláštní a kontroverzní kus v linii Maelstromu. Od jedenácti hodin se velký sál začal plnit nejen fanoušky tolik protěžovaného Star Treku, ale také obdivovateli kultovního českého seriálu Návštěvníci. Začínala totiž Mvekova přednáška s názvem Návštěvníci přicházejí warpem, postavená na „podobnosti“ obou děl, konkrétně šlo o vtipné srovnání časových misí Kirkovy posádky ze Star Trek IV Cesta domů a Expedice Adam Bernau z Návštěvníků, doplněné o množství názorných ukázek jak z filmu, tak ze seriálu. Od třinácti hodin jsme měli čas na obědovou pauzu, kdo chtěl ale mohl zůstat a zhlédnout další epizodu DS9, tentokrát to byla The Emperor´s New Cloak, nebo se přesunout třeba na linii Doktora Who, kde se promítal druhý díl čtvrté řady s názvem The Fires of

**Zephova diskuse** V noci jsme si pokecali opravdu o všem



Pompei.

Po přestávce se pak mohlo pokračovat v cestě tam, kam se dosud člověk nevydal, konkrétně to bylo s Praotcem Trekkiem,

**Chcete ho?** **No nechtěli byste ho domů?**




který nám představil přednášku s názvem Terranské impérium jako obranná organizace. Tu jsem ale bohužel taky nestihla celou. Po této přednášce přišel další, mnoha účastníky minulých soutěží jistě velmi očekávaný, díl ST momentek. Úterní byly zaměřené na Enterprise a byly tedy z momentek poslední. Nejdřív jsem si u nich věřila natolik, že jsem si sehnala tužku a papír a chtěla se taky účastnit, po několika minutách sledování fotek a slepého tipování názvů jsem si ale řekla, že to možná ani nemá cenu a dál jsem se už jen dobře bavila opravdu povedenými momentkami. Nakonec jsem ale zjistila, že většina mých tipů byla kupodivu správná. Tak snad příště. Znova.

Po soutěžení byl zase čas přejít k něčemu vážnějšímu, čas na omiho přednášku o českých

ST webech. Musím říct, že byla opravdu dobře připravená, weby byly rozdělené do skupin podle mnoha různých kritérií - podle toho, čím se zabývají, jestli jsou klubové nebo diskuzní, aktuální nebo bohužel už dlouho neaktivní, opomenuty nebyly ani ty nejzajímavější blogy členů Star Trek komunity. Co do množství informací, to bylo skoro až vyčerpávající a bylo by možné z nich připravit ještě další přednášku. Snad jen webu fanklubu Subspace mohlo být věnováno více prostoru, je ale pravda, že není ještě zrovna zaběhnutý. Na druhou stranu ale navazuje na dlouholetou tradici SFK Dominion a bylo by tak rozhodně dobré říct o něm více než jednu větu.

Aby si účastníci TrekFestu a nejen jeho, jak se po několika minutách, kdy se velký sál naplnil snad o pětinásobek původního počtu posluchačů, pohodlně usazení na svých polstrovaných židlích, zase tak trochu zahráli, byla na programu soutěž v seriálových sci-fi a fantasy znělkách, kterou stejně jako všechny ostatní soutěže seriálových znělek připravovala Miniel. Od šesti pak probíhala Zephramova skvělá přednáška o Zeframu Cochranovi. Na tu si kdovíkde všude vyhledal snad všechny možné i nemožné informace o tomto warpovém hrdinovi. Zabýval se jím ze všech úhlů a světových stran. Seznámil nás s jeho minulostí, přítomností i budoucností, mládím, studiem, osobním i profesním životem, návyky, zlozvyky, koníčky, oblíbenými věcmi, dokonce se zajímavou přesností určil i Cochranovo datum početí, které by připadlo právě na jeden ze dnů TrekFestu. Tedy, teď stačí už jen čekat a on přijde a udělá díru do vesmíru. Možná.

Vzhledem k neuvěřitelnému množství informací, které Zephram ve své přednášce předkládal se i tato protáhla, ale protože po ní mělo následovat jen promítání, ničemu to nevadilo a pokračovalo se i v necelé následující hodině. Část z ní jsme ale s tatínkem využili pro večeři, abychom pak měli dostatek energie pro věci budoucí…

A ty se blížily. Od osmi hodin byla na programu věc doslova dimenzionální důležitosti.

Celý TrekFest i se svým, Kniginým, bíglem se přesunul do budovy kina a ze všech návštěvníků sálu se tak náhle stala porota soudního procesu století, sporu v němž proti sobě stál Star Trek na straně žalobce proti Star Treku na straně žalovaného. Zástupci zrcadlového vesmíru, intendantka Kira Nerys a kapitán Jonathan Archer žalovali nezrcadlový startrekový vesmír za převzetí moci nad většinou seriálových epizod a požadovali spravedlnost ve věci práva na alespoň srovnatelný počet vlastních zrcadlových epizod. Proti nim stáli kapitán Kathryn Janewayová a první důstojník William T. Riker (spolu s Datovou rukou pro štěstí a Lorovou nohou..). Obě strany měly dostatek pádných argumentů pro to, aby se soud a porota rozhodli pro jejich prospěch. Bylo předvedeno také mnoho svědků, mezi nimi i samotná Borgská královna, trochu namíchnutý bezruký poručík Dat nebo velitel odboje na DS9 zrcadlové reality Miles O´Brien. Ani přes jejich výpovědi nebylo však pro soudce jednoduché rozhodnout v něčí prospěch. Po dlouhém rozhodování ale porota nakonec většinově odhlasovala argumenty kapitána Janewayové a Willa Rikera a uznala, že zákon a realita je na jejich straně. Reakce žalobců nebyla, jak se samozřejmě dalo očekávat vůbec umírněná, přiznali ale, že s tímto výsledkem počítali, měli tedy v záloze plán B plný znepřátelených lodí

**Margh** **A máme tady daaaaalší číslo programu >:)**



vstupujících do našeho vesmírného prostoru a připravujících se….

Zatím je jasné jen to, že k něčemu opravdu velkému, co pravděpodobně nebude jen čajovým dýchánkem a přátelským pozdravením svých protějšků v opačné realitě – na tom se shodla jak televize, která pravidelně informovala o průběhu procesu i o „invazi ze světa za zrcadlem“, ke které došlo bezprostředně po jeho skončení, tak i žalovaná vítězná strana.

Asi nikdo nečekal, že výsledek soudu může přerůst v něco takového. Teď už si totiž nemůžeme být jistí ničím, snad jen tím, že je třeba, abychom byli připraveni na cokoliv…

Třeba i na noční Karaoke, které se chystalo od desíti hodin ve velkém sále kulturního domu a při němž jste si mohli střihnout své oblíbené, vesmírem, životem a vůbec osvědčené hity, startrekově tematické i

**Půjčovna kol** **No ovšem! Bahno!**



jiné a až do rána bílého zpívat, veselit se a dobrou vůli mít…

## Středa (Thestral)

Středa byla posledním dnem letošního TrekFestu, který její programovou náplní spíš už jenom doznával. Vrchol proběhl předešlého večera při soudním procesu. A ač bylo jasné, že zrcadlový vesmír připravuje drtivou odvetu, vzduch byl najednou o strach z možného napadení hustší než předtím a nikdo pořádně nevěděl, co může čekat, vyvedl se i tento poslední den velmi dobře. Jelikož startreková linie už doznívala a také z velké části sestávala z herních turnajů v sokolovně, byl jí přidělen prostor malého sálu. Tam také od rána promítali voayagerovskou epizodu Living Witness a od desíti hodin jsme se v přednášce andorijské

Dr. Talliany Serwe Ľud Andorie – telo, duša, vášeň a ľad mohli mnohému přiučit něco o životě, kultuře a návycích Andoriánů. Od jedenácti se představil Korax se svou přednáškou Jak se (ne) dabuje Trek o prvních (a realizovaných a dnes už kultovně známých a často citovaných), ne tak úplně dokonalých a federačního vesmíru znalých, dabinzích Star Treku, až po ty současné, ať už se jednalo o jednotlivé série nebo samostatné celovečerní filmy.

Koraxe vystřídal u stolečku Margh a v následující asi hodině a půl probíhala diskuze o průběhu a organizování TrekFestu s názvem Tak už jdeme do finále TrekFestu 008, ve které se hodnotily prošlé přednášky, věci, které byly skvělé a ty, které by se měly naopak třeba vylepšit, atmosféra na conu, schopnosti hlavního organizačního týmu, došlo i na plány pro příští Star Trek akce, které nejsou až tak daleko, jak by se mohlo možná zdát.

Od jedné hodiny probíhala registrace na STCCG turnaj a taky se šlo na oběd. Ten jsme ale já a taťka odbyli rychle a spěchali do kina na filmovou inscenaci Hvězdného prachu. Před samotným promítáním jsme se ještě stihli, spolu se zbytkem přeplněného sálu chotěbořského kina, zapsat do filmové historie jako kompars prvního fanouškovského filmu Harry Potter. I když samotný Hvězdný prach, ač bohužel s českým dabingem, děti jsou dnes asi otrlejší, byl mnohem větším zážitkem než nekonečné natáčení davové scény zakletého sálu, z jejíhož opakování byl už každý tak trochu otrávený.

Ve stejné době jako fantasy film v kině se v trekfestovém sále promítaly (až do osmnácti hodin) vybrané epizody TOS, ENT, DS9, TNG a VOY. Od šesti taky probíhala neveřejná porada vedoucích programových linií, no a my se vydali na večeři. Cestou jsme ještě potkali Koraxe, Orianu a Darella a vydali se na „něco menšího“ do Panského dvora.

Po posilnění se taťka vydal na linii Babylonu 5 a já jsem si užívala velmi komorní promítání voyagerovských epizod v malém sále.

Poslední oficiální conový trekfestový den tak pro nás skončil něco po desáté večer.

Proti odvážné a hrdinný byl však připraven ještě Kasch-wan, test dospělosti pro Vulkáne i nevulkánce žijící mimo Vulkán. Zkouška měla dvě části, tradiční souboj s lirpou a noční přechod pouště, kterou v tomto speciálním chotěbořském případě simulovaly okolní lesy a háje…

Tak skončil letošní startrekový con na Festivalu fantazie…a na ten další? Na ten se ještě zatím nikdo nevydal, ale zájemci už jsou a s organizací se také pomalu začíná… a čas je vždycky na straně věcí budoucích.

**Dlouhá uzávěrka** **Jinak Kája, kdybyste ho nepoznali**



## Závěrem

Co říci závěrem? Stejně jako loni, předloni, předpředloni... prostě jako vždycky, i letos se dny strávené v Chotěboři zařadily k těm nejlepším letošním mnoha z nás a dá-li Gene, sejdeme se napřesrok zase!

**redakce Subspace**



# Půl roku (v) subprostoru

**Náš klub 20. července oslavil první půlrok své existence. Za tu dobu už toho stihl „napáchat“ docela dost, proto je podle mého namístě, abych události posledních šesti měsíců stručně shrnul.**

Subspace vznikl relativně tiše, a to dvacátého ledna večer v Dobré čajovně ve Frýdku-Místku. Tam jsme rozvedli nápad založení nového fanklubu, který by se mohl vyvarovat chyb klubu UPKB Dominion – jeho historii by přitom nezavrhoval. Při plánování jsme kladli důraz na co možná nejjednodušší způsob, jakým by se členové mohli zapojit do různých aktivit jako je aktualizace webu nebo příprava článků pro Timesy. Také jsme chtěli zjednodušit samotnou komunikaci mezi členy. Oba tyto problémy se nám podařilo vyřešit užitím online nástrojů od Googlu (Docs, Calendar a Gmail) a vypadalo to, že vše potřebné už máme domluvené, zbývalo tedy jenom vymyslet název.

Názvů jsme vymysleli skutečně mnoho, ale upřímně, už si je ani nepamatuji, nicméně nakonec to samozřejmě vyhrál název Subspace – něco, co je ve všech koutech galaxie, bez čeho bychom nemohli cestovat warpem nebo navazovat kontakt na dlouhé vzdálenosti. Ironické je, že v době, kdy byl zakládán fanklub Dominion, figuroval mezi zamítnutými názvy i Subspace.

**Zažraní** Skreek a Alasak dělají že poslouchají



Povzbuzeni vlastní genialitou jsme se vydali domů a začali intenzivně pracovat na image klubu – hlavně na logu a webu. Ze všech variant jsme pak zvolili znak červí díry (no to vám řeknu, to bylo něco, tohle nakreslit), která má podprostor symbolizovat a dle našeho soudu vypadá dostatečně „in“.

Už v té době jsme měli jasně určenou akci, kterou se světu představíme – promítání Metrénského Incidentu v Ostravě. Na to bylo ale ještě dost času a níže se k tomu také dostanu.

**Welsey** Chehé, a teď se pustíme do toho dortu!



První setkání klubu, kterým obecně říkáme Mise, proběhlo v neděli devátého března v DK Akord v Ostravě – tam jsme členům krátce vysvětlili důvody vedoucí k založení nového klubu a principy, na kterých staví. Krom toho jsme na misi začali pořádně řešit promítání Metrénu a diskuze, která z toho vzešla, nesla první plody našeho klubu :)

První oficiální zmínka o Subspacu pak proběhla na Sconu, tam jsme ale ještě dohromady nic hotového neměli, tedy snad krom pozvánky na Metrén. To hlavní zahájení naší existence na sebe ale nechalo

**Odpolední výplaz** Subspacu na Haldu Terezie-Ema - ještě nás tady pár chybí ;)



čekat na dvanáctý duben, kdy proběhlo ono připravované promítání MI v Ostravě, které bylo nečekaně úspěšné a po kterém jsme se odebrali do čajovny Lapalála, ve které jsme setrvali až do neděle. A že jsme se bavili skvěle!

Při zakládání Subspacu jsme si dali předsevzetí, že budeme Mise pořádat měsíčně, a zatím se nám to daří. Po mimořádně vydařené dubnové Misi jsme se znovu sešli v květnu, opět v Lapalále – diskutovali jsme o různých nedořešených klubových záležitostech (hlavně o barvě triček :D) a nakonec jsme se jali zdolat haldu Terezie-Ema (místo, kde se desítky a někdy i stovky let vyváželo vše, co se při těžbě uhlí nebo jeho úpravě nehodilo a co lidé nepotřebovali).

Co se červnové mise týče, ta rozhodně stála za to – po poradě ohledně programu FF a testování přednášky jsme se odebrali nejprve do Hypernovy, kde jsme nakoupili, co se dalo (sníst) a nacpali jsme se ke Skreekovi na zahradu, kde jsme všechno to skvělé masíčko začali grilovat. Už jsme na tom jako Trekkies - na všech misích se jí!

**Budeme promítat!** Korax s Arwethem před MI v Ově



Mno a poslední mise už jsem se nemohl zúčastnit – konala se ve čtvrtek na FF, já jsem bohužel musel už ten den ráno Chotěboř opustit a vydat se do rodných končin, nicméně report z ní je také součástí tohoto čísla ;) A co se samotného FF týče, i na jeho přípravě jsme se podíleli, avšak to je už námětem jiného článku, a sice reportu z FF, který v tomto čísle také naleznete.

To je vše, co jsme za půl roku stihli – a mohu říci, že ani já, ani Wes, jsme nečekali, že to tak půjde. Jen doufám, že příští půlrok bude alespoň tak nabitý, jako byl tento. Co se našich budoucích plánů týče, budeme samozřejmě pokračovat v našich rutinních aktivitách (vydávání Timesů, aktualizace webu, pořádání misí), připravíme pro vás letošní Trekken a samozřejmě se uvidíme i na CzechTREKu 3.

Korax



# Trekken 2

## 14. - 16. listopadu

# Star Trek na Koprconu

**Stejně jako v předchozích letech, i letos na podzim se ve městečku Kopřivnice uskuteční další ročník oblíbeného setkání příznivců Star Treku, StarGate, Star Wars a dalších neméně známých fenoménů s přiléhavým názvem Koprcon. Ten nad jinými cony vyniká velmi přátelskou atmosférou, která v kombinaci se špičkovou organizací již několik let zajišťuje výborné prožití všech tří dní conu.**

Fanklub Subspace si vás tímto dovoluje pozvat na **Trekken 2, Star Trek programovou linii** letošního Koprconu. V současnosti pracujeme na přípravě programu, který jakmile dokončíme, zveřejníme na webu linie. Máte se na co těšit ;)

## www.subspace.cz/trekken

### Nač se těšit

Hlavním tématem programu bude **seriál Enterprise** – jde o nejnovější Star Trek seriál s výborným hereckým obsazením, nabízející zajímavé příběhy a výborně dokreslující nejasné období historie Federace jako celku. Navíc existuje vcelku velké množství informací, které sice v seriálu obsaženy jsou, ale na první pohled si jich **mnohdy nevšimneme** – i s těmi vás v průběhu programu seznámíme. Připravujeme řadu přednášek, ať už o Enterprise jako takové nebo o „jejím“ vesmíru nebo rasách.

Těšit se ale můžete i na přednášky a diskuze na jiná témata – dozvíte se, jak je to s dabingem Treku v ČR anebo se můžete podívat na **živé interview** objasňující mnohé z dění okolo Star Treku u nás i ve světě.

### Jak se mohu zapojit

Máte-li zájem do programu Trekkenu **přispět** svou troškou i vy, napište nám na adresu **klub@subspace.cz** téma, trvání a krátký popis své přednášky, rádi vás do programu zapojíme.

### Trekken 2 ve zkratce

**Termín:** 14. - 16. listopadu 2008

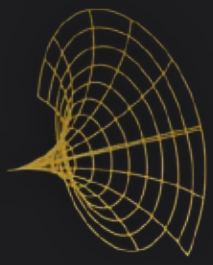
**Místo:** ZŠ Milady Horákové, Kopřivnice

**Trekken 2:** subspace.cz/trekken

**Koprcon:** cswu.cz/koprcon

**Organizátoři** Organizace Trekkenu 2 probíhá pod záštitou klubů Subspace a Czech Star Wars Universe










# Vlastní krví

Deep Space Nine je asi nejméně známým seriálem ze světa Star Treku u nás, je proto jen dobré, že vycházejí knihy, které se mu věnují. Tento román není dokonce ani novelizací seriálové epizody, přináší nám tedy opravdu nový pohled do světa stanice DS9. Dle zmínky v tiráži by kniha měla předcházet seriálové epizodě Bojová linie (Battle Lines) z druhé poloviny prvé řady.

Jak se můžeme dozvědět i ze stručného popisu na zadní straně knihy, základní zápletkou je fakt, že se Cardassiané pokoušejí vybudovat bez vědomí Hvězdné flotily na opačné straně červí díry v kvadrantu delta svojí základnu se stálou posádkou. Na tom by snad nebylo nic tak špatného, kdyby si tím nechtěli potvrdit svůj nárok na tamější prostory a na bohatá neprobádaná území. Komandér Sisko spolu s celou posádkou stanice tak mají za úkol je předehnat a u opačného ústí červí díry zprovoznit stanici Federace.

To jistě není jednoduchý úkol, neboť stanice má problémy s potřebnými komponenty a materiály a také je tlačí čas. Cardassiané ale mají náskok a už jsou na místě v kvadrantu delta. A aby těch problémů nebylo málo, do hry vstupuje bajorská náboženská frakce, vedená fanatickým veteránem bajorsko-cardassianské války, která se vše, co je spojeno s červí dírou, snaží sabotovat. Tento muž býval kdysi také spolubojovníkem majora Kiry, a to se stává důležitým, neboť právě Kira je společně s doktorem Bashirem pověřena úkolem stanici vybudovat. Doktor je zatím stále ještě chlapík, který vidí jen svoji práci, a do mise se dostává jen proto, že jako stanice má být použita jím budovaná karanténní jednotka. Doktor je ješitný a nechce „svoji“ jednotku jen tak poskytnout pro jiný účel. No a Kira je stále tou nedůvěřivou Bajorankou, která vidí nepřátelství všude kolem sebe – a u zástupců Federace především.

A kolem těchto dvou hlavních dějových linií, které se místy splétají do jedné, se vlastně všechno točí. Dočkáme se setkání s Proroky žijícími uvnitř červí díry a toto setkání zasáhne významně do děje včetně specifického pojímání času obyvateli tohoto prostoru. Bashir a Kira jsou rozděleni, doktor se musí střetnout s filozofií Proroků a s jejich pojímáním reality, zatímco Kiru čeká souboj s bývalým druhem ve zbrani. Tento souboj se stává honičkou na myš, kdy všechny trumfy má v rukou fanatický Bajoran, místy děj připomíná thriller nebo dokonce kriminální horor (bezmocná oběť a vrah). Situace obou hrdinů se zdá být beznadějná, ale podaří se jim z této šlamastyky dostat. Nebudu prozrazovat jak, to by v recenzi být nemělo. Musíte si to zkrátka přečíst sami. Mohu snad jen říct, že do děje ještě zasáhnou Cardassiané, že Kira a Bashir ochotně spolupracují a že to s nimi nakonec dobře dopadne. Jinak to ani nejde, vždyť dobrodružství stanice D9 se zde teprve rozjíždí a oba patří k jeho hlavním hrdinům.

Již zmíněnému časovému zařazení románu do linie DS9 odpovídá i to, že postavy k sobě zatím hledají nějaký bližší vztah, pokoušejí se zbavit vzájemné nedůvěry a teprve se začínají snažit táhnout za jeden provaz jako jedna posádka - a to ještě ne všichni a ne pořád. I když tento román nepatří mezi to nejlepší ze Star Trek opusů, určitě patří do jejich lepší poloviny. Mohu vám jej rozhodně doporučit k přečtení.

**Axiom**





# Star Trek II: Khanův hněv

**Po prvním Star Trekovém filmu přišla pro fanoušky tohoto scifi fenoménu dobrá zpráva v podobě návratu oblíbených seriálových postav ve druhém filmu pojmenovaném Khanův hněv.**

Narozdíl od prvního filmu se již posádka Enterprise nepotýkala s neznámou entitou ohrožující celé lidstvo, ale se starým známým Khanem Noonienem Singem, padouchem z původního seriálu. Jak jsem již naznačil, film vychází z odvysílaného dílu Klasické série Space Seed/Vesmírné Sémě. Enterprise najde ve vesmíru nákladní modul s hibernovanou posádkou a na konci epizody se rozhodne zanechat Khana na planetě Ceti Alfa 4. Přírodní katastrofa zanedlouho zapříčiní zničení planety Ceti Alfa 5 a změnu úrodné a klidné Ceti Alfa 4 na nehostinnou poušť. A kdo za to všechno může? Samozřejmě kapitán James T. Kirk, který nařídil vysadit Khanovy lidi na planetě. A to by nebyl Khan, kdyby se nechtěl pomstít. Celý film jistě mnoho z Vás již zná, takže úkolem článku bude poukázat na zajímavosti okolo natáčení.

**Hitovka** **Khanův hněv stále vede na žebříčku oblíbenosti Star Trek celovečerních filmů**



První verze filmu původně měla vypadat úplně jinak, než ji známe nyní. Kapitán Kirk měl vyšetřit rebelské povstání na Federačních planetách. Během cesty zachrání svou bývalou lásku a zjistí, že jeho syn, o kterém se nikdy nedozvěděl, je vůdce celé rebélie. Když dorazí Enterprise ke svému cíli, kapitán Kirk je zajat a odsouzen k smrti svým synem. Pak se ale dozvídáme, že za skutečným povstáním stojí Khan. Kirk se připojí ke svému synovi a pomůže mu porazit Khana - jakmile je mise splněna, Kirkův syn se připojí ke Hvězdné Flotile.

Tato verze se měla oficiálně jmenovat Star Trek II: The War of the Generations (Válka generací), nelíbila se ale Leonardu Nimoyovi, představiteli Spocka, protože v ní účinkoval jen v několika scénách - takže scénař musel být znovu poupraven a musela být přidána scéna, ve které Spock umíra při záchraně Enterprise a Federace se chystá k testování zbraně strašlivé síly známé jako System Omega. Přepracovaný scénář už byl velmi blízký nám známé verzi. Film začínal průzkumem Reliantu planet na Ceti Alfa k testování zbraně. Příběh se lišil bojem mezi Khanem a Kirkem. Khan vládnul psychickými silami a bojovalo se tyčemi, meči a biči. Tyto boje vyhrál Khan a zatímco si myslel, že je Kirk mrtvý, kapitán si uvědomil, že to všechno se odehrávalo pouze v jeho mysli a chystal se na závěrečný boj. Závěrečný boj vesmírných lodí vyhraje Kirk, díky svým brilantním taktickým zkušenostem. Scenárista usoudil, že zbraň Omega System nemá hlubší myšlenku, stalo se z něj tedy teraformační zařízení Genesis, které mohlo být mimo jiné použito i jako zbraň. Tak už byl scénář téměř celý hotový, po malých úpravách se začal film natáčet a v létě 1982 se fanoušci dočkali Star Treku II.

**Dave**



# Animovaná série

**Vzhledem k tomu, že letos slavíme pětatřicáté výročí animovaného Star Treku (které s námi mimojiné můžete oslavit na letošním CzechTREKu), připravili jsme pár informací o tomto neprávem opomíjeném trekovém seriálu.**

Když se 8. září 1973 televizní diváci posadili před své přijímače, nebyli si zcela jisti tím, co mají čekat. Jasná jim ale byla jedna věc – zase se vysílal Star Trek! A i když šlo o animovanou verzi dobrodružství slavné lodi z budoucnosti, zapojení (skoro) všech herců hlavních postav z Klasické série znamenalo, že se Animovaná série stane plnohodnotným rozšířením vesmíru Star Treku.

Podle poznámek Dona Christiensena měla Animovaná série původně popisovat osudy posádky vesmírné lodi Excalibur. Ta by se stávala jak z členů původní Enterprise, tak z jejich náctiletých kolegů, kteří by se od svých starších kolegů učili – mělo tedy jít o zábavně-vzdělávací seriál, ve kterém by se objevily všechny hlavní postavy Klasické série (krom Čechova) a šest mladých lidí různých ras – mělo jít o postavy jménem Steve, Bob, Chris, Tun-Tun, Stormy a Ploof. Vzdělávací série ale (naštěstí) z Animovaného Star Treku nakonec nebyla.

## Animovaná budoucnost

V roce 1972 začaly intenzivní práce na přípravách konečné podoby seriálu. Bylo naplánováno dvaadvacet epizod seriálu s rozpočtem 75 tisíc USD na epizodu. Do psaní příběhů samotných epizod byla zapojena řada scénáristů původního seriálu – například David Gerrold nebo Stephan Kandel.

**Fanart** Jak je vidět, TAS inspirovala mnoho fanoušků




Byla také zapojena většina herců hlavních postav z TOS – původně se ale mělo za to, že se seriál bude muset obejít bez hlasu Leonarda Nimoye, který se odmítal do seriálu zapojit (v době, kdy to vypadalo, že se natáčení nezúčastní ani Nichelle Nichols a George Takei). Nakonec se ale všichni tři do seriálu zapojili a v Animované sérii tak chybí jen jediná postava z klasického Treku – Pavel Čechov, který nebyl najat z finančních důvodů. Hlas počítače opět obstarala Majel Barrett, která spolu s Nichelle Nichols obstarala i většinu ženských vedlejších rolí. Mužské vedlejší role si většinou vzal na starost „muž mnoha přízvuků" – James Doohan.

Co se animací v seriálu použitých týče, byla sestavena řada obecně použitelných animací (chození / běh postav, detail obličeje, přelet Enterprise), které se na různých pozadích (tedy jakoby v různých prostředích) často užívaly – tím se jednak snížila doba potřebná pro natočení jednotlivých epizod, jednak se tím značně snížily náklady. Další osvědčenou technikou bylo rolování po scéně – místnost, ve které se daná scéna odehrávala, byla detailně nakreslena na jakési „špagetě", kterou kamera postupně zabírala.

Jak bylo původně plánováno, bylo natočeno celkem 22 dvacetiminutových epizod, do kterých scénáristé mistrně vpravili příběhy o nic chudší než ty, na které jsme zvyklí z klasické série. Sám fakt, že seriál je animovaný pak dal designérům nesrovnatelně volnější ruce a tak mohly vzniknout bytosti jako Kukulkán, Arex, M'Ress a technologie jako opasky s podporou života.

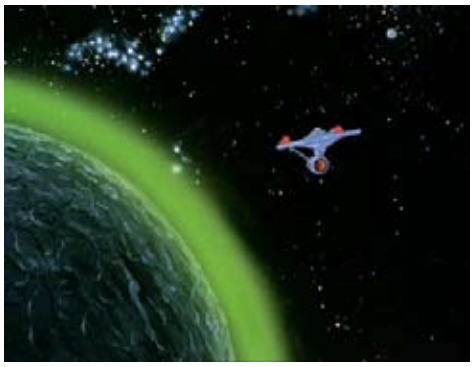
**M'Ress** Jediný člen posádky, který umí přízt



### TAS (non)canonical

Ačkoli byl animovaný Star Trek fanoušky přijat poměrně dobře, bylo dlouhou dobu nejasné, zda bude považován za canon (zdroj podložených informací) – v průběhu roku 1987, kdy byly točeny první díly Nové generace, prohlásil Roddenberry Animovanou sérii za nekanonickou. To vedlo k odstranění několika postav z TAS z některých komixů a knižních románů.

**Animovaná Enterprise nevypadá vůbec špatně**



Po Roddenberryho smrti v roce 1991 a jistých personálních změnách se opět začalo o animovaném Star Treku mluvit. V seriálu Deep Space Nine se objevila řada odkazů na animovaný seriál, v novém seriálu Enterprise se jich pak objevilo dokonce ještě více. Paramount také opět povolil užívání TAS postav a odkazů na seriál v knižních románech a komikových příbězích.

Jedenadvacátého listopadu 2006 Paramount vydal DVD set Animované série. Ten obsahuje jednak všechny epizody, jednak storyboardy a mimo jiné dokumentární filmy. Tím se animovaná série oficiálně připojila do rodiny Star Trek seriálů.

Korax




# How I Met Your Mother

Příběh celého seriálu začíná někdy okolo roku 2030, kdy si otec rodiny před sebe posadí své dvě ratolesti a vypráví jim, jak jinak, "Jak jsem se poznal s vaší mámou".

Až je to dosti netradiční příběh! Všechny epizody seriálu jsou nabité originálním a pro českou společnost blízkým typem humoru a seriál na zábavnosti neztrácí ani po třech sezónách.

Korax (doporučuje i Jacob ;)



# Tiráž

Volně šiřitelný scifi magazín fanklubu Subspace, číslo 20, vydáno 28. července 2008 v Ostravě

**Information Times**

**Šéfredaktor:** Korax

**Zástupce šéfredaktora:** Wesley

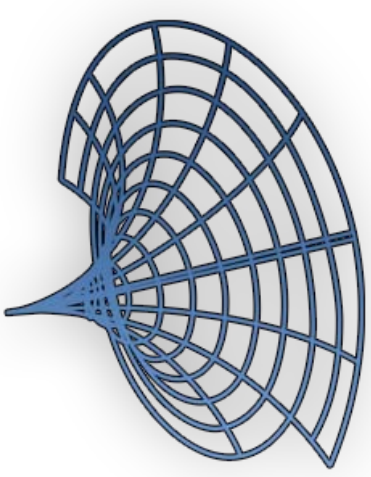
**Redakce:** Bekka, Wesley, Oriana, Korax, Axiom, Thestral, Joseph

**E-mail:** klub@subspace.cz

**GSM:** 732 411 919 (Korax)

**Sazba:** Korax, InDesign ;)

**Foto:** Wesley, Korax, Hypo, TrekCore, StarTrekAnimated



Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

**Information Times 21 vyjde 28. 9.**




sci-fi fanklub

**Subspace**

# Information Times

#21
9/08

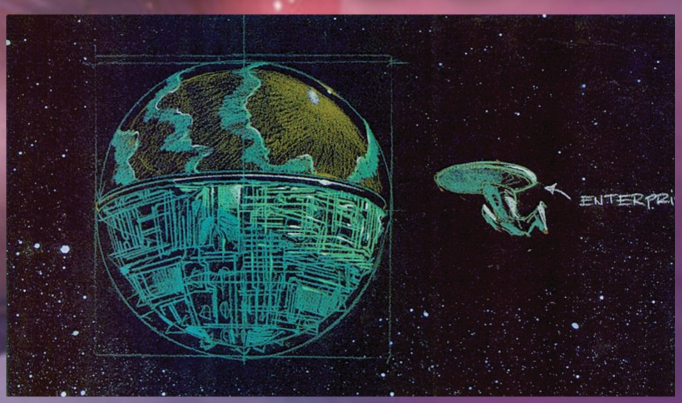
SUBSPACE

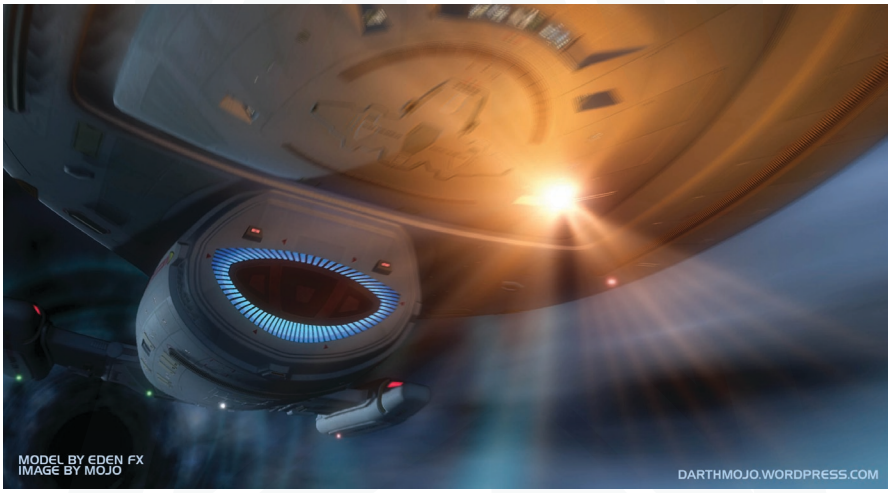
# Jaký byl CzechTREK3?

## Mise v Dolní Lutyni



## Design borgských lodi






Full spread

# Vážení a milí čtenáři,



za poslední dva měsíce se nám zejména urodil vcelku slušný počet akcí všeho druhu - jednak jsme zorganizovali dvě mise, jednak proběhl slovenský Instrocon, o kterém si můžete v tomto čísle přečíst. Zejména se ale konal třetí ročník Star Trek akce s nápaditým jménem CzechTREK a pokud jste ho letos zmeškali, měl by vám přijít vhod rozsáhlý report. Na tom se letos krom promítání druhého ST filmu s přízviskem Khanův hněv besedovalo s dabérkou borgské královny, paní Zuzanou Slavíkovou, předváděly se uniformy všeho druhu, tančilo se, hlavně jsme si ale poslechli pár zajímavých věcí od Denise Crosby, představitelky Tashi Yarové z TNG, která nás navštívila.

Když pomineme proběhlé akce, můžete si v tomto čísle přečíst recenzi Teorie strun, nové u nás prodávané Star Trek knihy, o které se říká, že je "tak dobrá, že se v ní Star Trek ztrácí". Je to pravda? To zjistíte.

V minulém čísle jste si mohli přečíst něco málo o animovaném Star Treku, který letos slaví životní jubileum - nyní nabízíme pohled z druhé strany: mám na mysli článek upozorňující na nedostatky animované série (vše ale s humorem).

Článků je v tomto čísle samozřejmě větší počet, k jejich úplnému výpisu však neslouží úvodník, ale obsah, proto už upozorním jen na jeden článek a sice "Subspace pro děti" - nebojte se, i dospělí by se měli dobře pobavit. :)

Za celou redakci scifi klubu Subspace vám tedy přeji příjemné čtení a strávení dalších dvou měsíců.

**Za redakci fanklubu Subspace,**

**Korax**

# Obsah čísla


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři | 3 |
| Novinky | 4 |
| Mise v Dolní Lytyni | 5 |
| Toerie strun - Koheze | 8 |
| Jak si Animovaná série (po)změnila Star Trek | 9 |
| Rychlovlakem na CzechTREK3 | 10 |
| Comixsalón - Istrocon 2008 | 14 |
| Tak a jsem mezi vámi | 15 |
| Subspace pro děti | 16 |
| Nadílka ze Subprostoru | 16 |
| Star Trek na Koprconu | 17 |
| Design borgských lodí | 18 |
| How I Met Your Mother | 19 |



Koheze [8]


CzechTREK3 [10]

# Novinky

**Je tady další číslo a s ním nový úvod. Někteří považují přelom prázdnin za okurkovou sezónu, což se ovšem o sci-fi scéně v ČR říct nedá.**

Hned na začátku srpna mnozí z nás prožili příjemný víkend v malé osadě Budeč, kousek od Plzně, na **chatě u Johansona**. Počasí nám přálo a myslím, že se všichni dobře bavili. Reportáž se do tohoto čísla už nedostala, ale určitě si ji budete moci přečíst v některém z dalších čísel.

V polovině srpna se uskutečnila již druhá společná **Mise klubů Subspace a CZ Kontinuum** v Dolní Lutyni. I přesto, že nám počasí moc nepřálo, bylo nám poskutnuto to vysloveně rodinné zázemí u Alasky.

První zářijový týden proběhla další **Subspace Mise** kde jsme neváhali využít vydařené soboty a vyrazili do parku, kde se nám podařilo natočit klip na CzechTREK 3 pro naši diskuzi s dabéry.

Září bylo velmi nabité. Další akcí byl bratislavský **Istrocon**, kde bylo mimo sci-fi k vidění taky spousta mangy a anime, prostě komix. Mám odtamtud pár pěkných fotek pěkných slečen v kostýmech :-).

Poslední akcí v měsíci září, ale rozhodně ne poslední co do zábavy a kvality, byl již třetí ročník CzechTREKu. Program byl pojat trochu jinak než minulé ročníky a Denise Crosby nám navíc připravovala jedno překvapení za druhým. Víc ale v reportáži.

Na měsíc říjen (19. října) se navíc chystá setkání s Arminem Shimmermanem, představitelem Quarka, jeho dabérem Zdeňkem Burešem a Kitty Swink, která v seriálu DS9 ztvárnila postavu bajoranské ministryně Rozahn.

Teď už mi nezbývá, než vám popřát příjemné čtení.

**Wesley**

**Vpřed!** **Součástí mise v Dolní Lutyni byl i výlet za kulturou :)**





# Mise v Dolní Lutyni

**Náš klub sa naozaj rád kamaráti, čo sme využili tieto prázdniny, keď sme sa stretli s členmi ostatných Star Trek klubov. Keďže niektorí precestovali väčšiu diaľku, trvala misia namiesto jedného až tri dni.**

## Pátek a sobota

V piatok ako prví do Ostravy rýchlikom dorazili Samuel, Kawalski a praotec Trekkie, pretože boli zvedaví aj na mesto. Milá povinnosť previesť ich pripadla mne, teda naozaj „miestnemu" človeku. Z mojej domácej úlohy a učenia sa pamätihodností mesta nakoniec nebolo nič, pretože z pôvodných troch hodín na prehliadku, zostala po meškaní vlaku a obede sotva polovica. Behať nebol čas, preto sme si pozreli všetko na jednom mieste, na výstave miniatúr svetových stavieb Miniuni. Kde inde sa Pražáci môžu odfotografovať pred pražskou radnicou s orlojom a nebyť pritom v Prahe?

**Nechce někdo vzbudit Praotce?**

Pri presune k miestu stretnutia, čajovni Lapalála, sme sa prešli mestom, a keď som sa náhodou nezakecala o niečom celkom inom, padlo aspoň meno budovy, okolo ktorej sme prechádzali. Počasie nám stále viac hrozilo dažďom a kým sme v čajovni čakali na ďalších účastníkov a odvoz, spustil sa naozaj solídny dážď. K Alasákovej rodine, ktorá mala tú odvahu ubytovať vo vlastnom dome okolo pätnásť scifistov, sme došli ako zmoknuté sliepky.

Zvyšok večera bol voľný program. Zoznámenie sa s domácimi. Čakanie na zvyšných účastníkov misie, ktorí postupne prichádzali väčšinou vlastným povozom. Hranie hier všetkého druhu. Pokec medzi tými, čo si ukoristili miesta v obývačke na sedačke. Hladkanie domácich zvierat, konkrétne dvoch psov a dvoch mačiek, ovečky do domu bohužiaľ nepustili. Prezeranie hromady fotografií z doby, keď bol veľký domáci pes ešte malým domácim psom. Niektorí tuším aj jedli, ale určite sa pili veci s alkoholom aj bez. A ostatní priami účastníci si určite spomenú na ten zvyšok, na ktorý som ja zabudla.

Keď sme sa s manželom už dočkali aj posledného účastníka, Johansona s dvojitým dámskym doprovodom a zvítali sa, zas sme sa rozlúčili a vrátili sa do Ostravy do vlastnej postele ako jedni z mála. Mimoostraváci spali na povale v dome, teda okrem Johansona, ktorý sa rozložil v záhrade v stane, čím spôsobil domácim škodu v podobe vyležanej trávy.

**Je libo dezert?** Jeden z dortů



**Víno, ženy, zpěv...** CENZURA... chi :)



Druhý deň ráno začal miernym chaosom pri zbieraní našej početnej skupiny. Telefonáty medzi Ostravou a Dolnou Lutyní najprv hovorili o presune Ostravskej časti späť k Alasákovej rodine, nakoniec sa to však celé obrátilo. Naozaj som nevedela, či sa tešiť, keď som sa dozvedela, že do hodiny budú pred naším panelákom všetci. Nakoniec ale zostali naozaj iba pred panelákom.

Kým sme sa nakladali do nášho auta, Rebeka s Koraxom kamsi zmizli. Po chvíli sa vynorili s domácich potrieb so širokými úsmevmi na tvári a rolkou žltej stužky a nožnicami v rukách. Ďalšie minúty teda patrili zdobeniu ôsmich áut, aby sme sa cestou poznali. Aj tak

sme sa roztratili na prvej svetelnej križovatke, ale do miesta určenia zámku v Hradci nad Moravicí sme nakoniec dorazili všetci. Znova bol chvíľu chaos so zgrupovaním a počítaním účastníkov prehliadky. Keďže nikto nedokázal presne spočítať, koľko kúpiť vstupeniek pre dokopy dvadsaťdva ľudí, z toho deväťnásť dospelých, dve deti, jedno batoľa, troch študentov a mínus Johanson a jeho sprievod, ktorí sa rozhodli ísť na inú prehliadku, začalo sa individuálne nakupovanie.

Zámkom nás sprevádzal milý mladý sprievodca v uniforme vojaka napoleonských vojen, ktorý si musel na chvíľu sadnúť a rozdýchať, že sa mu na prehliadku prišiel scifiklub. Našťastie sa mu to podarilo a mohli sme pokračovať. Najväčší úspech mali dlaždice zdobené erbmi a veľký jedálenský stôl, na ktorý by sa určite v pohode vošla celá doskova hra World of Warcraft. Hviezdičky v kaplnke, ktorých má byť údajne toľko ako dní v roku sme nestihli spočítať. Nakoniec sme si s okostýmovaným chlapíkom urobili hromadnú fotografiu, a potom nás už vypustil von do záhrady okolo zámku. Tam bolo tiež čo obzerať, ale hlavne účastníci výletu fotografovali účastníčky výletu, takže trvalo pomerne dlho, kým sme sa dostali späť k autám. Začal druhý strategický presun, teraz smer Dolní Lutyně. Tromi rôznymi cestami s medzizastávkou sme sa asi po hodine všetci znova zišli a vystriedali sa pri kuchynskom stole pri chutnom guláši, ktorý nám pripravila pani domáca.

Ako ďalší bod programu sme stanovili hromadnú gratuláciu oslávencom.

**Mám leolu...** Alasak nevzdává boj



## Neděle

Do neděle se kluby probudily ve sníženém počtu – už v sobotu navečer nás museli opustit Beka, Arweth a Ondro, Oriana s Darellem, Skreek, Axiom, s Thestral a manželkou i Crusher s na krátce se objevivší Kamilkou (od

**Oběd v Pandě** Pro nás snad už povinnost



Nahnali sme naše zhromaždenie do, v tej chvíli príliš maličkej, obývačky a po formálnych gratuláciách júlovým a augustovým oslávencom: Arwethovi, Ondrovi, Darellovi a Katkemk, našťastie bez piesme Happy Birthday, sme sa vrhli na torty ako kobylky. A kto ešte stále nebol plný, toho čakal vonku gril a na ňom všetko, čo sa dá tepelne upravovať. Teda okrem ovečiek. Celú túto hostinu sme znova zapili vínom, tentoraz Tokajským a pokračoval voľný program podobný tomu z predošlého večera.

Večer sme zakončili malou oslavou pol roka od založenia klubu, čo Korax dokázal premietnutím bohatej obrazovej dokumentácie z takmer všetkých akcií a misií. Len fotografie z tej júnovej sa niekam stratili. No a keďže už bolo po polnoci, vrátili sme sa s Darellom znova domov a ostatní si zrejme ešte tú noc aj zaliezli do spacákov, keďže ich ďalší deň čakal ešte program. Toho sme sa ale s Darellom nezúčastnili, pretože sme mali iný program, takže o nedeli informuje kolega Mirex. Len malý postreh: keď v nedeľu odišli poslední účastníci, susedia sa našich hostiteľov pýtali, koho zo svojich detí ženili alebo vydávali, keďže bol plný dom ľudí.

níž měl mimochodem Crusher díky mému sveřepému naléhání při sobotním steakování přislíbeno, že porodí-li v očekávaném termínu 19. září, měl Cruher „dovoleno“ přijet o den později oslavit to na CzechTREK). I v omezenějším kruhu ale stále neděle za to – koneckonců, závěr patří vždy mistrům.

**Čekání na další chod** Zase diskutujeme o koninách... :D



Probudil jsem se kolem osmé jako první a z pochrupující půdy se vydal směr koupelna a jídlo. To bych ovšem nesměl mít ten úžasný nápad podívat se nejdřív ven na dvorek na psa Huberta. Maxipsisko bylo tak rádo, že vidí znovu člověka, kterého zná sotva 24 hodin, že se - položené na hřbetu s packami nahoru - nechalo hladit dobrou čtvrthodinu. Při této

činnosti jsem pochopil, jak moudré bylo nechat nejimpozantnějšího zástupce Alaskovic rodinné ZOO ráno mimo domek…

K mému ranním obžerství v kuchyni se postupně připojovali další členové Mise, a probíralo se vše možné i nemožné; dovoluji si odhadnout, že i na ten Star Trek možná nakonec došlo :-). Kolem desáté se už u jídelního stolu vystřídali všichni a začal se řešit nedělní program. Jelikož se venku docela umoudřilo počasí, byla Wesleym navržena „outdoorová aktivita“ výletu na Landek, která byla vzápětí většinově schválena.

Po sbalení našich věcí následovalo rozloučení se s Alaskovou rodinou v Dolní Lutyni – tou, která s námi nepokračovala dále. Zejména mamince, „paní Alaskové“, patří náš nehynoucí dík. Vzorně se o naši tlupu tři dny starala, zatímco tato jí systematicky rozbourávala rodinný klid :-). Takže ještě jednou, i touhle cestou, neskutečné díky! Bohužel s námi dále nepokračoval Korax, jehož odvály povinnosti, ani Johanson se svým doprovodem, Evičkou a Evičkou, kteří taktéž zvolili jiný program. Na rozdíl od osmi aut ze soboty se tak na Landek vypravili jen auta tři.

**Zalez!** **Mirex se zjevně rozhodl vše sledovat z nejbezpečnějšího úkrytu v okolí...**



Landek – úžasné místo. Místo lovců mamutů (kteří jako první na světě používali černé uhlí k udržení svých ohňů), avšak hlavně hornické muzeum. Bývalý důl Anselm a 250 metrů důlních štol bylo silné lákadlo. Nejprve naše tlupa zašla do volně přístupné volné expozice šatny horníků. Depresivně působící místo, plné tmavých visících šatů nad našimi hlavami, se spoustu řetězů kolem, by bylo ideální pro natáčení horroru. Samuel nevím proč můj návrh, aby se zde odehrával druhý díl jejich fanfilmu „MI:2“ nevzal s pochopením. Po vyblbnutí některých jedinců v dětských vláčcích (což třeba vzhledem k mé a T´Reelově konstituci byly obdivuhodné výkony) se už fáralo pod zem.

Skoro hodinová prohlídka důlních šachet byla nadmíru zajímavá, zvláště pro člověka, který takovou věc viděl poprvé v životě (a pro člověka, v podobě mé maličkosti, který trpí lehčí klaustrofobií). Průvodce vepředu nebyl sice vůbec slyšet, ale my se dostatečně zabavili sami. V pravé důlní tmě jsem si sice nesáhl na permoníka, jak bylo slibováno, ale (tuším) na kawalského, ale nemusí pršet, stačí když kape, že...

Po prohlídce šachet nás opustili Praotec „Zakladatel“ Trekkie a kawalski, neboť odjížděli „pinďou“ do Prahy. Byli tedy odvezeni na ostravské nádraží, přičemž zbytek skupiny pokračoval návštěvou muzea báňského záchranného sboru a jeho techniky. Prohlídka byla hodně zajímavá, ale zlatý hřeb měl teprve přijít.

Rázovitý pan průvodce nám umožnil seberealizovat neustálé děti v nás poněkud akčnějším způsobem… Bylo nám umožněno vyzkoušet si aspekty důlního záchranářství prolézáním poměrně úzkých tunelů. To bylo něco na mou klaustrofobii. Ale to bych zase nebyl já, abych se neuvrtal pro každou ptákovinu. Sice jsem díky své výšce činil lehčí brzdu provozu (zezadu mě neustále pošťuchoval Uran), což Wesley zvesela fotil, ale nakonec jsem úspěšně po břiše do finiše dolezl. Ovšem 18 kilovou výstroj, jakou k tomu mají opravdoví záchranáři, bych k tomu opravdu vláčet nechtěl.

**Skupinovka** **z výletu za kulturou vedeného nezvyklým průvodcem**



Po dostatečném vyblbnutí v rourách jsme zamířili k inscenovanému pravěkému obydlí včetně jednoho mamuta. Tady jsme se ale zdrželi jen velmi krátce, protože kručení žaludku se projevovalo snad u všech. A proto hurá do Ostravy a do osvědčené čínské restaurace Panda.

Následovaly pravé lukulské hody, jež daly popustit brzdě špatně skrývaného obžerství všech přítomných. Při pojídání specialit čínské kuchyně se opět probíralo vše možné a nemožné, včetně správného pití nápojů se zdviženým prstem či genetických úprav mých rukou. Hlavním hrdinou odpoledne byl ovšem iPhone a „práskání bublinek“.

Po vynikajícím obědě jsme se rozloučili s katkoumk a T´Rellem, kteří odjížděli do Bratislavy, a z „přespolních“ jsme zůstali už jen já a Samuel. Zbývající, tedy Wesley, Nečlen Bad, Alaska s bratrem Pandou a Uran nás vzali na krátkou procházku centrem Ostravy, tak akorát do odjezdu našich vlaků.

A pak už hurá do vlaků vstříc domovu. Odváželi jsme si skvělé zážitky z perfektně připravené akce, plné skvělé nálady (a skvělého pohoštění u Alaskových) a zážitků. Mise byla nanejvýš úspěšná.

**Oriana, Mirex**



# Teorie strun - Koheze

**Jak už název napovídá, román vychází z prostředí seriálu Star Trek Voyager. Po přepisu pilotního dílu Ochránce a po dalších mimo televizní seriál stojících románech Únik a Ragnarok (tento loni vyvolal mezi českými čtenáři celkem bouřlivou diskuzi) se nám do rukou dostává první díl trilogie popisující poutavá dobrodružství hvězdné lodi Voyager, a to ve velmi nezvyklém prostředí.**

Kniha, jejíž překladatelkou je Mirka Dřínková, kterou mnozí z Vás jistě znají pod nickem Kareema, měla v polovině června svůj křest v Brně a od tohoto data se vesele prodává minimálně ve všech sci-fi speciálkách. Další díly ponesou názvy Fúze a Evoluce a měly by vycházet postupně v dohledné době.

Děj Koheze je zasazen mezi závěrečnou epizodu sezóny čtyři, "Strach a naděje", a první epizodou sezóny pět "Noc" a využívá časové mezery asi tří měsíců, která zde vznikla. Je dlužno říci, že je dosti zaměřen na B'Elannu Torres (což se odráží i na obálce knihy) a její vztah k Sedmé z devíti.

Základní myšlenka příběhu je v podstatě velmi schematická – posádka Voyageru se setkává s rasou Monorhů, jež se ocitá v problémech a potřebuje pomoc, kterou se jim kapitán Janewayová rozhodne poskytnout (základní směrnice je jako obvykle dost pružná a nakonec, jsme přece v Delta kvadrantu). Monorhové žijí ve zvláštní hvězdné soustavě tvořené dvojhvězdou. Zpočátku se zdá nemožné, že zde vůbec mohou žít, protože sekundární hvězda soustavy (již domorodci nazývají Modré oko) zamořuje planetu a celou soustavu smrtící radiací a zákony fyziky, jak je zná Federace, zde zdá se neplatí. Voyager se setkává s lodí uprchlíků z planety, ta se však za zvláštních okolností rozpadá včetně posádky na prach.

Před kapitánem Janewayovou nyní stojí těžký úkol – odhalit tajemství existence a fungování záhadné planetární soustavy a zároveň se pokusit o záchranu jejích obyvatel.

Román začíná vlastně nadvakrát, kdy je uvedená tragická událost popsána napřed z pohledu posádky nešťastné lodi a poté z pozice posádky Voyageru. Nadále celou situaci ztěžuje i to, že Voyager je vlastně v soustavě uvězněn a posádce se tak odpočítává čas, neboť radiace je samozřejmě nebezpečná i pro ně. Situace na planetě také není jednoduchá, soupeří zde mezi sebou různé skupiny nebo snad rody, velký vliv mají v těchto sporech staré tradice a legendy.

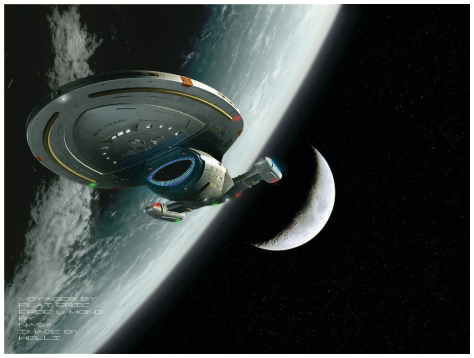
Na planetu je proto vyslán výsadek tvořený B'Elannou a Sedmou. Při přistávání však dojde k záhadné explozi a transportér musí nouzově přistát. Výbuch má podivný vliv také na samotný Voyager, ocitá se mimo obvyklý čas a prostor ve zvláštní dimenzionální bublině.

Zatímco se loď snaží vymanit z anomálie, na planetě se rozehrává vztahový koncert mezi B'Elannou a Sedmou z Devíti, který je místy dosti zábavný. Dostanou se do područí jedné z frakcí na planetě, při střetu s nimi jsou obě různým způsobem hendikepovány a musí spolu opravdu úzce spolupracovat, aby zachránily nejen sebe, ale i ostatní.

Děj románu je dynamický, jednotlivé scény jsou popisovány subjektivně očima jedné z postav, včetně jejích myšlenkových pochodů nebo názorů na probíhající události.

Mimo postav známých ze seriálu jsou velmi plasticky popsání i vystupující Monorhové a velký prostor je také věnován myšlenkám a vnitřnímu životu hrdinů, což je oproti seriálu, kde se vše musí vyjádřit filmovou řečí, výhodou a postavy jsou tak mnohem životnější.

Během času se dospěje k jakémusi dílčímu vyřešení problémů posádky i výsadku, ale kniha je prologem k trilogii a hlavní dějové zvraty nás určitě ještě čekají. V úplném závěru dochází také k překvapivé události, signalizující jakýsi zásah zvenčí, která určitě další děj povede zcela jiným směrem. Nemohu zde uvádět spoilery, ale věřte, že druhý a hlavně třetí díl nás velmi překvapí. A k té teorii strun snad nakonec také dospějeme.



Závěrem je možno říci, že první díl trilogie je velmi dobře napsán a že je opravdu kvalitním sci-fi románem. Znalost seriálu není na škodu, ale také není nutná, kniha funguje i sama o sobě. Pokud však seriál znáte, je vaše setkání se známými postavami při čtení setkáním se starými známými a oživí Vám vzpomínky na seriál, který jsme viděli před lety.

Román je v zahraničí řazen k tomu nejlepšímu ze světa Star Treku, co bylo napsáno.

A nyní je tedy na nás, abychom si jej přečetli a uvedené tvrzení posoudili… Osobně mohu knihu všem doporučit.

**Axiom**

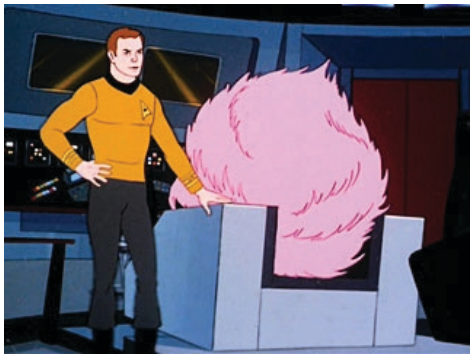


# Jak si Animovaná série (po)změnila Star Trek

**Vhledem k tomu, že letos slaví animovaný Star Trek výročí (které jsme oslavili na CzechTREKu 3), byl součástí minulého vydání článek stručně shrnující, o co v animované verzi dobrodružství posádky klasické Enterprise vlastně jde. Nyní to vezmeme z trochu jiného úhlu – zaměříme se na TAS z hlediska jejích nedokonalostí.**

Animovaná série byl seriál navazující na dobrodružství posádky kapitána Kirka Klasické série. TAS se stávala z dvaadvaceti epizod rozdělených do dvou sezón – první se šestnácti a druhá s šesti zhruba dvacetiminutovými epizodami. Kvůli své nedotaženosti byla ale roku 1988 na Roddenberryho žádost prohlášena za nekanonickou (ovšem v současnosti je opět prohlašována za kanonickou).

**Kdo dřív příjde** Kirk zasednutý růžovým Tribblem



## Nedotaženosti v animacích

Jednou z nejvíce do očí bijících chyb Animované série je fakt, že v řadě scén se objevuje růžová barva na místech, kde bychom ji nejméně čekali (klingonské uniformy, Tribblové, loď Zrádcův tesák). Může za to fakt, že režisér Hal Sutherland byl, aniž by o tom kdo jiný věděl, barvoslepý a růžová se mu jevila jako odstín šedé.

To ale není jediný vizuální nedostatek TASky – pokud jste epizody seriálu sledovali pozorně, jistě vám neunikl moment, kdy má Uhura a poručík Gabler křídově bílou kůži nebo sada scén, ve kterých má na sobě McCoy žlutou uniformu, Chapelová červenou nebo kdy si samotný kapitán na sebe oblékne červenou. Zůstaneme-li ještě u oblečení, je záhodno zdůraznit, že v jedné scéně má Scotty na uniformě insignie kapitána a v řadě scén, kde McCoy používá trikordér, má chvilku vidět přes rameno jeho popruh a chvilku ne.

## Změny v pojetí Star Treku

Co se pak týče změn v prostředí, kterých si můžete v animovaném Star Treku všimnout, je to druhý turbovýtah na můstku, který je umístěn hned vedle obrazovky. Můstek samotný pak, na rozdíl od Klasické série, kde tvořil šestiúhelník, je nyní kruhový. Často si také můžeme všimnout detailních záběrů na reproduktor ve zdech, takový ale v celé Klasické sérii nebyl vidět.

**Hezké ale...** Odkud to je?!



**Koloth... v růžové vestě** má v originálním znění až nečekaně vysoký hlas. V české verzi naopak mluví jako každý druhý mimozemšťan



Co se technologií v seriálu „vynalezených“ týčet, nejznámější je rozhodně osobní silové pole, které v animovaném Treku (ale už nikde jinde) nahradilo skafandry a poskytlo tak posádce mnohem lepší mobilitu v prostředích bez dýchatelné atmosféry.

Z těchto a mnoha dalších důvodů byla animovaná série prohlášena za neoficiální, nicméně to už nyní není Pravda a dle mého názoru jsou i tyto nedostatky (nebo snad drobné vtípky?) důvodem, proč má animovaný Star Trek takové kouzlo.

**Korax**



# Rychlovlakem na Czech Trek 3 aneb Trekkies se houfují v Ládví

Tak a je tu zase, po roce skoro na den přesně další CzechTREK, tentokráte už třetí v pořadí.

Všichni jsme se těšili a všichni jsme se dočkali, nu a pro ty, kteří se letos na CzechTREK z jakýchkoli důvodů nemohli dostavit, jsme připravili malou a snad nenudnou, přestože jednopohledovou, reportáž z toho, jak to letos na CzechTREKu probíhalo a neprobíhalo, vypadalo a nevypadalo.

## Prolog

Poprvé na conu bez taťky. On s úsměvem říká: Jednou to muselo přijít. Já říkám: Škoda, žes tam nebyl, bylo to boží.

A jak to vlastně všechno začalo? Nu, na začátku bylo slovo, vejce nebo slepice, ale až tak daleko zacházet nebudeme… Na začátku byl nápad, pravděpodobně Litttle Borgův, uspořádat startrekový con. Tenhle nápad už se zrodil asi taky hodně dávno, jisté ale je, že vyšel a onen con se konal. A pro velký úspěch pak o rok později i jeho druhý ročník, na který přijala pozvání Marina Sirtis. Mnozí z nás mají jistě doma pečlivě schovanou fotku se štítkem „Objetí s Troi“. No a letos se Trekkies pustili do CzechTREKu znovu, tedy do třetice všeho dobrého. A už teď v začátku Vám musím říct jedno: bylo to velké a skvělé… (a rozhodně je za tím hromada práce)…

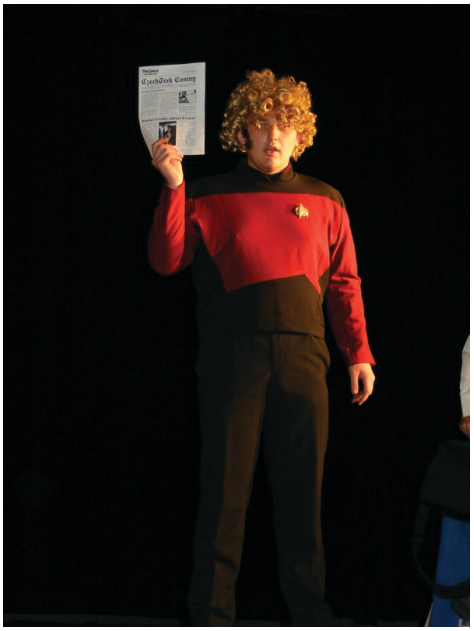
**Wesley a Rebeka** coby uvolnění účastníci :)



## Pátek

Vlastně ani pořádně nevím, kdy jsem se definitivně rozhodla, že na CzechTREK pojedu, protože ještě na gulášové misi u Alasaků jsem si nebyla vůbec jistá, ale nakonec jsem prostě jela. Tedy jeli jsme. (Já poprvé na con bez taťky, kterému to letos nějak časově nevycházelo.) A bylo nás šest. Jednalo se tedy o skupinovou výpravu, vlastně dalo by se říct misi, protože jsme de facto utvořili výsadek a vyjeli z domovské základny do cizích končin. Ale Misí se v žargonu našeho klubu označuje pravidelné setkávání členů, takže jsme se asi jenom vydali na výlet za dobrodružstvím a poznáním. Nejdřív jsme jeli vlakem, ale ne jen tak obyčejným, nakonec bylo totiž rozhodnuto uskutečnit přepravu rychlovlakem, tedy Pendolinem, což byla pro mě

**Bendi nám zarostl** a představuje Coniny



velká premiéra. Jak už jsme zmínila, jelo nás šest, Rebeka, Wesley, Korax, Oriana, Darell a já. Na druhý den ještě dorazil, spolu s Alasakovou maminkou (která ale ještě večer odjela), Milan, ale nepředbíhejme. Korax v předstihu několika dnů zakoupil místenky které šikovně nezapomněl doma, takže jsme skutečně odjeli, my ostatní pak už jen jízdenky.

**Odkud přicházejí stíny** **představení nové TOS knihy**



Celou cestu jsme seděli proti směru jízdy, tedy zády k cíli naší cesty, ale myslím, že na zpáteční cestě už se ke spokojenosti všech sedělo pěkně po směru a i stolečky byly.

Do Prahy jsme dorazili něco před půl devátou, takže po nějakých třech hodinách jízdy.

Byli jsme téměř na místě. Zbývalo dopravit se k Hance a Karlovi do Uhříněvsi, tedy dostat se na Titan. Jeli jsme vlakem, lodí, metrem a pak tramvají...i když vlastně ne, po tom vlaku už jen metrem a nakonec autobusem. V metru jsme se, přesně jak matují si cestu, nu a asi už tam opravdu někdy byli, protože jsme se zakrátko setkali s Hypo, která nám šla tou tmoucí tmou, která už kolem desáté večer ležela všude, kam nedosvítilo světlo pouličních lamp, naproti.

Musím říct, že vystoupit na zastávce Venušina, jít do ulice, kterou pojmenovali Saturnská a pak mluvícím výtahem dojet před dveře bytu, na nichž je napsáno Titan, byl naprosto neopakovatelný zážitek a dokonale stylový začátek víkendu zasvěceného Star Treku.

V Titanu jsme se přivítali ještě s Karlem a dřívějšími už přítomnými příchozími, a to Včelkou a Johansonem. Já jsem pak ještě chvíli se zatajeným dechem procházela Titanem, bytem fanoušků Star Treku, dokonalým domovem :)

Jen co jsme se trochu utábořili, rozbalili Beka s Wesleym kartičky (na které se těšili už do vlaku, ale bohužel neměli stoleček, na kterém by mohli hrát) a spolu s Včelkou se pustili do Race for the Galaxy. Sledovat je bylo zajímavé, ale přestože mi byla hra vysvětlována, nevím, jestli bych byla s to ji schopně hrát. Možná, možná ne. Možná ne.

Nevím už přesně, kdy se šlo spát, ale určitě to bylo po půlnoci, možná dost po půlnoci. Johanson ulovil zelenou pohovku v obýváku a my ostatní jsme každý ulovili kus nějaké matrace v pokoji pro hosty a

**Vyhoďme si z kopýtka** **- roztančené zahájení CzechTREKu**



se to podle zásad seriálů nemá dělat, rozdělili, Darell a Oriana totiž měli bydlení jinde, a autobusem do Uhříněvsi jsme pak pokračovali jenom Beka, Wesley, Korax a já. Vystoupili jsme na určené zastávce a následovali ty, kteří už tam prý byli a pa-

spali a spali a spali až do rána... A podle Koraxe prý někdo chrápal, ale jelikož se nikdo k takto hanebnému činu nepřiznal, zůstane tento případ asi další nevyřešenou lidskou záhadou...

## Sobota

Druhého dne, tedy v den, kdy pomalu propukalo šílenství spojené se třetím ročníkem CzechTREKu, jsme se do Ládví přepravovali na etapy. První vůz (Salivenův), jehož osádka tvořená Marghem, Johansonem a Koraxem, byla třeba při přípravě prostor a organizaci, vyjel už před osmou. Nu a my ostatní, tedy Wesley, Hanka, Beka, Včelka a já, kteří jsme nemuseli vstávat brzy, jsme se v klidu nasnídali a zhruba kolem deváté utvořili posádku druhého vozu.

Wesley byl jmenován řidičem výpravy a musel tak v pořádku dovézt nás i auto až ke KD Ládví. Samozřejmě se mu to podařilo na výbornou, jistě částečně díky Hance coby navigačnímu důstojníkovi, hlavně ale určitě kvůli té zbrusu nové Enterprise uniformě, ve které se toho rána na CzechTREK vypravil.

**Diskuse s dabérkou** **Zuzana Slavíková "v akci"**



Začínalo se v deset hodin v multikině Ládví promítáním filmu Star Trek II: Khanův hněv. Ještě před projekcí nás Little Borg přivítal v kině a seznámil nás s docela neuvěřitelnou historií toho, jak to vlastně s promítáním Khanova hněvu nebylo vůbec jednoduché a jak toto promítání skoro nemuselo proběhnout. Stejně jako tomu bylo loni s Prvním kontaktem, pokusili se sehnat na CzechTREK filmový kotouč se Star Trekem II. Ukázalo se ale, že není na světě nadlidštějšího úkonu. Jakkoli se Little snažil, vždycky byl absurdně odkazován na lidi, s nimiž už se jednou bavil, prostě začarovaný kruh, ze kterého nakonec vzešlo to, že v Evropě je kopie k nesehnání a pokud bychom ji opravdu chtěli, dala by se samozřejmě vyrobit, ale to je potom zase tak nějak k nezaplacení. Svět je někdy zvláštně a zbytečně složitý.

Proto se Star Trek II nakonec nepromítal z filmového kinopásu, ale vlastně z digitální HD verze.

A bylo to i tak velmi dobré a nikdo nepoznal rozdíl. Tedy nikdo by nepoznal rozdíl, kdyby se asi v polovině filmu, zrovna při útoku Reliantu na Enterprise, nedokončila antivirová kontrola. Tak jsme se zasmáli i mimo rámec filmu a pohotoví fotografové vtipně zachytili toto malé kino faux pas na své paměťové karty.

Taky jsme měli lentilky, tedy Korax měl lentilky a jelikož lentilky jsou barevné a obsahují čokoládu, užili jsme si sledování Khanova hněvu tím víc.

Po skončení filmu jsme se hromadně vydali na oběd do blízké čínské restaurace a odtud pak do KD Ládví, kde probíhala registrace (každý jeden dostal visačku, vydání Conin, drink na osvěžení mysli a formulář na focení s herečkou) a kde se ve velkém sále slavnostně zahajoval Czech Trek 3 a následně probíhalo představování programu.

Comeback? Holodoktor se po dlouhé době opět ukázal - a to i se svými starými hitovkami



Někdy v té době se na Czech Treku objevil taky Milan a paní Alasaková, takže nás subspacových bylo zase o něco víc...

A někdy v té době se z Včelky vylíhnul Andorian...a byla modrá!

A ve 14:00 to všechno začalo doopravdy!

Nejdříve přišel na řadu koncert – Holodoktor a jeho „holosongy“. Bylo to jeho první veřejné vystoupení po mnoha letech, možná dokonce od Euroconu v roce 2002. Ale my publikum jsme ho samozřejmě milovali, přestože si ne vždy byl úplně jistý. Připomněli jsme si všechny jeho/naše staré dobré známé písně z předešlých koncertů a „vydaného“ alba Star Trek Kabaret, včetně toliko milované Ostudy trekkerů, Ho Ho Chakotay, Hladové Enterprise nebo oblíbeného Sheridana, který byl pro velký úspěch opakován po tom, co jsme Holodoktora podruhé, částečně na radu Omiho, vytleskali.

Po koncertu následovalo něco, co na žádném conu ještě oficiálně (neoficiálně jistě ano, protože v uniformě nebo kostýmu své oblíbené postavy už dneska chodí kdekdo) nebylo, a to módní přehlídka s názvem Fashion Trek. V průběhu hodiny se nám představilo obrovské množství modelek a modelů, kteří předváděli své uniformy, Johanson se svými šesti kousky (z nichž jedna byla na přešívání, tedy pěti) se objevil hned několikrát, z různých startrekových sérií, a filmů. Došla řada i na typické oděvy zrcadlového vesmíru a dokonce jsme na přehlídce přivítali i majitelku uniformy z Galaxy Questu (Zinu). Celý FashionTrek byl pak zakončen přehlídkou modelů pro běžné nošení – fanouškovskými a klubovými tričky.

Od šestnácti hodin měla probíhat beseda s dabéry Star Treku, jejíž moderování bylo svěřeno klubu Subspace, konkrétně Bece a Koraxovi. Bohužel se ale vyskytl malý, drobný, nepatrný problém. Respektive tři. Tři byl také původní počet dabérů, kteří přislíbili na CzechTREKu účast. Bohužel, Jana Musilová se z pracovních důvodů omluvila. Jan Poledník z neznámých důvodů

CENZURA tato fotka je zde jen proto, aby bylo Mirexově egoismu učiněno zadost, pozn. šéfred. :D



Všichni do uniforem! součástí byla i módní přehlídka



nezvedal telefony a svou účast nepotvrdil a nakonec se také nedostavil. A Zuzana Slavíková měla mimořádnou zkoušku, takže mohla CzechTREK dorazit až o dvě hodiny později než bylo původně naplánováno. Proto došlo k drobným změnám v programu a místo dabérů se konal křest nové startrekové knihy s posádkou TOS s názvem Odkud přicházejí stíny. Velmi mě pobavilo, když jsem už při registraci zahlédla na obálce knihy nenáhodnou startrekovskou cenu 347 Kč, o to víc mě pak dostala mimořádná conová startreková sleva 47 Kč.

Mám ráda tenhle sedmačtyřicítkový humor, co Vy? :)

Od pěti do šesti pak byla pauza, kterou jsme mohli využít k zakoupení nejrůznějších suvenýrů ve foyer (i když je pravda, že tou dobou už jich tam moc nezbývalo), zahnáním hladu a žízně kdekoli nás napadlo, prohlídkou fotografií z minulých ročníků různých českých conů, hrou Twisteru (paralelně s hlavním programem probíhal v předsálí TwisterCup a v malém sále promítání TAS) nebo třeba jen korzováním a vyzařováním...třeba i inteligence.

Dabéři, respektive dabérka, tedy začali s dvouhodinovým odkladem až v 18:00.

Pódium patřilo jen Zuzaně Slavíkové (Borgské královně), Bece, Koraxovi, a jak se celkem rychle ukázalo, jejich schopnostem improvizace. Už v zákulisí se prý paní Slavíková omlouvala, že si ale vůbec nepamatuje, koho že to v tom Star Trek vlastně dabovala. Všechny startrekově orientované otázky tak byly celkem rychle, zato ale velmi vtipně (jednalo se spíš o situační humor, když paní Slavíková několikrát opakovaně odpovídala na Koraxovy otázky pouhým: „Ale já si to NEPAMATUJU..“) smeteny ze stolu. Moderátoři se ale velmi hezky přeorientovali na čistě herecké a divadelní otázky a beseda

probíhala bez problémů. Za nás publikum musím říct, že jsme se opravdu bavili, i když Bece a Koraxovi tam nahoře asi nebylo zrovna nejlíp. Přes všechny překážky a nepředvídatelnosti se jim ale podařilo vést diskuzi velmi dobře a přestože to asi nebylo takové, jak si představovali, a o Star Treku se vlastně taky moc nemluvilo, jednalo se o zajímavé setkání se zajímavou českou herečkou, která „nás v žádném případě neodsuzuje a je ráda, že máme koníčka“.

Zatímco probíhala beseda, blížila se ke KD Ládví asi největší hvězda letošního Czech Treku, Denise Crosby nebo chcete-li Tasha Yarová, po loňské Marině Sirtis další z herců Nové generace. Prostor pro ni byl od devatenácti hodin a spolu s herečkou byl na pódiu i překladatel s angličtiny do češtiny (a naopak). Celá beseda probíhala naprosto úžasně. Denise byla přátelská a uvolněná, očividně se dobře bavila, žertovala s překladatelem Cedrikem a velmi vtipně a přímo reagovala na netradiční zajímavé otázky z publika. Dokonce se při poslechu češtiny naučila několik českých slov, jejichž vyslovování si několikrát během besedy se smíchem užívala.

Po skončení besedy si vzala Denise chvilku pauzu a pak začal dlouhý blok podepisování fotografií. Také já se svým číslem 81 jsem se dočkala setkání s herečkou

**Giveaway** sporťák už má majitele



a nechala taťkovi jako dárek k svátku podepsat jednu Tashu, musím říct, že bylo trochu veselé, když jsem předtím při vyzvedávání fotky chtěla na obálku napsat jméno Vašek…

Podepisovací mánie trvala více než hodinu a ihned po ní následovalo focení s herečkou, které trvalo jen o něco kratší dobu než předešlá autogramiáda.

Skončilo se kolem jedenácté, čímž vznikl nečekaný asi dvouhodinový skluz, jehož následkem bylo z programu vypuštěno divadelní představení Oktan Teamu Plochá vlna, a následoval tak už jen TrekDance s podnázvem Když trekkies tančí. Publiku se představilo pět tanečních párů, které tančily jak klasické, tak latinskoamerické, a v jednom případě také zcela neklasické, tance. Soutěž měla odbornou porotu, v níž mimo Omiho, Molík, Bendyho a Lyty zasedla také Denise Crosby (která si

**Denise Crosby** všechny překvapila pohodovým přístupem… a nečekaně výrazným smíchem



taneční klání velmi užívala, fascinovaly ji pohyby boků pánů tanečníků, a to dokonce tak moc, že jim několikrát pochválila jejich pozadí a s pomocí svého překladatele se naučila říkat české „zadek“). Porota hodnotila vždy jednotlivé tance ihned po jejich odtančení, závěrečné slovo měli ale diváci v sále, kteří pomocí papírků v barvách svých favoritů hlasovali pro první tři místa. A bylo to úžasné a všichni byli dokonalí, a to opravdu, protože tančit tak, aby to aspoň trochu vypadalo, není nic jednoduchého. Nakonec ale vyhráli… zelení!

A absolutní perličkou na absolutní konec TrekDance a vlastně celého conu byla Denise Crosby, Omi a jejich nezapomenutelná společná chacha…

Bylo skoro neuvěřitelné ji tam vidět tančit nebo uvědomit si, že se vlastně od sedmi do půl jedné v noci aktivně účastnila conu. Denise Crosby byla prostě skvělá!

Vím, že porovnávání je k ničemu, ale my lidi k němu tak nějak životně tíhneme, takže se neubráním srovnání setkání s Marinou Sirtis a Denise Crosby. Jednalo se o dva pro mě diametrálně odlišné zážitky, ze kterých mám však tentýž výstup, a to setkání s americkou herečkou, ze kterého nám zůstává fotka. Ale o tu zas až tak nejde. Zatímco Marina byla loni na pódiu jako entertainer, člověk, který přišel, aby bavil lidi, a říkal věci, které lidi chtěli slyšet přesně tak, jak je chtěli slyšet (a já chápu proč a chápu, že je jednodušší být na pódiu někým jiným a nepustit si fanoušky moc k tělu), Denise byla prostě Denise, uvolněná a přátelská a tak nějak mi přišlo, že mnohem víc přirozená…prostě, jak už jsem řekla, jednoduše skvělá. A myslím, že se jí na CzechTREKu líbilo, i když jí teda nechutnala ta kofola…

Skončením TrekDance se skončil taky třetí (trojka je magické pohádkové číslo) CzechTREK.

A najednou bylo po všem. Uklízelo se. Con končil. Včelka mezitím ztratila tykadla a proměnila se v Boliana, zvláštní metamorfózy…

Po jedné hodině jsme odjeli z Ládví, tentokrát v Salivenově autě, Johanson, Hanka, Korax a já, ještě s malou „snídaňovou“ zastávku u okýnka McDonald´s. Do Uhřiněvsi jsme dorazili po půl druhé, najedli a dojedli se po dlouhém dni a postupně se pochystávali spát. Na Titan přibyl nový návštěvník, Milan, takže tentokrát nás v pokoji pro hosty na ulovených matracích spalo celých šest. A všichni jsme to ve zdraví přežili.

## Neděle

Ráno jsme nemuseli nijak časově řešit, takže jsme vstávali až kolem desáté, což

nebylo vůbec špatné, taky si pamatuju, že nám Včelka donesla do postele čokoládový koláč, což bylo už úplně dokonalé. Toho rána taky Korax prohlašoval, že ho nesmí nikdo fotit, protože je, přestože už nespí a pouze leží, bezbranný; dalším mezníkem nedělního dopoledne bylo oficiální potvrzení existence Koraxova zadku Bekou, která ho toho rána náhodou spatřila..

Nu, když jsme se postupně vyhrabali z postelí, najedli se Hančiných skvělých toustů a aspoň trochu po sobě uklidili pokoj, který nám byl zapůjčen k užívání, zhlédli jsme ještě nějaké fotky z předešlého dne a pomalu se chystali k opuštění Titanu.

Rozloučili jsme se a Margh nás, Beku, Wesleyho, Koraxe, Milana a mně, postupně odvezl na autobusovou zastávku, odkud jsme pak pokračovali do Hájí a dál metrem na nádraží Holešovice. Tam ještě, v podniku zvaném McDonald´s (opět), došlo k poslednímu posilnění se před dlouhou cestou rychlovlakem, jenž odjížděl ve 13:20. Před nádražím jsem i já porušila základní seriálovou poučku nerozdělování se, rozloučila se se zbytkem Subspace a vydala se sama tam, kam se dosud…ale ne, už se tam určitě všude vydali...

## Epilog

V pátek šestadvacátého září (takže je absolutně jasné, jak ve skluzu tenhle report píšu) jsem se vydala do Frenštátu koupit rámeček na fotku Denise Crosby, protože, kdybych předala dárek bez rámečku, řeklo by se, že se jednou koupí, ale kdoví kdy a jestli by k tomu „jednou“ vůbec došlo. Ve fotolabu mi nabízeli skleněný nebo plastový clip rámeček, zeptala jsem se jenom, jestli se nějak moc cenově liší a když mi bylo řečeno, že o korunu, rozhodla jsem se pro lehčí a nesmrtelnější plast. Dost mě nakonec překvapila cena. Čekala jsem cokoli, ale upřímně, tohle opravdu ne. No řekněte, Vás by nedostalo, kdybyste za rámeček na fotku Denise Crosby platili 47 korun?

**Thestral**



# Comixsalón - Istrocon 2008

**Tento rok sa mi konečne podarilo vyhradiť si čas navštíviť najväčší slovenský con Comix Salón, ku ktorému pred troma pribudol aj obnovený Istrocon. Miesto konania sa oproti minulým rokom zmenilo, tentoraz sa fanúšikovia všemožných druhov a žánrov fantastiky stretli v dome odborov Istropolis. Čo sa nezmenilo bol čas konania, na druhý septembrový víkend spomínajú ešte pamätníci pôvodných Istroconov.**

Ihneď po vstupe do budovy mal človek pocit, že sa ocitol na prestupnej vesmírnej stanici kdesi na hraniciach sektorov. Zo všetkých strán sa ozývala hudba, pípanie, blikanie. Zo stánkov s knihami, suvenírmi aj oblečením nie celkom z tohto sveta mizol tovar, akoby ho vťahovali čierne diery. Herné konzoly, PC aj stoly s doskovými hrami boli v kuse obsadené. Ani galéria diel a čajovňa, akokoľvek sa ju pokúsili organizátori „schovať“, neušli pozornosti. Celkový dojem ešte umocňovali návštevníci. Na prvý pohľad bolo jasné, že anime a manga sú na Slovensku v kurze. Rôzne druhy mačičiek a zajačikov v minisukničkách a sieťových pančuchách boli všade. Medzi nimi sa v menšom počte prechádzali elfovia, trpaslíci, hrdí rytieri či

**Před akcí** **Plni očekávání :)**



dôstojníci hviezdnej flotily. Podrobný obrazový materiál k tomuto obstaral Milan „Nečlen“ :-)Väčšina návštevníkov sa zdržiavala v týchto priestoroch, v oddelených miestnostiach sa iba premietalo a prednášalo.

K hosťom conu tradične patrili slovenskí a českí spisovatelia fantastiky, napríklad Ďuro Červenák, Dušan Fabian, Alexandra Pavelková, Jiří W. Procházka, Vlado Ríša, Františka Vrbenská či Ondrej Herec, ktorí tu mali pripravené vlastné prednášky, workshopy a krsty kníh.

Kto si sem prišiel pozrieť a vypočuť novinky aj stálice iných krajín alebo vesmírov, alebo si len chcel oddýchnuť, mal pripravených desať programových línií naplnených prednáškami a filmami a hrami. Programové línie boli rozdelené medzi Comix salón a Istrocon svojím zameraním. Comix salón si zobral na starosť všetko z krajiny vychádzajúceho slnka: japonské a anime filmy, prednášky o anime, hrách a komixoch, Japonsku a jeho kultúre a histórii a súťaže v počítačových hrách.

Istrocon mal zas na starosti všetku európsku a americkú tvorbu, premietali

sa najnovšie scifi a fantasy hity prestriedané so súťažami a galaprogramom. Vo Fantázii salone sa združovali hlavne fanúšikovia diel Tolkiena, Pratcheta a Rowlingovej a väčšina hostí conu. O Sci-fi salón sa podelili fanúšikovia Star Treku, Star Gate, Star Wars a Babylonu 5. Svoju slovenskú premiéru a jedenáste premietanie tu v piatok o polnoci absolvoval aj Metrénsky incident. Hraví jedinci si mohli zahrať LARP, stolové a kartové hry.

Pri výbere programu bola ako vždy dilema, kam ísť skôr či radšej. Určite sa nedali vynechať prednášky Františky Vrbenskej o rôznych podobách smrti v dejinách, litetarúre a filme ani Pojednanie o histórii fandomu Ondreja Herca.

Ako Trekisti sme prišli samozrejme podporiť „tých svojich“, T’Reela, Včielku a POtkana. Včielka si zopakovala svoju prednášku o ľude Andorie z FF a

**The sun is shining...** Další skupinovka

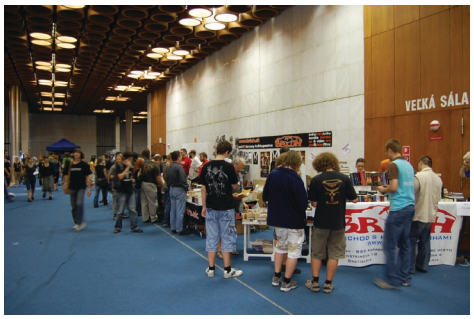


pozisťovala si takú hromadu informácií, že sa nezmestila do svojej hodiny. T’Reel nám pripomenul niektoré Katastrofy v Star Treku. A nie, nehovoril o seriáli Voyager :-) Potkanova prednáška však bola naplánovaná až na nedeľu poobede, čo znamenalo, že som sa jej bohužiaľ nemohla zúčastniť.

Šaňo Babcom nám pripomenul detské časy Kreslenými seriálmi 80. rokov. Fanovia Stargate si pripravili súťaž so Zelenkom. Našťastie nebola príliš ťažká, takže sa mohli úspešne zúčastniť aj ostatní.

V sobotu od jedenástej večer sa stretli všetci scifisti na moderovanú diskusiu o scifi a všetko s tým spojené. Diskutujúci si vymieňali skúsenosti so svojim zoznámením sa s inými svetmi, uvažovalo sa o tom, či máme radšej filmy alebo knihy, predstavili sa medzi sebou rôzne fankluby a ich členovia porozprávali, v čom všetkom na poli fanartu majú prsty. Diskusia sa pretiahla až do skorých ranných hodín.

**Fanoušků** se letos urodilo docela dost, co říkáte?

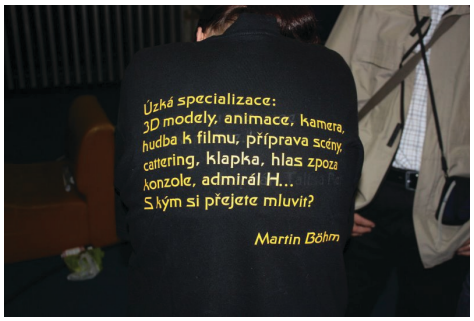



Musím spomenúť sobotňajší spoločný obed účastníkov Subspace, na ktorý nás Katka s T’Reelom vzali do ázijskej reštaurácie Panda. Ale nie až do Ostravy, v Bratislave majú vlastnú. Takže teraz už môžeme zorganizovať výjazdovú misiu :-)

Mne osobne sa Comix Salón/Istrocon páčil aj preto, že to bol skutočne slovenský con a stretla som na ňom veľa známych, ktorých som dlho nevidela, kvôli čomu som sa párkrát stratila tým, s ktorými som tam prišla :-) Do budúcna by to ale chcelo vyššiu účasť spoza západných hraníc Slovenska, do Bratislavy to predsa nie je tak ďaleko, čo poviete, bratia Česi?

**Oriana**

**Originální záda** Copak, nepoznáte Molíkovou?




# Tak a jsem mezi vámi

Narodil jsem se 14.9.2008 a měřil jsem 49 cm s vahou 3,3 kg. Jsem asi kluk, protože mi táta s mámou začali říkat Mareček. Určitě se s vámi časem potkám na nějakém conu, ale zatím si musíte počkat, tak malé děti jako já na cony ještě nejezdí.

A kdo že to vlastně jsem? Crusher mladší :)







# Subspace pro děti

**Náš klub sa v posledných mesiacoch podstatne rozrástol. Okrem toho, že nových členov príjmame, tak si ich aj sami tvoríme. A keďže chceme v našich deťoch vypestovať lásku k sci-fi a fantasy, ich k tomuto žánru viesť. Preto som pripravila zopár riekaniek, ukazovačiek, správne upravených básničiek tak dialej..**

Špičaté uši,
Vulkáncům sluší!
Romulanům slušely by více,
Kdyby jim rozum někdo nat-
louk do palice.

Po mostíku chodí Katka,
v smútku celá je jej hlávka.
Chodí Katka pomaly,
Ako sa sem dostali?
Chodí, chodí tam a sem
Ako nás zpať dostanem?

Prší, prší len sa leje,
Fereng sa nám z okna smeje.
nesmej že sa fereng malý,
z okna si si predal rámy.
Fúkne vetrík tošičku,
sklo rozbije ti hlavičku.

Šijem, šijem pomaličky,
košielku i nohavičky.
A ty Picard ticho seď,
Uniforma bude hneď!

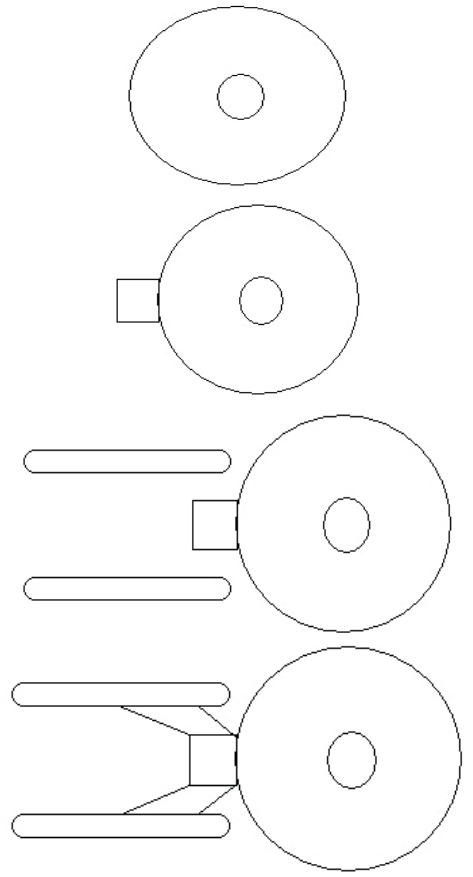
Teraz pekne poporiadku,
Skontroluješ si posádku.
Sem si staň na samý kraj
Na mostík si pozor daj

Pred misiou dva razy
Skontroluj si rozkazy.
Nech členovia posádky,
Počúvnu ťa do bodky.

Tak Picardik bezvlasý
Q zas s tebou pohrá si.
Dilema ťa očakáva,
Borg i Lore, mliečna dráha.

## Učíme sa kresliť s deťmi

1. Krúžok veľký, krúžok malý – mostík má byť akurátny.
2. K tomu štvorček prilepím, z výsledku sa potešim.
3. Ešte treba dve paličky, to sú naše gondoličky.
4. Ku zbytku ich pripojíme a s Enterprise poletíme!



Rebeka, Arweth



# Nadílka ze Subprostoru

**Fanklub Subspace tímto zve všechny** fanoušky Star Treku na třináctého prosince do Ostravy, kde pro vás bude připraven netradiční program - jeho přesné znění se ale dozvíte až na samotné akci - konkrétní plán zná zatím pouze pět pro akci klíčových členů Subspace. Předem vás ale můžeme ujistit, že zaujme originalitou jednak samotného nápadu a jednak pojetím :)

Přijedete-li již v pátek, půjdeme někam posedět, pokecat, zahrát hry a podobně. V sobotu se semele hlavní program, jehož zaměření ale zůstane utajeno až do akce samotné. Dopoledne se chceme poprat s paní Zimou ve vyhřívaném bazénu v lázních Klimkovice, namasírovat se či si zacvičit. Po příjemné koupeli určitě vyhládne, takže se půjdeme nadlábnout. Odpoledne, návrat do Ostravy na Nadílku. Co to bude neprozradíme, ale něco napovíme - čeká vás drobet srandy, špetka vtipu, něco divadla a samozřejmě Vánoční dárek. Prozradíme, že první písmeno Vánočního dárku je “S”. V neděli, až vylezem z postelí, uvidíme co nám zima povolí - aneb buďto nějaký výlet do okolí Ostravy nebo aktivity ve vnitřních prostorách.

V průběhu příprav budou na adrese **www.subspace.cz/nadilka** zveřejněny informace týkající se dopravy do Ostravy, ubytování a podpůrného programu, který přijde na řadu po hlavní části Nadílky. Sledujte tedy aktualizace našeho webu nebo využijte našeho RSS kanálu.

Rozhodnete-li se se programu Nadílky zúčastnit, pošlete prosím na adresu cbs@subspace.cz email se svou přezdívkou a případně i dalšími informacemi, které bychom podle vás měli vědět (zvláštní způsob příjezdu, účast pouze na části programu, atp.).

Realizační tým Nadílky

# Trekken 2

## 28. - 30. listopadu

# Star Trek na Koprconu

**Stejně jako v předchozích letech, i letos na podzim se ve městečku Kopřivnice uskuteční další ročník oblíbeného setkání příznivců Star Treku, StarGate, Star Wars a dalších neméně známých fenoménů s přiléhavým názvem Koprcon. Ten nad jinými cony vyniká velmi přátelskou atmosférou, která v kombinaci se špičkovou organizací již několik let zajišťuje výborné prožití všech tří dní conu.**

Fanklub Subspace si vás tímto dovoluje pozvat na **Trekken 2, Star Trek programovou linii** letošního Koprconu. V současnosti pracujeme na přípravě programu, který jakmile dokončíme, zveřejníme na webu linie. Máte se na co těšit ;)

## www.subspace.cz/trekken

### Nač se těšit

Hlavním tématem programu bude **seriál Enterprise** – jde o nejnovější Star Trek seriál s výborným hereckým obsazením, nabízející zajímavé příběhy a výborně dokreslující nejasné období historie Federace jako celku. Navíc existuje vcelku velké množství informací, které sice v seriálu obsaženy jsou, ale na první pohled si jich **mnohdy nevšimneme** – i s těmi vás v průběhu programu seznámíme. Připravujeme řadu přednášek, ať už o Enterprise jako takové nebo o „jejím“ vesmíru nebo rasách.

Těšit se ale můžete i na přednášky a diskuze na jiná témata – dozvíte se, jak je to s dabingem Treku v ČR anebo se můžete podívat na **živé interview** objasňující mnohé z dění okolo Star Treku u nás i ve světě.

### Jak se mohu zapojit

Máte-li zájem do programu Trekkenu **přispět** svou troškou i vy, napište nám na adresu **klub@subspace.cz** téma, trvání a krátký popis své přednášky, rádi vás do programu zapojíme.

### Trekken 2 ve zkratce

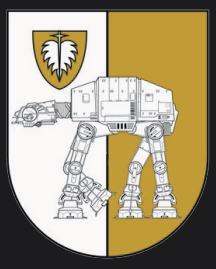
**Termín:** 28. - 30. listopadu 2008

**Místo:** ZŠ Milady Horákové, Kopřivnice

**Trekken 2:** subspace.cz/trekken

**Koprcon:** cswu.cz/koprcon

**Organizátoři** Organizace Trekkenu 2 probíhá pod záštitou klubů Subspace a Czech Star Wars Universe





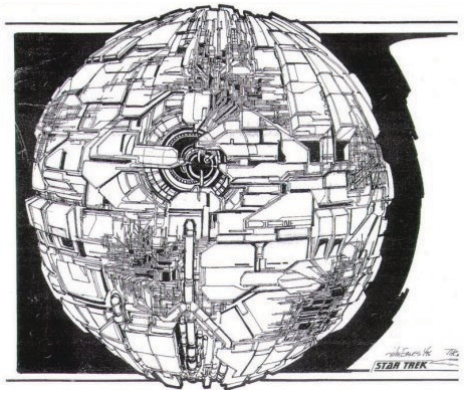


# Design borgských lodí

**Předtím, než byl natočen První kontakt, byla jedinnou známou borgskou lodí Krychle. Kvůli filmu se ale muselo přijít se dvěma dalšími modely – s menší koulí a velikou nově pojatou krychlí.**

Když se Borgové měli objevit na stříbrném plátně, bylo potřeba jejich vzhled a vzhled jejich lodí promyslet do většího detailu. Do té doby byla jedinou známou lodí Borgů krychle, kterou jsme mohli vidět v epizode Q Who a The

**Koule á la Hvězda smrti** jeden z prvních návrhů




Best of The Both Worlds. Původní modely byly tak určeny jen pro televizi a v této podobě nebylo plánováno, že se dostanou i na plátna kin v nezměněné podobě. V době vytváření Prvního kontaktu nebyla podoba Borgů a jejich lodí zcela jasně defimována, nNení proto tak nečekané, že bylo rozhodnuto, aby Borgové měli i kulovité lodě.

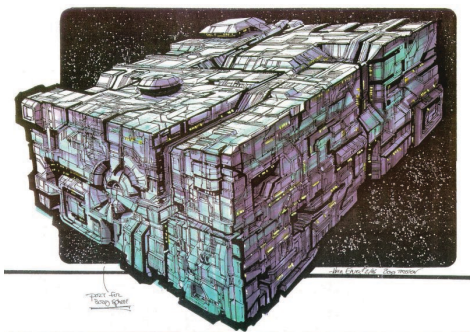
Koule měla být od začátku o něco menší než krychle a měla ji používat Královna k přepravě na Zemi minulosti.

Pak si ale návrhář John Eaves uvědomil, že by si diváci mohli borgskou kouli zaměnit s Hvězdou smrti z Hvězdných válek. Zaměřil se tedy na to, aby nebylo možné si loď s ničím zaměnit, aby měla svou vlastní identitu. „V jednom návrhu mělo jít o jednu velkou kouli s tuctem koulí uvnitř, pak mělo jít o kouli s několika otvory. Zimmermana a Bermana ale zaujal můj návrh koule, která měla nepravidelný povrch – byly na něm výstupky a to se jim líbilo – nechtěli žádnou matematickou přesnost, takže jsem to ještě trochu rozvedl.“

Co se zbraní týče, jak víte , ve scénáři je scéna, kde koule ostřeluje raketové silo Zephrama Cochrana – původně se uvažovalo o variantě, kdy by měla jedno centrální kruhové zbraňové centrum, z té ale nakonec kvůli přílišné podobnosti s Hvězdou smrti sešlo. I když ne tak docela – krom několika zbraňových platforem je na borgské kouli i kruhové zbraňové centrum, je ale zčásti zakryto další vrstvou trupu, takže podobnost se základnou z filmů Hvězdné války není tak do očí bijící.

Dalším z návrhů vzhledu borgské koule byla varianta, ve které je jedna polovina lodi složena z „normálních součástek,

**Tetragonová konfigurace** skoro prošla do filmu

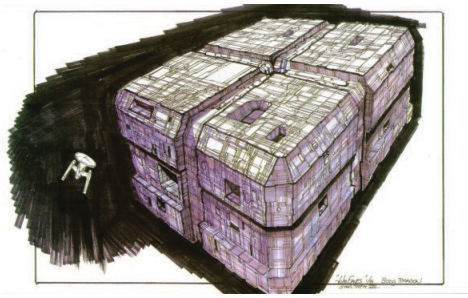


zatímco druhá je držena v jednom kuse pomocí masivního silového pole. Tato polovina by obsahovala pohonný materiál.

Další Eaveův nápad byla krychle s mnohem více panely, jež byly v různých oblastech různě zapuštěny. To se však zdálo příliš pravidelné a matematické. V dalším procesu byly proto snahy vyhnout se jakýmkoliv pravidelným geometrickým útvarům. Základem byl sice tvar kvádru , ale se spoustou proláklin a mezer, jimiž mohla malá koule opustit loď. Nakonec bylo ale rozhodnuto vrátit se ke „tradičnímu“ tvaru krychle.

Navrhovaná velikost samotné borgské lodě se také velmi měnila. První navrhovaná Borgská krychle měla být obrovská. Eaves ji tak navrhl s mnoha až příliš komplikovanými detaily, které v

**Srovnání velikostí** další ze zamítnutých návrhů



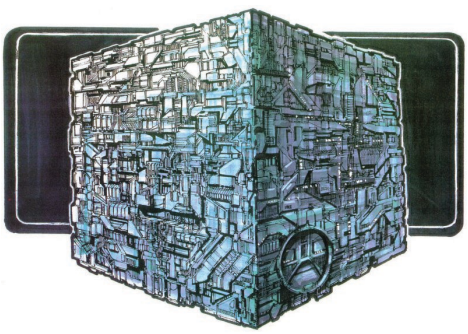
závěru příliš nezaujaly. Základem nové verze tak byl velký panel na vrcholu krychle, jež v sobě ukrýval únikový otvor pro kouli. Panel se nakonec na základě Zimmermanových podnětů přemístil na boční stranu borgské lodi. Jak Eaves podotýká, konečná verze lodi se přes všechny různé obměny nakonec hodně přiblížila jeho původním skicám.

Jedinou výjimkou bylo jen to, že únikový otvor malé lodě byl v původních návrzích velmi zřetelný, ve finální podobě byl velmi umně skryt – cílem bylo diváky překvapit a neodhalit jim tuto věc ve filmu předčasně.

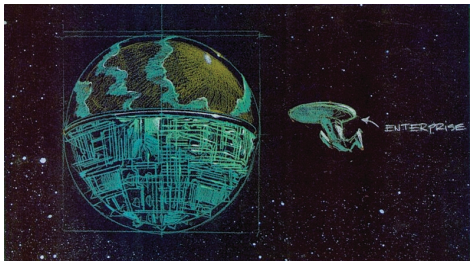
V současné podobě Star Treku, hlavní díky seriálu Voyager, už mají Borgské lodě mnoho různých podob. Za všechny změny však vděčíme právě Prvnímu kontaktu, který jako první inovoval televizní borgské lodě a dal vzniknout nové podobě těchto hrozivých nepřátel.

**Korax, Mirex**

**Krychle** schválený design použitý ve filmu



**Varianta Koule** kde měla být polovina lodi užita pro uchovávání paliva a měla být držena pohromadě silovým polem





# How I Met Your Mother ve čtvrté sezóně

**Po všech těch zázracích, aby si jeden řekl: „A znám tě vůbec..?!“**

Ale dřív, než se dostanu k názvu tohoto článku, měli bychom si říct něco obecně o seriálech, jsou přece TAK důležitou součástí našich životů.

Seriály - začínají. A my se nikdy neubráníme tomu, abychom se na ně se zatajeným dechem nedívali, protože my přece rádi vstřebáváme nové životy, nové hrdiny, rádi podporujeme svoji seriálovou závislost. To všechno my přece rádi.

Končí. To nás pak mrzí, a protože se s tím odmítáme smířit, nutí k opakovanému zhlížení našich oblíbených epizod.

Další seriály pokračují. A to je myslím ta vůbec nejradostnější událost v životě nás, jejich fanoušků, přestože se občas může stát, že nové díly už nejsou tak dobré jako ty předešlé, které jsme si tak oblíbili. O tom se ale v dnešním seriálovém koutku mluvit nebude.

**The World's Greatest Burger** název další epizody, která vyjde příští týden



Když jsem zhlédla zatím poslední natočený díl Doctora Who, okamžitě jsem potřebovala další (samozřejmě, geniální scénáristický tah nás dostal do situace, kterou sice divák sám může alternativně řešit, ale jak to všechno bude „doopravdy“ pokračovat a co to vlastně celé mělo znamenat, to asi nevymyslí), ale další není, a v dohledné době (zítra, pozítří, za měsíc) ani nebude - všichni se budeme muset velmi obrnit a na nové epizody si počkat až do roku 2010, no a v rámci cvičení paměti si můžeme pro jistotu zopakovat všechny ty předešlé.

**Barney** mívá vcelku vtipné hlášky



Velmi podobné pocity jako s posledním dílem zmíněného Doktora jsem měla před prázdninami u seriálu How I Met Your Mother, jehož existenci už většina z vás určitě postřehla a kterého se tohle malé psaní vlastně týká ze všeho nejvíc.

K představení seriálu došlo v jednom z předešlých vydání IT, proto tyto informace jen připomenu: jedná se o (opravdu velmi povedený) americký sitcom stávající se z dvacetiminutových epizod, které jsou vysílány pravidelně jednou týdně. Přestože jsou ale o polovinu kratší než je tomu u jiných seriálů, zabere jejich sledování stejně tolik času jako sledování jiného seriálu s delší stopáží, protože, co si budeme vykládat, nikdy nezůstane u jednoho dílu. Před letními prázdninami jsme se skončením třetí řady se seriálem na chvíli rozloučili, v minulém týdnu jsme se s ním ale naštěstí zase setkali.

Ve zkratce můžeme říct, že základní prostředí HIMYM je velmi podobné jako u kultovních Přátel. Děj se odehrává v New Yorku, hlavními hrdiny je zde skupina mladých lidí – Ted, Barney,

Lily, Marshall, Robin (dokonale propracované a promyšlené postavy, jejichž svět vás jednoduše pohltí, čímž se velmi rychle stanete závislými na dalším skvělém seriálu) – důležitou roli v jejich životech hraje jejich oblíbený podnik, bar McLarren´s, a Tedův byt.

Seriál je tvořen rámcem zasazeným do roku 2030, který se objevuje na začátku každé epizody, v němž Ted Mosby, v té době již dávno ženatý, vypráví svým dvěma dospívajícím dětem tak trochu nesystematický příběh o tom, jak potkal jejich maminku…

Po této úvodní sekvenci se vždy přesuneme do současnosti, což je momentálně rok 2008 – epizody jsou tedy absolutně aktuální. Například na jaře jsme spolu s hrdiny seriálu v reálném čase slavili St. Patrick´s Day. V hlavní dějové linii sledujeme celý dlouhý, spletitý příběh toho, kterak architekt Ted Mosby potkal svou nastávající, a také velkou šílenou historii toho, co předcházelo a vedlo k tomuto osudovému setkání, protože prý: všechno souvisí se vším…

K tomu velkému nalezení a setkání ale (možná) stále ještě nedošlo, jediní, kdo si snad jsou jistí tím, jak to dopadne, jsou scénáristé, a to kdoví jestli - tihle scénáristé jsou totiž opravdu mistry mystifikace.

Dostáváme se tam, kam všechno tohle moje psaní spělo, k pondělí 22. září, kdy byla odvysílána dlouho očekávána první epizoda čtvrté řady, po posledním předprázdninovém dílu s názvem Miracles jsme se konečně dočkali pokračování rozehrané hry s názvem Do I Know You…? (Znám Tě vůbec…?).

Pokud bychom vzali tyto dva názvy, s tím, že mezi vysíláním epizod uběhly více než dva měsíce, oprostili bychom se od svázanosti názvu s dějem seriálu a vztáhli bychom tituly pouze na sebe a seriál, mohli bychom si položit otázku, která je vlastně názvem celého tohoto článku: Po všech těch zázracích, aby si jeden řekl: „A znám tě vůbec..?!“ (tedy seriál po dlouhých dvou měsících a všem, co se nám v nich přihodilo). A pak by si mohl také bez zaváhání odpovědět: Samozřejmě, že znám, jsi přece *můj* seriál! A vracíš se stejně dobrý, ne-li lepší!

A teď vážně - myslím, že HIMYM je jeden z těch opravdu kvalitních sitcomů, které se v současné době objevily. Přestože už jsme se prosledovali až do čtvrté řady, epizody jsou stále živé a děj tak trochu šílený, chování postav nepředvídatelné,

**Herní automaty** dobré místo na to zeptat se někoho “Vezmeš si mě?”



dialogy velmi vtipné a ačkoli stále ještě nevíme, jak to dopadne s Tedovou budoucí ženou, není tohle „čekání“ vůbec nudné, spíš mi připadá, že se bavím čím dál tím víc…a opravdu by mě zajímalo, jak tohle všechno jednou dopadne - vás ne?

Kromě toho, že nová epizoda byla úžasná a možná ještě předčila má neskromná dvouměsíční očekávání, už jsem ji viděla několikrát a pořád mi připadá dokonalá, vám neřeknu nic, však se podíváte sami. Na začátku tohoto týdne se pak můžete těšit na další díl, který bude určitě LEGEN…wait for it (wait for it)…

Z dalších informací by možná stálo za zmínku, že od poloviny října se bude seriál How I Met Your Mother (zatím se ještě neví, pod jakým názvem) vysílat na slovenské televizi JOJ, a to ve slovenském dabingu a vždy dvě epizody za sebou. Jinou dobrou zprávou pro fanoušky seriálu je určitě také to, že se chystá vydání „Parťáckého kodexu“.

To asi proto, abychom občas taky něco četli.

…DARY!

**Thestral**

# Tiráž

Volně šiřitelný scifi magazín fanklubu Subspace, číslo 21, vydáno 28. září 2008 v Ostravě

**Information Times**

**Šéfredaktor:** Korax

**Zástupce šéfredaktora:** Wesley

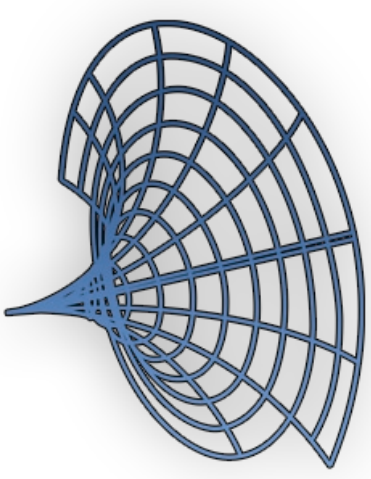
**Redakce:** Oriana, Axiom, Korax, Wesley, Thestral, Crusher, Rebeka, Arweth, Mirex

**E-mail:** klub@subspace.cz

**GSM:** 732 411 919 (Korax)

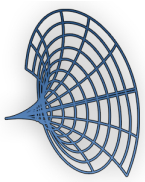
**Sazba:** Korax

**Foto:** FSD, Wes, Jacob, Pozemšťan, Korax, StarTrek.com, TheScifiWorld.net



Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

**Information Times 22 vyjde 28. 11.**



SUBSPACE

sci-fi fanklub
**Subspace**

WWW.SUBSPACE.CZ

# Information Times

#22
11/08

SUBSPACE



## Vše o Borzích

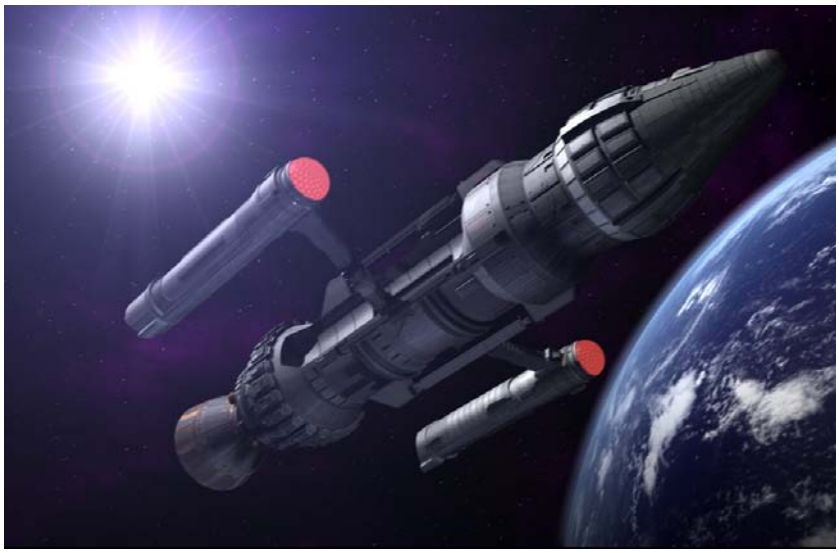


### Zkouška ohněm: McCoy



### Listopadová Mise





And the sky is the limit

# Vážení a milí čtenáři,



Poslední dva měsíce probíhaly o poznání uvolněnějším tempem, než tomu bylo v září (alespoň co se týče dění na Star Trek scéně). I když ano, bylo tu i několik pro někoho stresujících okamžiků (například Quark v Praze), víceméně si ale většina z nás mohla na chvíli oddechnout.

To se ale změní - v den vydání tohoto čísla začíná program Trekkenu 2 - Star Trek linii Koprconu není snad třeba představovat. I tím náš klub teď žije a zvláště někteří z nás tak mají plné ruce práce. Doufáme tedy, že se vám připravený program bude líbit.

Za dva týdny po Koprconu se budete moci nechat pozvat na další námi organizovanou akci, jejíž hlavní bod programu ale bude až do poslední chvíle zahalen rouškou tajemství - Nadílka ze subprostoru se uskuteční dne 13. prosince v Ostravě. Krom hlavního bodu programu, který nazýváme Nadílka a doufáme, že vás překvapí, se budete moci těšit na první návštěvu trekkies v lázních, na deskové hry, společný oběd a hlavně spoustu zábavy.

A co se týče akcí po Vánocích, zvláště se těšíme na komorněji pojatého Silvestra a na oslavu prvního roku naší existence, která proběhne v lednu a na kterou jste všichni srdečně zváni.

Obsah tothoto čísla je zaměřen zejména na Borgské společenstvo, kterému jsou věnovány hned dva články. Samozřejmě si můžete pročíst i řadu dalších článků (ne nezbytně zaměřených na Star Trek) - z těch bych rád vyzdvihnul recenzi zatím nejobsáhlejšího u nás vydaného knižního románu “Odkud přicházejí stíny” a reportáž z našeho posledního setkání.

Nakonec bych vám už jen jménem redakce rád popřál co nejpohodovější strávení svátků a úspěšné vykročení do roku 2009.

**za redakci**
**Korax**

# Obsah čísla


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři, | 1 |
| Novinky | 3 |
| Borgské společenstvo | 4 |
| Výskyt Společenstva ve Star Treku | 7 |
| Zavřete oči... | 9 |
| Průšvih ve Star Treku | 9 |
| Čarodejnice | 10 |
| Osemsmerovka | 11 |
| Zkouška ohněm: McCoy | 13 |
| Novembrová Misia | 14 |
| Deset | 15 |



Borgské společenstvo [4]


Zkouška ohněm: McCoy [4]

# Novinky

Tak tu máme opět podzim, tento rok velmi vydařený. 19. října, v neděli odpoledne, proběhlo v Praze **setkání s Arminem Shimermanem**, jeho ženou Kitty Swink a Zdeňkem Burešem. O tomto víkendu jsme již v sobotu naplánovali **první Misi Subspace v Praze**.

Nejdříve jsme absolvovali nádhernou procházku na Vyšehrad, kde jsme strávili příjemné slunečné odpoledne v barvách podzimu. Večer se osm z nás odebralo do Stavovského divadla na Figarovu svatbu. Herci byli skvělí a publikum vskutku mezinárodní.

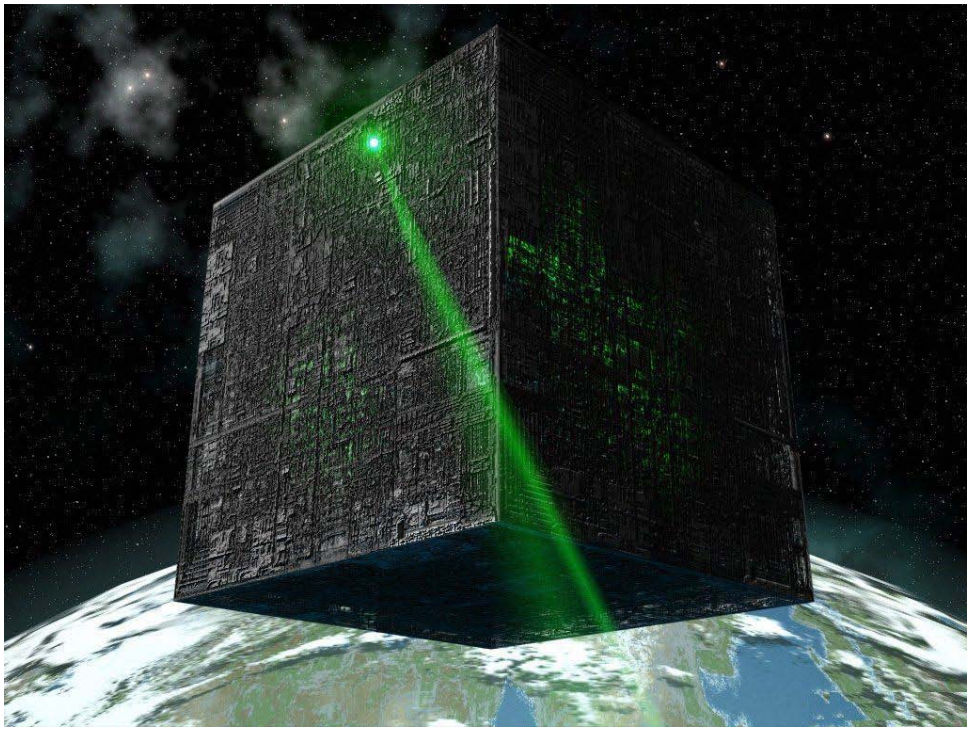
Hned týden nato začínal, údajně poslední, **Festival Fantazie Speciál**. Pětidenní festival navštívilo 777 fanoušků, snědlo se celkem 2800 toastů. Opět jsme se mohli setkat se všemi kamarády a přáteli z celého Česka a Slovenska. Kdo chtěl, tak si z programu určitě něco vybral. Nechyběla ani legendární Snídaně s trekkies. Přijela i Česká televize - sice pozdě, ale přece.

Třetí listopadový víkend, 15. listopadu se konala Mise Subspace, tentokrát v příjemném domácím prostředí u Arwetha a Rebeky. Po dlouhé době jsme měli na programu Mise opět klasickou přednášku v podání Věrky o Dr. Who. Dokonce to byla první Mise, při které byl použit konferenční video hovor pro lidi, kteří se nemohli osobně zúčastnit.

Tento měsíc máme možnost užít si vpravdě Star Trekový **47. týden v roce**. Není náhodou, že ve stejný týden, v pondělí, měl premiéru **trailer na nový jedenáctý Star Trek film**. Pokud jste trailer ještě neviděli, máte možnost to napravit na stránce http://www.startrekmovie.com/.

**Wesley**





# Borgské společenstvo

**Delta kvadrant, místo na hony vzdálené běžným interstelárním letům Federace. Přesto místo naprosto klíčové pro federační bezpečnost. V této části Galaxie žije mnoho různých druhů ras, ale ani jedna není dominantní a z tohoto hlediska podstatná. Podstatnou je jediná známá pseudorasa delta kvadrantu – Borgské společenstvo.**

Borgské společenstvo je stručně řečeno roj kyborgů. Skládá se z miliard jednotlivých jedinců – vojáků (anglicky: drone), propojených do jediné společné mysli úlu. A jako každý roj, i tento borgský má svou Královnu. Ta se může bez ohledu na vzdálenost přímo propojit s jakýmkoli vojákem.

**V Borgském společenstvu se lze setkat s příslušníky ohromného počtu různých ras z celé galaxie**



Původ Borského společenstva je neznámý. Spekuluje se, že původně šlo o rasu humanoidů, kteří se stali tak závislí na technice, že ztratili svou lidskost a stali se stroji. Také se spekuluje, že se borgové postavili sami, když v honbě za sebevylepšováním kybernetickými implantáty překročili hranici mezi člověkem a strojem.

Cílem Společenstva je dokonalost, prostředkem k jejímu dosažení je asimilace. Společenstvo katalogizuje rasy s nimiž se setkává, označuje je číslem, které představuje pořadí podle prvního kontaktu. Následně vyhodnotí jejich biologickou a technologickou rozvinutost. Na tomto základě existují jen tři základní reakce. Pokud je rasa a/nebo technologie vyhodnocena jako přínosná následuje dobití a asimilace. Pokud se jedno z toho nezdaří a nebo cíl za to nestojí, je posouzena nebezpečnost a následuje pokus o tvrdou eliminaci nebo ignorování.

## Asimilace

„We are the Borg. You will be assimilated. Your biological and technological distinctiveness will be added to our own…“, slova strašící téměř každou inteligentní rasu, která se kdy s borgy setkala. Celá ‚osobní filosofie‘ smyslu existence této pseudorasy se dá shrnout větou: ‚Přidávat biologické a technologické odlišnosti jiných ras k té naší za účelem dosažení dokonalosti‘. Za tímto účelem je používán proces zvaný asimilace, který byl získán od druhu 149 (Sedmá, VOY:Mortal Coil). Tímto postupem se transformují jedinci a technologie i celé kultury tak aby byly použitelné pro cíle Společenstva. Jedinci jsou geneticky upravováni a vylepšování syntetickými implantáty, jejich individuality jsou potlačeny a jsou zapojováni do kolektivu jako vojáci.

Dají se vypozorovat dvě fáze asimilace. V první fázi se jedná v podstatě o pacifikaci cíle a předpřípravu k vytvoření plně funkčního a vybaveného vojáka. Do krevního řečiště jedince jsou pomocí asimilačních trubic vypuštěny nanosondy, které začnou přepisovat DNA a měnit biochemii oběti. Účinně neutralizují odpor a zahájí úpravu jedince vytvářením nových energetických spojů, datových tras, procesních a datových uzlů, základních implantátů a rozhraní pro ně. Jedná se o velmi rychlý proces, kůže oběti zešedne a začnou na ní být viditelné tmavé ‚cestičky‘. Implantáty a rozhraní poté začínají prorážet kůží na povrch těla. V průběhu několika hodin je humanoid vnitřně transformován na víceméně kompletního vojáka.

Ve druhé fázi se jedná o chirurgicko/technickou instalaci kybernetických vylepšení biologických schopností asimilovaných humanoidů. Tato část je často doprovázená odstraněním

nepotřebných biologických částí humanoida nejčastěji jedné ruky a jednoho oka. Existují různé modely robotických vylepšení jako jsou multifunkční paže, optické hlavové systémy, exoskelet apod. Na biologicko-procesní úrovni jsou vojáci vylepšováni implantáty jako procesory (neurální, vokální, …), transceivery (neurální, proximity, …), uzly (datový, chronometrický, …) a další.

Takto vytvoření vojáci nepotřebují žádnou organickou výživu, používají energii k napájení svých kybernetických systémů a regenerační výklenky k dobíjení svých implantátů.

Kromě asimilace dospělých jedinců je Společenstvo schopno asimilovat i nedospělé humanoidy, které nejprve nechává urychleně dospívat v dozrávacích komorách. Takto urychlovaní humanoidi již v komorách podstupují první fázi asimilace. Tento postup je alternativou k asimilaci druhů, umožňuje doplnit stavy posádky i v případě, že je asimilační potenciál plavidla značně poškozen.

Většina civilizací o nichž víme, že jejich jedince potkal "osud horší než smrt" buď není na takovém technologickém stupni vývoje, aby byly schopny zvrátit důsledky asimilace nebo k tomu nemají kulturní či morálně etické kvality. Nikoli tak Federace, která na tomto poli zaznamenala několik úspěchů. Jsou známy případy oddělení vojáka od Společenstva (Hugh), úspěšného navrácení individuality (Sedmá) a úplného odstranění technologických následků asimilace (Picard). Vojáci mohou také získat individualitu a přesto žít v kolektivu (VOY: Unity).



## Královna

Tento unikátní borg ženského pohlaví pochází z druhu 125, který přinesl ‚řád do chaosu'. Je centrálním bodem Společenstva. Královen je zřejmě více, jedna byla zničena v Prvním kontaktu, další dvě v seriálu Voyager.

Je-li královna zničena, je okamžitě nahrazena novou. Existuje teorie, která říká, že Královna není individuální entitou, ale ‚pouze' produktem programu zvaného ‚Královský protokol'. Tento program dokáže jakéhokoli vojáka ženského pohlaví transformovat na Královnu.

V zrcadlovém vesmíru se dokonce údajně vyskytuje tento produkt i v mužské podobě.

## Taktická analýza

Základní poučkou pro styk se Společenstvem by mohla být věta „Borgové nevyjednávají". Nalezne-li jedince a/nebo technologii, která má potenciál je obohatit, pokusí se ji vždy asimilovat. Borgská vojenská síla dalece přesahuje možnosti většiny ras, které borgové objevili, avšak pokud se Společenstvo může vyhnout zbytečnému ničení a zabíjení učiní tak, stojí-li nepřítel či technologie za asimilaci.

Hlavním taktickým potenciálem Společenstva není zbraň nebo štít, ale schopnost – vysoká míra adaptibility. S jedinou všudypřítomnou myslí úlu s velmi rozsáhlými znalostmi jsou borgské lodě schopny se kontinuálně přizpůsobovat frekvenčním modulacím phaserů a naleznout tak obranu proti téměř jakémukoli útoku.

**Borgové** se většinou nesetkávají s rovnocennými soupeři



Totéž umí se štíty a tedy dokáží prorazit štíty protivníků a způsobit obrovské poškození (VOY:Dark Frontier, Part II).

Velmi významnou vlastností všech vojáků je schopnost přežívat a fungovat v (pro organické bytosti) extrémně nehostinném prostředí jako je např. vakuum. Toto jim umožňuje provádět daleko efektivnější konstrukce a opravy svých lodí a umožňuje také efektivní sabotáže lodí protivníků. (FILM: First Contact)

Třetí významnou taktickou silou je asimilační technologie. I jeden jediný přeživší voják může opět "vybudovat" celou armádu vojáků, např. z posádky nepřátelského plavidla (ENT: Regeneration).

Borgové samozřejmě používají klasické bojové prostředky: výkonné phasery a štíty, torpéda, vlečné a řezné paprsky. Defenzivní schopnosti jejich lodí také posiluje jejich modulovatelná a značně decentralizovaná struktura téměř znemožňující identifikovat a zasáhnout kritická místa.

Největší bitva mezi Federací a borgy se odehrála u Wolf 359 a byla to zároveň nejtragičtější bitva v dějinách Federace. Jediná borgská krychle rozdrtila 39 federálních lodí a ztráty dosáhly téměř 11 tisíc mrtvých. Útok druhé borgské krychle přichází po 7 letech od této tragédie, ale tentokrát federační flotila krychli rychle likviduje a záchrannou kouli královny zlikviduje samotná Enterprise-E. V obou těchto bitvách vyhrála strana, které velel kapitán Jean-Luc Picard (u borgů znám jako Locutus z Borgu).

## Implantáty

Mezi nejznámější implantáty patří:

- Kortikální implantát – reguluje biologickou složku vojáka a slouží jako "baterie" pro dobíjení dalších implantátů.
- Neuroprocesor – zvyšuje synoptickou efektivitu vojáka a jako paměťový obvod obsahuje instrukce Společenstva.
- Neurotransciever – spojuje vojáka se Společenstvem.
- Oční implantát – rozšiřuje vizuální schopnosti vojáka jak co se týče šíře spektra tak i ostrosti vidění.
- Injekční trubice – slouží k přenosu asimilačních nanosond, jsou schopny proniknout jakýmikoli slitinami a energetickými poli.
- Nanosondy – miniaturní roboti vpravovaní do cíle injekčními trubicemi. Slouží k asimilaci jedinců, k opravám implantátů i biologických částí. Dokáží zpomalit buněčné odumírání.

## Známé potencionální slabiny

- Borgští vojáci potřebují pravidelně regenerovat ve výklencích. V průběhu procesu regenerace jsou nabíjeny jejich kybernetické implantáty. Specifické implantáty syntetizují organické molekuly a vyživují tak biologické tkáně, tedy tyto také závisí na regeneračních cyklech. Je známo, že je-li to nutné dokáže voják bez regeneračního cyklu fungovat minimálně 200 hodin.
- Při dokonalých vylepšeních Borských vojáků je jejich slabinou právě biologická složka. Bez některých organických komponentů nemohou přežít.
- Vojáci špatně snášejí izolovanost. Pokud se je podaří odpojit od Společenstva, dramaticky poklesne jejich nebezpečnost a často se stávají dezorientovanými. Jsou známy případy, kdy takto odpojení vojáci si vytvoří nové vlastní společenství nemají-li možnost se připojit zpět ke Společenstvu.
- Druh s extrémně vyvinutým imunitním systémem je schopen odolat asimilačním nanosondám a borgové nemají možnost jej asimilovat (druh 8472).
- Je znám případ, kdy borgové neasimilovali Spocka, neboť jej již považovali za součást Společenstva (kniha W. Shatner: The Return). Toto je vysvětlováno tím, že Spock kdysi provedl spojení mysli s V'gerem, který byl vytvořen rannou formou Borgského společenství. Pozůstatky tohoto spojení v jeho mysli vojáci považovali za jeho napojení na společnou mysl úlu.
- Lze vyvinout virus a implantovat jej do zajatého vojáka, který jej, po jeho navrácení, zavleče do celého Společenstva (TNG díl s Hughem). Něco podobného s účinností na jednu loď použili také obyvatelé jedné planety v delta kvadrantu (VOY:Child's Play).

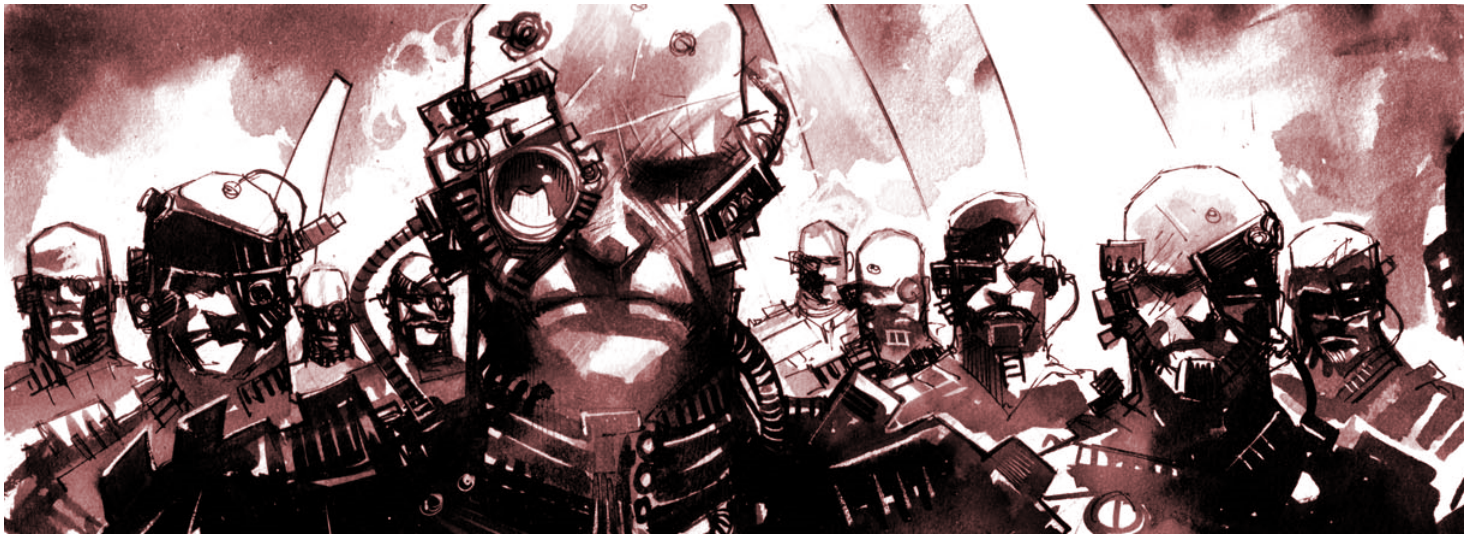


## Voják

Žádný voják není individualitou, všichni jsou podřízení jediné společné mysli Společenstva. Fyziologicky se jedná o geneticky a kyberneticky upravené humanoidy různých ras, nejen z delta kvadrantu.

**Arweth**





# Výskyt Společenstva ve Star Treku

Série VOY a TNG, jeden TNG film, jedna ENT a DS9 epizoda.

## ENT (2153)

První setkání s Borg proběhlo v roce 2153 při objevení 90 let starých trosek časem se přesunuvší sestřelené borgské koule z Prvního kontaktu. Nalezení vojáci ožívají a asimilují své objevitele i jejich plavidlo. Poté unikají do vesmíru. Cestou napadnou a asimilují několik lodí a snaží se upgradeovat své plavidlo o zbraně a warp. Napadnou Enterprise a Phlox zabrání své asimilaci zničením nanosond formou omikronové radiace. Nakonec Enterprise tento transportér zničí, ale předtím se borgům podaří odeslat nouzový signál. Nicméně se neví, že jsou to borgové a ani se netuší jak závažná to je hrozba.



## TNG (2365)

Federace se upomíná na Borgy o 212 let později za pomocí Q, který přesune Picardovu Enterprise-D do cesty borgské krychli. Poučení si z toho Federace vezme a Borg je považován za velikou hrozbu.

Tato hrozba dorazí téměř “do roka a do dne”. Borgové asimilují Picarda a vytvoří z něj unikátního vojáka Locutuse (z latiny: mluvčí). Znalosti prominentního federačního kapitána pomohou jediné borgské krychli porazit flotilu 39 lodí u Wolf 359. Nakonec se Locutuse podaří zajmout a deasimilovat zpět na Picarda.

Uplynuly téměř 2 roky, když Enterprise zachrání osamoceného vojáka odděleného od Společenstva. Pojmenují ho Hugh a naučí ho být jedincem. Morální dilema zda využít Hugha k infikování Společenstva virem, který by teoreticky mohl celé Společenstvo zničit a nebo mu dovolit vrátit se ke Společenstvu se svou novou individualitou je rozřešeno podle očekávání – pokus o eliminaci Společenstva se nekoná.

## DS9 (2369)

Po půl roce se vracíme zpět k Wolf 359 a zažíváme zpětný pohled na tehdejší události z pohledu Benjamina Siska, který jich byl účasten na palubě USS Saratoga. Je to jediný výskyt borgů v seriálu DS9.

Uplynul již rok od Hughova odchodu z Enterprise a znovu potkáváme borgské vojáky. Tito se však chovají divně. Přepadávají a vraždí... a mají z toho potěšení. Vyjde najevo, že asimilovali Hugovu individualitu a propadli vlivu Lora, staršího bratra androida Data.

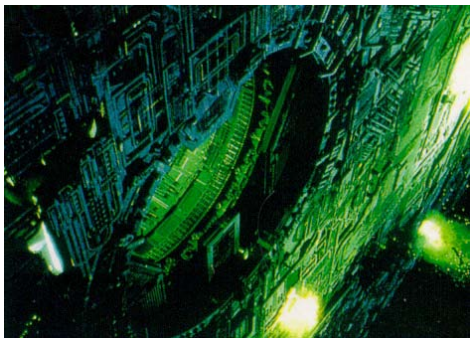
| Chronologický výskyt Borgů |
|---|
| ENT:Regeneration |
| TNG:Q Who |
| TNG:The Best of Both Worlds |
| TNG:I, Borg |
| DS9:Emissary |
| TNG:Descent |
| VOY:Blood Fever |
| VOY:Unity |
| Star Trek VIII: First Contact |
| VOY:Scorpion |
| VOY:The Raven |
| VOY:Hope and Fear |
| VOY:Drone |
| VOY:Dark Frontier |
| VOY:Survival Instinct |
| VOY:Collective |
| VOY:Child’s Play |
| VOY:Unimatrix Zero |
| VOY:Endgame |

Existuje i odbojná frakce vojáků vedená Hugem, která nepodlehla Lorově vlivu. Po konfrontaci je Lore deaktivován a další osud přeživších vojáků vedených Hugem není znám.

## Film (2373)

Uplynuly téměř 4 roky od setkání s Hugovými individualistickými vojáky

**I Borgové si nechávají otevřená zadní vrátka**



a téměř 7 let od Locutova triumfu u Wolf 359. K Zemi míří nová krychle a zahajuje pokus o přímou asimilaci, který však selže. Malá borgská koule uniká ze zničené krychle a podstupuje cestu časem 310 let do minulosti. Zde

**Známé knihy v angličtině**

***Greg Cox:* The Worst of Both Worlds**
Borgové v zrcadlovém vesmíru.

***W. Shatner:* The Return**
Aliance Romulanského hvězdného impéria a Borgského Společenstva za účelem zničení Federace.

se pokouší zabránit vzniku Federace tím, že zabrání prvnímu kontaktu s vulkánci. Koule je však zničena a trosky dopadají do Arktidy.

## VOY (2373)

Jen o pár týdnů před těmito událostmi v alfa kvadrantu naráží na borgy USS Voyager, který je nyní již 2,5 roku na své cestě domů. Nejprve objeví kostru

**Známé knihy v češtině**

**Vpád**
Lore našel vojáky oddělené od Společenstva a ovládl je pro své účely.

**Vendeta**
představitelka rasy zdecimované Společenstvem připravuje pomstu, strašlivý stroj, který má Borg zničit. Cena je ale také strašlivá.

mrtvého borgského vojáka v typickém exoskeletu na jedné planetě.

V zápětí při hledání cesty skrz Nekritskou mlhovinu narazí Chakotay na kolonii ex-borgů a USS Voyager objeví na oběžné dráze borgskou krychli a přes 1000 mrtvých vojáků. Zjistí, že část vojáků přežila následky útoku mnohem silnějšího protivníka. Tento útok vyřadil jejich spojení se společnou myslí úlu.

Jen pár dní po útoku borgů na Zemi dosahuje USS Voyager okraje borgského prostoru a pokouší se proletět Severovýchodním průchodem. Kolem nich proletí 15 krychlí a ani nezpomalí... a po chvíli jsou zničeny. Voyager doletí na místo a objeví bioloď druhu 8472 a zjistí, že borgové proti tomuto druhu prohrávají. Uzavře se Společenstvem dohodu a pomůže jim výměnou za transport skrz jejich území. Jednatelem borgů se stává Sedmá z devíti. Ta dostane USS Voyager do tekutého prostoru, domova druhu 8472. Zde úspěšně otestují vyvinutou zbraň a Sedmá, která se pokusila USS Voyager asimilovat zůstává na palubě jako vězeň.

Uplynulo již skoro půl roku od útoku na Zemi a Sedmá se snaží již nějakou dobu stát se člověkem, když se najednou začne zase chovat jako voják. Unikne z lodi a vydá se na malý měsíc, kde objeví částečně asimilovanou malou federační loď. Vybaví se jí vzpomínky a uvědomí si, že je to loď Hansenových, jejich rodičů, kteří byli s ní před téměř 20 lety asimilováni zkoumajíce Společenstvo.

Za další půlrok se USS Voyager setkává s ‚následky' své pomoci Společenstvu, kdy se na nich pokusí vykonat pomstu jeden z posledních přežívajících příslušníků doposud pro borgy neasimilovatelného druhu 116. Tento obviní USS Voyager, že díky jeho pomoci Společenstvu došlo nakonec ke zničení jeho rasy.

Pár dní nato dojde na USS Voyager s politováníhodnému neštěstí, nanosondy Sedmé infikují Doktorův holoemitor z 29. století. Výsledkem je vznik super-vojáka. Ačkoli se ho Sedmá snaží naučit individualitě, dojde ke kontaktování Společenstva a pro vojáka si přiletí borgská taktická koule. Super-voják se na ni přenese, ovládne ji a navede na zničující kurz aby zachránil USS Voyager. Ač těžce zraněn, nedovolí aby byl ošetřen a raději zemře než by znovu ohrozil USS Voyager a jeho posádku.

A opět uplyne půl roku a Borgové jsou tu zase. Janeway připravuje krádež transwarpové cívky z poškozené borgské taktické koule. Vše probíhá dobře až do chvíle, kdy se Sedmá odmítá vrátit zpět na loď a odlétá s koulí do borgského prostoru. Zatímco Sedmá dostává od borgské královny svůj první úkol (asimilace nějaké planety), Janeway sestaví výsadek a nechá Deltaplán vybavit ukradenou cívkou a vylepšenými multiadaptivními štíty. Záchranná mise je úspěšná a jako bonus je eliminována první ze dvou královen v tomto seriálu.

**Deltaplán se blíží k Unikomplexu**



Opět půlrok a další borgové, tentokrát staří známí Sedmé. Tři z její původní Unimatice, kteří spolu s ní přežili ztroskotání jejich plavidla uprchli od Společenstva. Jsou spolu propojeni telepatickou vazbou a ani po odstranění implantátů se jí nezbavili. Nalezli Sedmou a chtějí aby jim pomohla. Ona souhlasí, ale přitom zjistí, že za to může právě ona.

Za zhruba půl roku je Deltaplán zajat borgskou krychlí, ale posádka není ihned asimilována. Voyager při hledání Deltaplánu najde krychli a na ní jen 5 nedospělých vojáků, zbytek byl zabit nějakým virem. USS Voyager děti deasimiluje a Sedmá se o ně začne starat. Krátce nato se USS Voyager přiblíží k domovské planetě jednoho z deasimilovaných dětí, Icheba. Ten mnoho nadšení nejeví, na rodinu si nepamatuje. Nicméně se o kontakt pokusí a začíná si zvykat, že s rodiči zůstane. Vyplyne ovšem najevo, že Icheb byl použit jako zbraň proti borgům vlastními rodiči – to on přinesl virus, který jejich loď zničil. Icheb nakonec zůstane na USS Voyager.

Za čtvrt roku se Sedmá dostává do Unimatice Nula, která je tvořena jistými vojáky majícími potřebný gen. Zde existují vojáci jako neasimilovaní jedinci. Královna ale o existenci Unimatice Nula ví a chce ji zničit. Sedmá přesvědčí Janeway a vydají se do boje, jehož výsledkem je, že si vojáci z Unimatice Nula uvědomí sebe sama v reálném životě. Některým se povede zmocnit plavidel na nichž se nacházejí a zahájí občanskou válku.

Uplyne ještě téměř rok a s borgy se setkáváme naposled. USS Voyager objeví v jedné mlhovině borgský transwarpový uzel, který vede do alfa kvadrantu. Admirál Janeway z budoucnosti pomůže vyzbrojit kapitánu Janeway její loď tak aby obstál proti této borgské základně a probijí si cestu domů.

**Arweth**

# Zavřete oči...

Jak možná někteří víte, plánuji po Novém roku omezit míru své angažovanosti v dění okolo Star Treku. Není v tom ani nic osobního, ani neochota vyvíjet aktivitu - vím ale, že v následujícím půlroku budu muset se svým časem naložit jiným způsobem. Pevně ale věřím, že aktivity našeho klubu a vydávání magazínu budou pokračovat i nadále a že se mezi vás budu moci ve vhodnou chvíli vrátit.

A věřte mi, že to není snadné rozhodnutí. Kdo mě trochu zná, ví, že jsem fanoušek „jen“ Star Treku - krom Hvězdných válek, které jsem viděl celé mnohokrát, mám přinejlepším jen základní znalosti co se týče StarGate, BattlestarGalacticy a jiných scifi fenoménů. Není to tím, že bych nic jiného neuznával, ale Star Trek byl mým koníčkem od útlého mládí a byl asi tím jediným, do kterého jsem ochoten investovat tolik času a do jisté míry se stal součástí mého každodenního programu. Je to něco co důvěrně znám a k čemu se rád vracím. V životě ale nastanou chvíle, kdy je třeba, aby člověk alespoň na chvíli odsunul své koníčky v zájmu „vyšších cílů“.

Ještě jednou bych rád zdůraznil, že svou aktivitu nepozastavuji, pouze omezuji, nikoli natrvalo, ale pouze na čas.

A abych pravdu řekl, ani jsem nepočítal s tím, že se Subspace tak uchytí a bude vámi, fanoušky, tak vřele přijat. A mám-li mluvit za sebe, jsem hrdý na to, co jsme za poslední rok udělali, a mnoho lidí, se kterými jsem se kvůli Treku seznámil, patří a budou patřit mezi mé nejlepší přátele. A kvůli tomu přece ty kluby existují, ne?

**Korax**

# Průšvih ve Star Treku

**Ne nelekejte se, titulek nemá nic společného s nějakým negativním činem či skutkem v naší komunitě, ale Průšvih je název povídky Jana Hlávky, která je součástí letošního osmého čísla časopisu Ikarie.**

Povídka je tedy příběhem ze světa Star Treku, ale nesetkáme se v ní se žádnými známými postavami. Odehrává se v Romulanském impériu a jejím hlavním hrdinou a vypravěčem je řadový pracovník zdejší tajné služby Tal Shiar. Není to žádný agent, jen úředník vyhodnocující informace a připravující podklady. Jednoho dne dojde chybou jeho oddělení k vyzrazení větší skupiny agentů na jiném světě a povídka vlastně řeší pátrání po vinících tohoto selhání. Je dobře a vtipně napsána, pointa je vygradována v duchu romulanské filosofie a náhledu na svět, a pokud si toto číslo Ikarie seženete, určitě si ji přečtěte.



Mimo název se zde přece jen ještě jeden průšvih objeví – a to ilustrace. Jsou zde tři a na žádné z nich není bohužel Romulan (i když si to autor jistě přál). Vím, že každý nemusí znát rasy ze Star Treku, ale jen v textu je například o špičatých uších několik zmínek. Já kdybych něco ilustroval, tak si to přečtu!

**Axiom**

# Čarodejnice

**Na Zemeploche žije mnoho rôznych životných foriem s najrozličnejšími povolaniami. Ku najpotrebnejším povolaniam určite patria čarodejnice. Jedno z najznámejších miest ich výskytu je malebné kráľovstvo Lancre. Leží na Stoskoplánskej strane hôr Baranej hlavy.**

Vo všeobecnosti sú čarodejnice veľmi užitočné a priamoúmerne tomu, aj ješitné stvorenia. Spoznáte ich podľa vysokého klobúka a vševediaceho pohľadu. Samozrejme, ako všade aj tu existujú výnimky. Napríklad Margáta Česneková (klobúk nenosí a pohľad má vodnatý).

Čarodejníčky zastávajú funkciu lekárov, lekárnikov, psychológov, strážkyň dobrých mravov, svedomia celého kráľovstva, teroristov, obráncov kráľovstva a mnoho ďalších.

Byť čarodejníčkou v žiadnom prípade nie je jednoduché. Nie je to povolanie ale poslanie. Ľudia majú pred vami rešpekt a zároveň sa vás boja. Za svoju prácu a pomoc nikdy nič nepýtajú. Málokedy však odídu s prázdnymi rukami. Ľudia sa neodvážia nič im nedať, a ak náhodou áno.... určite to neskúsia dva krát.

Väčšina čarodejníc sú samotárky. V horách Baranej hlavy sa však stretávajú raz za rok pri čarodejníckych skúškach. Je to príležitosť stretnúť všetky čarodejnice z týchto hôr. V rámci „zábavy“ si predvádzajú rôzne triky a zaklínadlá, aby sa zistilo, ktorá z nich je druhá najlepšia po bábi....

Každá žena tohoto povolania,.. vlastne poslania zdedí do výbavy domček po inej čarodejnici, najčastejšie po svojej učiteľke. S chalúpkou preberá aj celú oblasť jej pôsobenia.

Je skoro pravidlom, že do domčeka sa nasťahuje čarodejnica s podobnými vlohami ako bola jeho predchádzajúca obyvateľka.

Podľa istého nepísaného pravidla, ak by sa čarodejnice združovali, mali by byť tri. Panna, matka a tá tretia (Carpe jugulum). Niekedy je ťažké určiť, ktorá má ktorú funkciu. Hlavne preto, že časom sa môžu meniť. Hádam len s výnimkou starenky o ktorej je jasné, že nikdy nezastávala úlohu panny. Samozrejme to bolo preto, lebo ako mladá bola zdržanlivá a často polapená.

## Samotné čarodejnice trošku bližšie:

Najdôležitejšie obyvateľky kráľovstva Lancre (podľa ich vlastného názoru: dôležitejšie než kráľ) sú Bábi Zlopočasná a Starenka Oggová.

### Bábi (Esmeralda) Zlopočasná

**Čarodejnica bez jedinej bradavice a (napriek všetkej snahe) s dokonalým, zdravým chrupom.**

**Bábi je na strane dobra, aj keď k tomu zrejme nebola stvorená. Možno práve preto sa jej jednanie môže zdať tvrdé, zlé a neľudské. Na druhej strane je ale účinné. (Nemôže to byť účinné, keď to nechutí odporne...)**

**Ona sama nikdy netvrdila, že je dobrá. Len to, že je praktická. Medzi jej ďalšie dôležité vlastnosti patrí: podrezaný jazyk, sebeckosť, asertivita, panovačnosť, hádavosť, úžasné duševné a aj okultné schopnosti. A samozrejme, výborne ovláda hlavológiu.**

**Nikdy nie je šťastnejšia, než keď má niečo, s čím môže nesúhlasiť.**

**S úsmevom ju môžete vidieť málokedy, ale určite ho má na tvári, keď sa stará o svoje včely.**

**Ukážkový spôsob liečenia:**

Siahne po prvej fľaške ofarbenej vody, ktorá jej padne pod ruku a vyhlási, že nemôže v žiadnom prípade zlyhať.

### Starenka (Gita) Oggová

Matka a babička. Manželka postupne troch manželov, s ktorými splodila 15 detí. Presný počet vnúčat je zatiaľ neznámy. Bolo samozrejmosťou, že každý manžel si vzal jej priezvisko. Rovnako, ako bolo samozrejmé, že ak by sa o niečo podobné pokúsila niektorá jej nevesta... nedopadlo by to s ňou dobre. Je to ukážkový príklad svokry svokrovitej. Programovo si nepamätá mená svojich neviest, ktoré sa jej až otrocky starajú o celučičkú domácnosť.

Starenka rozhodne nie je hlúpa ženská, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Pochopila, aká je jej úloha pri spolupráci s bábi a zhostila sa jej priam úžasne. Má veselú, dobrosrdečnú a optimistickú povahu. Keď však ide o niečo dôležité, nie je veľmi múdre stavať sa jej do cesty. V takých prípadoch sa jej vyhýbajú aj najtvrdší muži z Lancre.

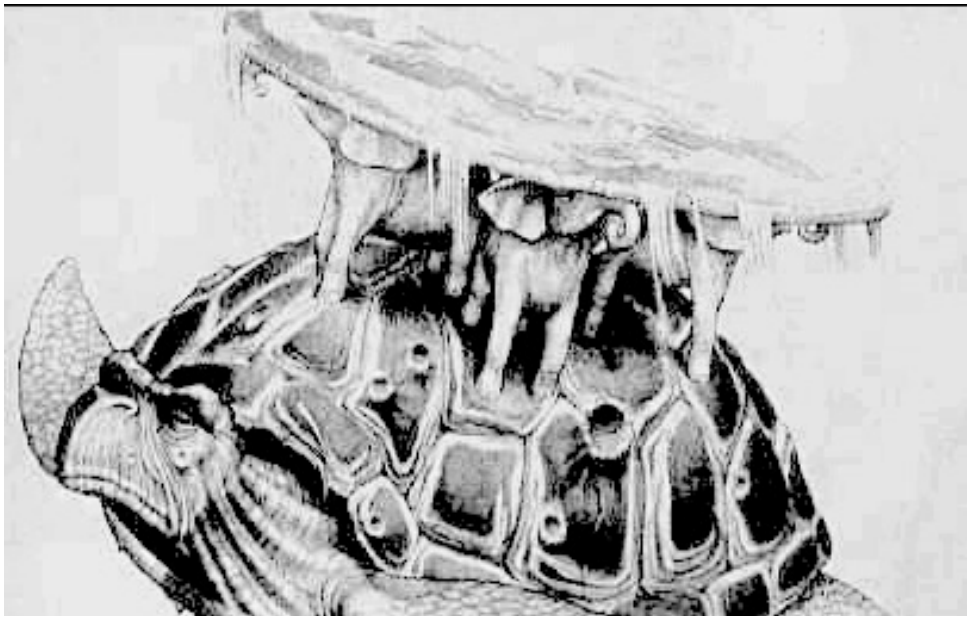
**Ukážkový spôsob liečenia:**

Dá si s pacientom panáka a povie mu, aby sa vyležal, ak sa na to cíti.

### Magráta Česneková

Niekto tie dve musí trošku brzdiť....

**Zeměplocha** Svět je podle Terryho Pratchetta břemenem ležícím na krunýři ohromné želvy plující vesmírem



**Skupinovka** Magráta Česneková, babi Zlopočasná a staženka Oggová



Magráta sa vyzná hlavne v bylinkách. V tom je skutočne dobrá. Snaží sa vo svojom povolaní (a povolaniach) využívať moderné metódy, všemožné novinky a rôzne rekvizity. Na druhej strane, miluje všetko, v čom sa nachádza prídavné meno: ľudový.. Od múdrostí, až po tance.

Má romantickú myseľ. Ona sama je ale veľmi praktická, aj keď sa k tejto vlastnosti príliš nehlási. Jej povahu dopĺňa hanblivosť a láskavosť. Avšak, keď je to nutné, dokáže vystrčiť drápky. A nie je nič hrôzostrašnejšie, než rozzúrené láskavé stvorenie.

**Ukážkový spôsob liečenia:**

Vyberie liek, ktorý sa pri dlhodobom bádaní ukázal byť najúčinnejší proti onomu konkrétnemu neduhu.

## a ďalšie

Na Zemploche samozrejme žijú aj ďalšie čarodejnice mladšieho aj staršieho veku, viac či menej na strane dobra alebo zla.

## Anežka Nulíčková

Prebrala Magrátinu chalúpku, aj keď Magráta nebola jej učiteľkou.

Anežka mala vždy prirodzený talent. Nie len na mágiu, ale aj na spev. Dokáže napríklad spievať viachlas sama so sebou. Anežka je milé, dobrosrdečné a inteligentné dievča, ktorému ale chvíľu trvalo, než našlo samu seba. V jej vnútri totiž žije štíhla, sebecká a zlomyselná Perdita X. Anežka sa s ňou kedysi chcela stotožniť. Neskôr sa s Perditou naučila žiť, bojovať ale aj spolupracovať.

## Tonička Bolavá

Pochádza zo Zemeplošnej vrchoviny zvanej Krieda. O jej babičke sa tvrdilo, že bola čarodejníčkou, aj keď sa to samozrejme nedá dokázať. Po nej tonička zdedila veľmi veľa.

Napriek svojmu nízkemu veku dokázala až neuveriteľné veci. Veľmi dobre zvláda umenie hlavológie a možno aj preto sa ako jedna z mála môže tešiť veľmi skrývanému uznaniu od bábi Zlopočasnej. Za pozornosť stojí aj to, že má veľmi dobré vzťahy s malými a bojovnými Nac Mac Fígľami.

## Čierna Alyssa Zlopočasná

Bola to čarodejnica, ktorá mala veľký zmysel pre romantiku a rôzne efekty. Vraj sa o jej koniec postarali dve zlomyselné deti, ktoré ju strčili do pece. V knihách sa spomína ako výstraha pre bábi Zlopočasnú (jej vnučku), ako by mohla dopadnúť, keby na seba nedávala pozor.

## Líza Zlopočasná

Sestra Esmeraldy Zlopočasnej. V trinástich musela odísť z domu. Svoju kariéru začala ako víla kmotrička. Bola veľmi ambiciózna a postupom času sa jej podarilo vládnuť v kráľovstve Genova. Špecializovala sa na zrkadlovú mágiu, čo sa jej v súboji s vlastnou sestrou nevyplatilo.

**Rebeka**

# Osemsmerovka

Keďže sme česko-slovenský sci-fi a fantasy klub, napadlo ma, ako sme na tom so znalosťou toho druhého jazyka. Osemsmerovky asi pozná každý. Táto má však jednu špecialitku. V tabuľke musíte hladať slovenský preklad českého slovíčka. Tak čo? Koľkí z vás budú hľadať slovník? ;-)

V závorkách vám prezradím prvé a posledné písmenko.

KRÁPNÍK (kľ), LEDEN, LISTOPAD, PATA, PODZIM (jň), PŘIVÍTAT, RAMPOUCH (cľ), SLÍBIT, TCHÝNĚ (sa), TUŽKA (ca), ŽEBRO

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| J | A | N | U | Á | R | S |
| E | K | O | U | A | B | S |
| S | Z | V | Í | T | A | Ť |
| E | U | E | A | Ä | P | I |
| Ň | R | M | A | P | C | B |
| R | E | B | R | O | E | Ú |
| E | C | E | N | C | Ú | Ľ |
| | A | R | K | O | V | S |





# Opera-ce Subspace aneb Subspace, SUIT UP!

**Jestli byl říjen přelomovým měsícem v životě ostravského fanklubu? Samozřejmě, byli jsme spolu na opeře!**

**Ano, abychom dokázali, že jsme skutečně kulturní lidé, nebojící se stále nových a nových dobrodružství, a možná také proto, abychom potvrdili, že náš klub je nejen startrekový, ale vskutku všežánrový, rozhodlo se, že společně navštívíme divadlo. Avšak pozor, ne ledajaké, ale přímo pražské, protože…Ostrava nám asi nebyla dost velká (No a hlavně proto, že se tato kulturně laděná mise mohla nakrásně připlesknout k další velké události letošního roku, návštěvě Armina Shimermana v Praze, která proběhla stejného víkendu v hotelu Regina.)**

Ale cože? Trekkies v divadle, říkáte si? Vskutku ano, a dokonce to ani nebylo v Celetné (kde se, jak jistě mnozí z vás ví, inscenovaly dvě divadelní hry se startrekovou tematikou).

Původně se plánovala návštěva Národního divadla, ale nakonec jsme se spokojili i s Divadlem Stavovským, nu a tam také v podvečer osmnáctého října směřovaly naleštěné (protože, jak upozornil Wesley: OBLEKY NUTNÉ!) botky několika odhodlaných subspacových lidů…

Ale možná bychom se měli vrátit někam blíže k začátku celé výpravy - samotné cestě do velkoměsta…

Silné a kulturychtivé jádro Subspace, tedy konkrétně Beka, Oriana, Wesley a Korax se vydali do hlavního města rychlovlakem, a to už v pátek navečer, Milan se k nim přidal později v Praze. Nevím, co přesně podnikali a jak se zabavovali, ale snad dobře. Útočištěm, přátelským místem a prostorem k přespání se jim stal uhřiněvský byt jménem Titan…

Já se dopravila do Prahy už v pátek ráno, ne však rychlovlakem, ale žlutým rychlobusem servírujícím zdarma čokoládu a pohádku s Čerty nejsou žerty. První polovinu svého pobytu v Praze jsem strávila odděleně od Subspace, se svými kamarádkami z MiČok* .

Bylo to velmi dobré, ale jelikož se to netýká klubu, Star Treku ani opery, přesuneme se zase k sobotě. Ta byla podzimně krásná, slunečná a barevná, původní plán byl setkat se se Subspace už někdy po obědě, ale

**Těsně před předehrou** **První operní zážitek Subspacu se rozhodně dá označit jako velmi povedený :)**



tak trochu ztroskotal, protože jsem byla nucena (samozřejmě to ale nebylo nikterak nepříjemné) setrvat v Psárech a okusit posvícenský oběd, posvícenské koláčky a zcela bonusově také úžasný pohár v tamějším restauračním zařízení…

Subspace mezitím poznávali krásy hlavního města. Původně měly sice proběhnout kartičkové hrátky, nakonec se ale konaly (mnohem zdravější) procházky po památkách a významných místech města.

Já jsem do Prahy v doprovodu kamarádek odjela až před pátou, tedy dost pozdě, a to s tím, že se ještě někdy a někde musím slušně

**O přestávce** jsme si dopřáli trochu osvěžení



ustrojit do divadla. To jsem nakonec zvládla (snad) na kolejích, jejichž jméno jsem zapomněla, a odtud jsme se pak celkem načas vydaly na dobrodružnou cestu metrem na Můstek – byla tma, pouliční lampy oranžověly ulice a všude plno lidu – a pak směrem ke Stavovskému divadlu, které jsme díky mé teď-už-pražské kamarádce Janě bez problému našly. Slíbila jsem, že před divadlo dorazím o půl sedmé (opera začínala v sedm), a jelikož už bylo lehce po této době, trochu jsem spěchala a moc se nedívala kolem sebe. Zaslechla jsem ale pár (tedy dva) známých hlasů, a když jsem se po nich otočila, našla jsem Beku a Wesleyho. Po tomto příjemném shledání jsem se rozloučila a odpojila od skupiny MiČok a začlenila se do divadelního spolku Subspace – zbývající účastníci operního večera už nedočkavě postávali před divadlem. Všichni ve vysoce společenských robách, chlapci v oblecích, dívky v šatech. Na psí dečky se nakonec nikdo nezmohl, ale i tak jsme tvořili elegantní skupinku krásných mladých lidí. Tedy bylo nás šest – Oriana, Beka, Wesley, Mirex, Korax a já. Milanovi a Kristince opera s námi sice nakonec nevyšla, ale určitě strávili velmi příjemný večer.

A stejně tak my. Zhlédli jsme Mozartovu Figarovu svatbu (Le nozze di Figaro) – komickou operu ve čtyřech dějstvích odehrávající se v 18. století na španělském šlechtickém sídle, zpívanou samozřejmě v originále. Naštěstí ale nebyla až „tak komická“ jako můj poslední operní zážitek, protože nám k ní tentokráte promítali české titulky, takže jsme opravdu věděli, co se děje. Člověk měl krásný pocit, že všemu perfektně rozumí, neztrácel se ve složitých vztahových a zpěvových zápletkách a ještě se stihl obdivovat schopnosti herců to všechno vyzpívat, navíc ve zmiňované italštině.

Myslím, že nápad zajít společně do divadla nebyl vůbec špatný, navíc opera ve Stavovském divadle se jen tak někdy nevidí - je třeba občas protáhnout světem své elegantnější já a navíc - kultura je základ!

Divadlo jsme opustili asi po půl jedenácté, potkali se s Milanem, rozloučili s Mirexem, následně vstoupili do podzemí a nasedli na metro, v němž Milan snědl tatranku, a dojeli až do Hostivaře. Z konečné metra jsme pak chytili temnonoční autobus do Uhřiněvsi, která se (opět) stala celovíkendovým Subspace základním táborem, děkujeme za přístřeší...

A pak se šlo diskutovat a spát, nebo spát a diskutovat, a ráno jsme se všichni svěží a krásní probrali do nového dne, nad kterým se vznášelo jediné slovo: Quark! (Hančina fotoreportáž ze setkání s Arminem Shimermanem na www.voyager.cz)

Na poledne byl ještě v plánu předquarkovský oběd, kterého jsem se už ale nezúčastnila. Naopak jsme spolu s Koraxem udělali to, za co by nás v každém seriálu čekala jistá smrt, tedy oddělili se od naší skupiny. Naštěstí jsme ale tuto separaci ve zdraví přežili, někteří z nás chytli už druhý vlak jedoucí směrem domů a někteří pak odjeli žlutým rychlobusem, tentokrát bohužel zcela bez pohádky, zpátky do Brna…

**Thestral**

**Místa** jsme získali překvapivě dobrá



* Neorganizované a neprostupné dívčí nehnutí MIlovnící ČOKolády

# Nadílka ze subprostoru

## 13. prosince, Ostrava



**Fanklub Subspace tímto zve všechny fanoušky sci-fi na třináctého prosince do Ostravy, kde pro vás bude připraven (tradičně) netradiční program.**

Přijedete-li již v pátek, půjdeme někam posedět, pokecat, zahrát hry a podobně – na úvod tedy tradiční setkání kamarádů a přátel.

V sobotu se semele hlavní program, jehož zaměření ale zůstane utajeno až do akce samotné – jinak by to nebylo překvapení. Nicméně, nastíníme alespoň základní program.

**www.subspace.cz/nadilka**

Dopoledne se chceme poprat s paní Zimou ve vyhřívaném bazénu v lázních Klimkovice, namasírovat se či si zacvičit. Komu nebude stačit teplo bazénu, může využít infrasaunu. Po příjemné koupeli určitě vyhládne, takže se půjdeme nadlábnout. Odpoledne, návrat do Ostravy na Nadílku. Co to bude, neprozradíme, ale něco napovíme – čeká vás drobet srandy, špetka vtipu, něco divadla a samozřejmě pro všechny Vánoční dárek, vše na téma sci-fi. Nadílka proběhne ve společenských prostorách nového kostela ve Vyškovicích, ale nebojte, charakter akce nemá nic společného s místem konání.

Již dříve jsme prozradili, že první písmeno Vánočního dárku, a v podstatě heslo celé Nadílky, je „S“. Prozradíme také, že poslední písmeno je „B“. Kdo chce, může hádat.

V neděli, až vylezem z postelí, uvidíme, co nám zima povolí – aneb buďto nějaký výlet do okolí Ostravy nebo aktivity ve vnitřních prostorách.

Všichni věříme tomu, že se budeme dobře bavit, že nikdo neodejde bezu dárku, a když už nic jiného, tak, že se po čase zase uvidíme.

**Za realizační tým sepsal Darell**

# Zkouška ohněm: McCoy

**Uplynulý rok se u nás stal rokem startu několika knižních cyklů ze světa Star Treku. Po prvních dílech sérií Titan a Teorie strun odehrávajících se ve 24. století se na náš trh dostává také první kniha cyklu Odkud přicházejí stíny, která je cele věnována hrdinům posádky klasického Star Treku.**

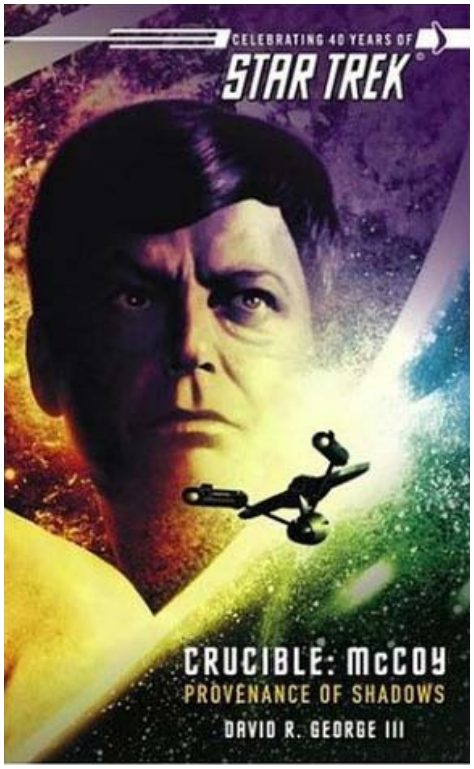
Kniha byla napsána na počest 40. výročí premiéry seriálu. Sám autor se vyjádřil, že trilogií by chtěl dodat Star Treku nový impuls, že nemá být jen jakýmsi dalším opusem pro jeho letité ctitele. Chtěl by najít v běhu života hlavních hrdinů jednotlivých dílů něco, co nám dosud unikalo, možná temná místa, možná skrytá traumata. Je také dlužno dodat, že tato kniha se nepodobá žádné z knih ze světa Star Treku, které jsem dosud četl. Jednotlivé části plánované trilogie jsou věnovány vždy jednomu z hlavních hrdinů Enterprise, tento první díl je příběhem doktora Leonarda McCoye.

Trilogie navazuje na jednu z nejlepších epizod klasického seriálu nazvanou Město na pokraji věčnosti (autor scénáře Harlan Ellison). Ta na zhruba dvaceti stranách knižního přepisu řeší problémy spojené s nechtěným průnikem doktora McCoye do minulosti Země a s jeho zachraňováním kapitánem Kirkem a panem Spockem. Je to časovka a jako taková s sebou nese časové paradoxy, ovlivňování budoucnosti, rozdvojení reality a podobné chuťovky. Román je více než důstojným pokračováním uvedené epizody. Je napsán velmi kvalitně a čtivě a splétá ve svém ději dvě dějové linie, dvě kroniky života doktora McCoye. Jedna z nich se odvíjí zhruba v polovině dvacátého století, zatímco druhá ve století dvacátém třetím – a částečně i dvacátém čtvrtém.

V anotaci na obalu knihy se říká „V jediném okamžiku se životy trojice mužů navždy změní“. To by se dalo určitě říci o mnoha chvílích v kariéře Kirka, Spocka a McCoye. Autor v knize zvolil okamžik, který je spojen s osudovou volbou, s volbou spojenou s životem a smrtí hrdinky epizody Města na pokraji věčnosti Edith Keelerové. Důsledek této volby pak postihne vše, co následuje v jejich životě a také kariéře. A postihuje je to v obou dějových liniích, v té, která byla, a také v té, která mohla být.

Hlavní děj se v obou liniích odehrává po dobu asi třiceti let, v té hlavní linii jde od incidentu v Městě na pokraji věčnosti až po Kirkovu smrt. Ve vedlejší nebo paralelní linii se dějiny berou trochu jiným směrem, než jsme se učili na hodinách dějepisu, ale popisovaný časový úsek je přibližně stejný. Doktor zde žije svůj život, jak nejlépe umí, zpočátku s nadějí, že ho Kirk zachrání. Když se vyrovná s tím, že k tomu asi nedojde, a také s tím, že právě on je příčinou změny reality a zkázy takové budoucnosti, jakou znal, je zde nakonec i šťasten. Finále románu pak probíhá už jen v hlavní linii, kde ve zkratce sledujeme doktora až do jeho skonu.






Už toto zasazení činí román velmi poutavým a čtivým, ale autor jde ve svém snažení dál. Doktor je v obou liniích velmi živoucí postavou, člověkem, který se vyrovnává se svou minulostí a se svými vnitřními běsy. A ty přibývají i nové, neboť dochází k jakémusi „prosakování“ pocitů mezi oběma realitami, které vyřeší až zmíněné finále. Postava má svůj vývoj a jeví se nám velmi lidská. Řeší se i jeho vztahy, ať už jde o ty milostné nebo přátelské a nakonec i rodinné. Velmi dobře je vykreslen vztah mezi Spockem a McCoyem, charakterizovaný respektem a náklonností.

Nechci zde popisovat děj knihy a připravit vás o zážitek z její četby, tak snad jen několik střípků. Autor velmi dobře pracuje s dobovými reáliemi, například popis života v době hospodářské krize v třicátých letech 20. století je velmi realistický a poutavý. Nevyhýbá se ani běžným věcem jako je nepořádek v bytě a jeho uklízení, dobová móda, práce na poli, na stavbě či v továrně, oslava vánoc a v neposlední řadě i náboženská víra a rasismus. A ve 23. století jsou to zase možnosti dopravy na Zemi, realistický popis cesty doktorovy dcery z noční směny a podobné drobnosti, které nám činí knihu blízkou.

Děj ve 23. století se navíc proplétá velmi zdařilým způsobem mezi epizodami známými z originálního seriálu, později i mezi filmy s původní posádkou. Místy tyto známé události doplňuje, místy je nazírá z jiného úhlu a někdy přináší i něco nového. Některá dobrodružství na první pohled vybočují z probíhajícího děje a zdají se být nadbytečná, později však do skládanky osudů zapadnou. A jsem také velmi zvědav, zda v následujících dílech bude děj, zabývající se jinými hlavními postavami, do zde nastíněné kostry příběhu opět – a z jiného úhlu – takto zapadat.

Román se možná čte lépe tomu, kdo dobře zná svět Star Treku ve 23. století – a to já také nejsem – ale není to zase až tak nutné. Možná je děj místy příliš zestručněn (což snad zní při recenzi knihy o 665 stranách trochu divně), ale myslím si, že je to záměr a že mozaika příběhu bude právě zde doplněna v dalších dílech. Alespoň v to doufám.

No a co říci na závěr. Román je doveden v obou liniích ke zdárnému konci, ale happy end se až tak úplně nekoná. Koná se život, který vždy nějak dopadne, někdy dobře a jindy méně dobře. Ale i to je vlastně relativní. Jinak to ale být ani nemohlo, protože autor ctí kánon Star Treku – a příběh tohoto universa pokračuje přece dál. A nám tedy nezbývá nic jiného, než se těšit na další díly.

Vydalo v letošním roce nakladatelství Laser-books.

**Axiom**





# Novembrová Misia

Uplynulý mesiac bol plný rôznych akcií, no ani jedna sa nekonala u „nás“ na Morave.

**15.11. sme to napravili. Termín bol stanovený dlho, len s priestormi sme mali trošku problém. A tak sme s Arwom upratali dieťa k babičke a klubu sme od jednej hodiny poskytli skromné priestory nášho bytíku.**

Ako prvá dorazila Vierka. Po drobnom blúdení sa k nám dostal aj Korax. Počet prítomných sme si ešte trošku rozšírili. Cez skype sme sa skontaktovali s Wesleym, aby mohol v priamom prenose sledovať Vierkynu prednášku, na ktorú sa veľmi tešil.

Postupom času prišli aj Vašek s Dankou, Milan s Krystínkou, Daneš a David s Katkou. Tesne pred oficiálnym začiatkom misie sme na chvíľu zavolali aj Johansonovi. Ten však na nás nemal moc času a navyše dva hovory náš počítač neutiahol. Preto sme sa s Jaremim pozdravili a zamávali mu a opäť sme zavolali menej náročnú linku – Wesleyho.

Začali sme Vierkynou prednáškou o Doktorovi WHO. Pre mnohých z nás to bolo prvé stretnutie s týmto anglickým seriálom a tak sme hltali všetky informácie. Vierka nám porozprávala o bohatej histórii, zaujímavostiach a pridala aj niečo málo o jednotlivých predstaviteľoch hlavnej postavy.

Potom nám Arweth predviedol časť svojej predášky o borgoch. Nestíhali sme sledovať, aké efekty pozná PowerPoint. (len dúfam, že na Koprcone nebude staršia verzia PP…) Ale čo sa tých borgov týka, myslím si, že bude stáť za to prísť na Koprcon a vypočuť si celú prednášku.

Pokračovalo sa trošku organizačne. Porozprávali sme sa o chystaných akciách a o budúcnosti klubu. Asi najdôležitejšou informáciou pre Subspace bolo, že sa zas po dlhom čase budeme každý mesiac stretávať na rovnakom mieste. Od nového roku nám poskytne zázemie pán farár Řehulka v pastoračnom centre Jána Pavla II v Zábřehu.

Chvíľu sa viedla debata o financiách klubu. Ale s Wesleym – naším finančným ministrom, sa nikto nehádal :)

Keďže sme pripravený program vyčerpali, rozhodli sme sa na vlastné oči pozrieť si aspoň jednu epizódu Doktora WHO, ktorú nám Vierka vybrala.

Potom sa už len voľne debatovalo, pojedalo, čo sa našlo a popilo, čo bolo pripravené. Ako prví nás opustili Vašek s Dankou, Koraxom a Vierkou. Misia bez doskových hier by nebola misiou. A tak Milan vybral pre mnohých z nás novinku – Fantoma. Hra je to celkom vtipná a sympatická a vyžaduje hlavne tímovú prácu. Všetci sme sa dobre bavili. Myslím si, že to bola veľmi príjemná bodka na záver misie. A už teraz sa teším na tú ďalšiu ;-)

**Rebeka**

# Deset

**Už jich bylo deset. Doktorů, kteří se svou modrou policejní budkou brání Zemi před tím nejhorším šmejdem z vesmíru.**

Doctor Who je seriál Britské společnosti BBC, který s několika přestávkami běží od roku 1963. Pokud vládnete aspoň trochu angličtinou, tak můžete navštívit stránky bbc.co.uk/doctorwho, český web je pak na adrese indy.sg1.cz. Pokud máte zájem o „hlubší prostudování“ seriálu, doporučuji encyklopedii tardis.wikia.com. V ČR byl Doctor Who dlouho opomíjen. Je to trochu zvláštní, protože je to nejdéle vysílaný sci-fi seriál, navíc hodně oblíbený. Dlouho jsem neviděla seriál, který by měl stejnou sílu jako ST, SW, SG a Babylon 5. Až Doctor Who byl pro mě opravdu příjemným překvapením tohoto léta.

Děj seriálu se točí okolo mimozemšťana rasy Time Lord (Pán Času), který plní funkci jakési domobrany planety Země a používá „nick“ Doktor. Výše zmíněný je vlastníkem TARDIS, což je „multifunkční zařízení“ – kosmická loď, stroj času a překladač v jednom. Jako zbraň mu neslouží phaser, laserový meč ani tyčovka, ale akustický šroubovák.

Největšími nepřáteli Doktora a celé jeho vznešené starobylé rasy jsou Dalekové. V poslední Velké Časové Válce se obě rasy navzájem téměř vyhladily. A Doktor se od své deváté verze považuje za posledního svého druhu. Ale podle nepsaného sci-fistického pravidla vždy přežije aspoň jeden. Doktor tedy není posledním Pánem Času, jak se dlouho sám mylně domníval. A Dalekové pořád skřípou svými „medovými“ a „melodickými“ hlasy to svoje „Vyhladit!“

U Doktora ale nečekejte vzhled a chování někoho, kdo vládne času. Jednotlivé verze Doktora oblékají obyčejný pozemský oděv. A každý Doktor je povahově zcela jiný. Doktor číslo 10 je chvílemi až příliš dramatický a smutný. Snad za to může zničení jeho domovské planety Gallifrey a genocida jeho rasy, snad únava z 903 let dlouhého života. Doktor má „k dispozici“ 13 životů, takže než mu zasvítí „game over“, to si ještě počkáme. :-D Pro vysvětlení, když Doktor umírá, jeho tělo vyvolá proces zvaný Regenerace a tak přežije. Regenerovat může celkem dvanáctkrát a pokaždé změní svoji podobu a chování. Vzpomínky předchozích Doktorů mu ale zůstanou.

Prvních osm Doktorů jsem měla zatím možnost vidět bohužel jenom v krátkých videích na YouTube., což bych ráda v brzké době napravila. Noví Doktoři - Christopher Eccleston a David Tennant - svoji roli bravurně zvládli. Já jsem se stala fanynkou Desátého Doktora. Nevím, jestli je David Tennant fanoušek sci-fi, ale je na něm vidět, že Doktora hraje s nadšením. Jeho stránky můžete navštívit na adrese http://www.david-tennant.com a na http://tennant.ic.cz se nachází Czech David Tennant fan web. Uznávaný herec skotského původu pro nás ztvárňuje Doktora od roku 2005. Podle posledních zpráv z BBC by měl ale v roli Doktora příští rok skončit. Je to obrovská škoda. Ale i tak může jeho fanoušky těšit, že se Davidovi splnil jeho sen.

Co na závěr? Snad jen dvě moje přání. Ať má BBC při výběru herce do role Doktora vždy šťastnou ruku. A ať i na Vaši televizi nebo monitor přiletí modrá budka s některým z Doktorů na palubě.

**Čokoládová**



# Tiráž

Volně šiřitelný scifi magazín fanklubu Subspace, číslo 22, vydáno 28. listopadu 2008 v Ostravě

Information Times

**Šéfredaktor:** Korax

**Zástupce šéfredaktora:** Wesley

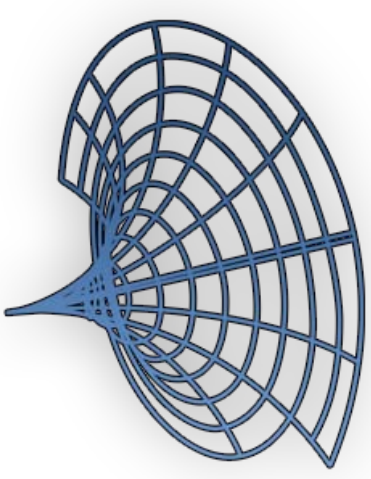
**Redakce:** Arweth, Korax, Axiom, Rebeka, Darell

**E-mail:** klub@subspace.cz

**GSM:** 732 411 919 (Korax)

**Sazba:** Korax

**Foto:** DeviantArt, StarTrek.com, Bad, TheScifiWorld.net



Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Information Times 22 vyšlo 28. 11.




sci-fi fanklub

**Subspace**

# Information Times

#23
02/09

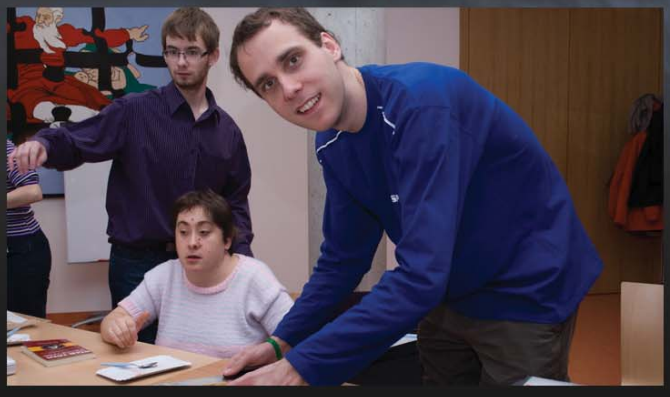
SUBSPACE

## Jaká byla Nadílka z podprostoru

### Vyhnanci



### Narozeniny Subspace



# Vážení a milí čtenáři,



předně bych všem jménem redakce rád popřál vše dobré v kalendářním roce 2009 a ať je alespoň z poloviny tak dobrý jako ten loňský.

Ale k věci - koncem minulého roku jsme si pro vás připravili nenápadnou předvánoční akci, na které jsme všem zúčastněným představili Centrální banku podprostoru, která pronikla do našeho vesmíru (Reality) a začíná v ní aktivně působit. Kolem **Nadílky z podprostoru** se také točí valná část obsahu tohoto čísla - krom reportáže od Honzy Pavlíka, který se akce osobně zúčastnil, je v čísle zahrnut obsáhlý článek přibližující vše týkající se **CBP** a "její" měny SUB.

V souvislosti s minulým rokem (resp. se začátkem toho nového) se ještě pojí jedna akce organizovaná naším klubem - tím byla první letošní Mise, na které jsme oslavili jeden **rok od založení Subspace**. Sám za sebe mohu říci, že jsem si oslavu opravdu užil a myslím, že to samé by řekli i její ostatní účastníci :).

Krom reportáže z výše zmíněné Mise jsme si pro vás připravili i menší **soutěž:** v tomto čísle je totiž publikováno i několik nepopsaných fotografií z našich různých akcí - kdo jako první uhodne název všech akcí, bude Centrální bankou podprostoru odměněn cenou v podobě tří dvacetisubových bankovek. Své odpovědi posílejte na adresu **klub@subspace.cz**.

V souvislosti se změnou kalendářního roku jsme také změnili datum vydávání našeho magazínu - ten bude nově vycházet vždy patnáctého dne sudých měsíců, další číslo vás tedy bude čekat patnáctého dubna.

Závěrem mi už zbývá jen vám popřát příjemné čtení a hodně štěstí do dalších dvou měsíců.

**za redakci fanklubu Subspace**

**Korax**

# Obsah čísla


| | |
|---|---|
| Vážení a milí čtenáři, | 3 |
| Novinky | 4 |
| Úvod do zeměplochy | 5 |
| Prvý rok v podpriestore | 6 |
| Silvestr? Silvestr! | 7 |
| Nadílkový výlet | 8 |
| Výroční StarGate sraz | 10 |
| Centrální banka podprostoru | 11 |
| Vyhnanci | 14 |
| Prvé narodeniny Subspace do roka a do dňa | 16 |
| Osemsmerovka | 17 |
| IT pre deti | 17 |
| Koprcon 2008 - Trekken 2 | 18 |








# Novinky

**Ani jsme se nenadáli a máme tu opět další rok, tentokrát s číslem 2009. Než se ale vrhneme na současný rok, pojďme se podívat co se stalo v závěru roku minulého.**

Na konci listopadu jste měli možnost navštívit **Koprcon**, který se již po několikáté konal v Kopřivnici. Náš klub zde zajišťoval Star Trekovou linii laděnou do série Enterprise. Mezi body programu patřila např. přednáška o sci-fi pro děti, virtuálních sezónách Enterprise a dokonce jsme měli i krátké vystoupení na sobotním gala večeru.

Pár týdnů nato se konala v Ostravě **Nadílka**, první samostatná akce našeho klubu. Po možná až moc agresivní reklamní kampani jsme se snažili udělat samotný program trochu více přátelštější. Hned z rána se velká skupina vydala do lázní, zatímco druhá menší na geocaching. Odpoledne následoval předem připravený program (i ten o kterém jsem nevěděl), doufám že zábavný :-).

Ještě před Silvestrem si někteří z nás zajeli do Bratislavy. Mezi jiným se diskutovalo s Johansonem o jeho připravovaném fanfilmu. Bratislava byla v předvánočním čase moc pěkná a byli jsme rádi, že jsme mohli navštívit naše členy na Slovensku. Oni na oplátku jezdí zase rádi k nám.

**Silvestr** jsme prožili v širším rodinném kruhu Alasákova bytu. Nebudu to příliš rozpitvávat, v tomto čísle najdete reportáž od Milana. Tímto pro nás skončil rok 2008 a začal rok 2009.

Dvacátého ledna měl náš klub **první výročí po Velkém Třesku**. To jsme samozřejmě oslavili na první Misi tohoto roku, která se konala 24. ledna. Hned týden poté se konal výroční **sraz klubu Stargate Command** a při té příležitosti také TrekFEST organizační sraz, návštěva restaurace Rolling Sushi a spousta další zajímavých věcí. Také máme prvního výherce první soutěže o SUBy.

Na přelomu roku se staly dvě smutné události. Ve věku 76 let nás opustila Majel Barrett-Roddenberry, manželka Gena Roddenberryho a mezi jiným i představitelka Lwaxany Troi a hlasu počítače ze Star Treku. Rovněž nás ve věku 88 let opustil Ricardo Montalban, kterého si jistě pamatujete jako Khana Nooniena Singha. Budeme na ně vzpomínat...

A co náš čeká? V sobotu 21. února se bude konat **První víkend s Kokonem** v Praze (ENT). Hned další týden budeme mít **únorovou Misi** v Ostravě. V březnu určitě nezapomeňte na víkendový **Scon**, který se bude konat od pátku 27. března do neděle 29. března v Praze. Pro příznivce Perryho Rhodana avizuji, že na internetovém obchodě xzone.cz lze zakoupit za výhodnou cenu 299Kč stejnojmennou adventuru Perry Rhodan.

**Wesley**

**Noční Bratislava** aneb náš předsilvestrovský výlet





# Úvod do zeměplochy

**Myslím si, že je jen velmi málo lidí, kteří se vůbec nikdy nesetkali s knihami od Terryho Pratchetta. A je jen velmi málo lidí, kteří jeho knihy četli a přesto je Zeměplocha neoslovila. I když, je pravda, že každý má rád jiné příběhy a jiné postavy. V tom je další kouzlo těchto knih. Každý si v nich může najít, co mu vyhovuje.**

(Tohle je můj první článek v češtině. Rozhodla jsem se tak z prozaického důvodu. Zeměplochu jsem četla v češtině a slovenské výrazy jako například Plochozem, mi opravdu nejdou přes pusu ani prsty. Navíc si v tomto článku vypomůžu citací z wikipedie, takže to aslespoň nemusím překládat.Doufám tedy, že budete shovívaví k případným chybám nebo divné větné skladbě.)

Jde o moderní fantasy, kdy každá kniha paroduje něco jiného převážně z našeho světa, ale i díla jiných autorů.

O čem to tady vlastně píšu aneb co je dobré vědět na úvod.

**Svět Zeměplochy** byl již zaznamenán v 35 knihách a čtyřech povídkách.

Jen velmi málo zeměplošských knih je rozděleno do kapitol; ve většině z nich je několik proplétajících se příběhů. To však neplatí v Zaslané poště, která kromě kapitol obsahuje také jejich stručný obsah, podobně jako kniha Medvídek Pú. První kniha v sérii Barva kouzel, stejně jako později Pyramidy, byly rozděleny do úseků zvaných „knihy“. Podle Pratchettových vlastních slov si on sám „nikdy nezvykl na psaní po kapitolách“ a ve svých knihách pro mládež je použil, protože „jeho nakladatel křičel tak dlouho, dokud je tam nedal“. (wikipedie)

Zeměplocha je plochý svět - něco jako geologická pizza, ale bez ančoviček. Putuje vesmírem na zádech čtyř slonů, kteří stojí na hřbetě velké vesmírné želvy A'Tuin. Šestnáct tisíc kilometrů dlouhý příslušník rodu Chelys galactica. Po obvodu světa se nachází Krajopád, což je voda z oceánů Zeměplochy přepadající do nekonečného vesmíru přes okraj světa. Jednou ze záhad je, jak se ta všechna voda dostane zase zpátky.

Velmi podstatnou součástí Zeměplochy jsou příběhy. Ty hýbou celým světem. Dle mého názoru je tady ještě jedna důležitá věc a tou je magie. Ta se více či méně objevuje, používá, využívá, zatracuje a trhá hranice Reality.

Pro příběhy jsou důležité postavy. Terry Pratchett má hned několik hlavních postav, kolem kterých se většinou točí děj té, které knihy. Občas se nám hlavní postava jednoho příběhu objeví jako vedlejší osůbka v příběhu jiném.

Doufám, že se mi podařilo trošku přiblížit základní pozadí těchto úžasných knížek. V dalších číslech Information Times se vám pokusím přinést víc podrobností o jednotlivých postavách, případně Zeměplošských zajímavostech. (Jak tomu bylo v minulém vydání - článek Čarodejky).

Jestli na tyto knížky v budoucnu narazíte, zkuste je alespoň vzít do ruky. Určitě vás pobaví svým stále živým smyslem pro humor.

**Rebeka**

**Nejčastěji se vyskytující hlavní postavy**

**Knihy o Mrakoplašovi**
Ústřední postavou je nedostudovaný „mák“ (jak má napsáno na klobouku) jménem Mrakoplaš, neschopný použít jakékoliv kouzlo, ale také proslulý svým pudem sebezáchovy. V příbězích s Mrakoplašem také často vystupují mágové z Neviditelné univerzity.

**Knihy o čarodějkách**
Popisují příběhy čarodějek z Lancre - Bábi Zlopočasné, Stařenky Oggové a Magráty Česnekové. Ke trojici se později přidává také Anežka Nulíčková.

**Knihy o Smrťovi**
Smrť je zobrazován jako tradiční vysoký kostlivec v černé kápi. Smrťovi společníci jsou jeho vnučka Zuzana, sluha Albert a Krysí Smrť, hlodavčí obdoba Smrtě lidského a v knize Mort na kratší dobu jeho učeň Mort.

**Knihy s Městskou hlídkou**

Tyto příběhy se zabývají činností ankh-morporské obdoby policie, Městské hlídky. Jejím velitelem je Samuel Elánius a mezi její strážníky patří Karotka Rudykopalsson, Angua, Fred Tračník, Návažka nebo “Noby” Nóblhoch.

**Knihy o Toničce Bolavé**
V těchto knihách je postavou mladá dívka Tonička spřátelená se zvláštními tvory známými jako Nac Mac Fíglové. Jsou psané stylem dětských knih, ale přibližují se knihám o čarodějkách, které se v knihách také objevují, zvláště v knize Svobodnej národ a Klobouk s oblohou.

**Knihy o Vlahoši von Rosertovi**
Bývalý zločinec Vlahoš von Rosret je proti své vůli (a podle vůle Patricije) polepšen a postupně v Ankh-Morporku zastává důležité funkce v životě města jako poštmistra či vedoucího banky a mincovny.

**Jiné**
Knihy, ve kterých se neobjevuje ani jedna z výše uvedených postav, nebo se objevuje jen jako vedlejší. Takovými jsou například Pravda nebo Malí bohové.

Řada postav, například mágové z Neviditelné univerzity, elfové nebo mnichové historie se objevují jako postavy v mnoha příbězích, přitom nejsou hlavními hrdiny ani jednoho z nich. Na druhou stranu, některé knihy, ačkoliv nevázané na hlavní děje, dokumentují vývoj města Ankh-Morpork na technologicky pokročilou metropoli.



# Prvý rok v podpriestore

**Občas stačí niekde dotiahnuť skrutky, inde vyklepať plechy, nakoniec to celé nanovo natrieť a aj zo starej vlečúcej sa "kocábky" je razom niečo, čo sa dokáže rútiť podpriestorom. Asi s týmto heslom sa 20. 1. 2008 konala schôdzka Wesleyho a Koraxa v jednej čajovni vo Frýdku-Místku. Nikto iný pri tom nebol, ale keď sa ich slušne opýtate, veľmi radi vám o nej dopodrobna pohovoria, takže im to celé proste veríme :-).**

A keďže zvolený nový názov sci-fi klubu - Subspace, nedovolí zaháľať, vrútili sme sa do svojho prvého roku účinkovania v českom fandome. Naším prvým veľkým projektom bolo ostravské premietanie prvého českého Star Trek fan filmu Metrénsky incident. Účasť na scifistov úctyhodná, samozrejme, kino by nás znieslo aj viac. Takže všetci počítame s tým, že na pokračovanie filmu sa dostaví celé mesto :-).

Len čo sa nám predĺžili dni a počasie začalo byť znesiteľné, naše aktivity sa presunuli von. A to aj von z Ostravy. Na začiatku leta sme mali misiu nazvanú Gril it! a všetci na ňu v dobrom spomínajú. Hlavne preto, že sa dočasne niekam mimo časopriestorové kontinuum stratili fotografie z nej. A keď sa konečne našli, nestačila sa väčšina z nás čudovať, čo sme to tam všetko stvárali.

Nemôžem zabudnúť na našu prvú výjazdovú misiu v Chotěboři na Festivale fantázie. Miesto bolo zvolené strategicky, pretože prakticky celý klub sa festivalu zúčastnil. Tí akčnejší aj ako organizátori. Náš malý nápad s barom/obchodom

**Na květnové "Haldamisi"** která se v loňském roce řadila k těm nejpovedenějším, si Milan mohl na chvíli vydechnout



**Nedílnou součástí** prakticky všech našich setkání se stala i poživatelná část, většinou realizovaná v ostravské Pandě



Predná desiatka otvoreným priamo v miestnosti so Star Trek líniou mal podľa všetkého úspech, keďže už v polovici festivalu takmer nebolo čo predávať. Keď sa organizátori zbavili Trekfestu... eh, pardon svojich organizátorských povinností, urobili sme si deň voľna a vybrali sa na vlastný program. Park miestneho zámku bol svedkom prijatia nových členov klubu spoza rakúskych hraníc (áno ja viem, už sme to napísali asi desaťkrát :-) záhradná reštaurácia v neďalekej dedinke Borek zas, čo všetko sa do nás zmestí a rybník v bývalom lome za dedinou, ako sú niektorí z nás športovo nadaní.

Leto sme zakončili augustovou spoločnou megamisiou s ostatnými českými Star Trek klubmi, na ktorú sme sa na víkend prisťahovali do domu k veľmi milej sci-fi pozitívnej Alasákovej rodinke. Počasie nám síce poriadne skomplikovalo plány a keďže hru „beh pomedzi kvapky dažďa" ešte nikto nevymyslel, schovávali sme sa radšej pod strechou. Skutočne rozsiahlu reportáž písanú mojou maličkosťou a Mirexom nájdete v niektorom z minulých čísel Information times.

Ani príchod chladnejších dní jesene pre nás neznamenal zníženie aktivity. Veď nás čakali ďalšie dva cony a jeden tajný projekt, ktorý je už teraz samozrejme odtajnený. Ako prvý bol na rade tretí CzechTrek v Prahe. Čo k nemu povedať? Organizátori trvalo dvíhajú latku kvality. Uvidíme, pokiaľ až majú popribíjané klince, aby mohli pokračovať :-).

Novembrový Koprcon a jeho startreková línia Trekken 2 bol už plne v našej réžii a pod palcom ho pevne držal Korax. Program mali pripravený členovia nášho klubu. Korax nás uvŕtal aj do galavečera a starwarsáci nám vymedzili na náš program celých sedem minút :-). Viac infromácií o tom, čo sa na Koprcone dialo aj nedialo v článku od Bedraz v tomto čísle.

Ani sme nezbadali ako, bol tu december a s ním čas na ďalší projekt niekoľkých členov klubu. Na Nádielku z podpriestoru sa nám podarilo dotiahnuť takmer všetkých našich priateľov a známych z radov trekistov. Hlavným bodom programu, ktorý sme tajili do posledného momentu, bola nová tvrdá mena Sub, čo je náš darček pre celý český a slovenský fandom. Celá banková rada Centrálnej banky podpriestoru samozrejme verí, že tento projekt má perspektívu na dlhý čas dopredu a že sa nám podarí pritiahnuť do neho aj ďalšie kluby.

**Na TrekFESTu 008** jsme si krom několika přednášek vzali na starost i informačně-suvenýrovou Přední desítku



Nakoniec je ešte treba spomenúť, že sa od marca konečne konajú misie klubu pravidelne každý mesiac a tento rok v tom budeme pokračovať. Nakoniec, kde inde sa dá brať inšpirácia a chuť pokračovať v rovnakom štýle a tempe? Na poslednej misii v januári, keď sme zhodnotili rok, sa niekto opýtal, čím budeme pokračovať. Na to niekto iný neprezieravo nadhodil: „Nedáme si pauzu?" Našťastie bol okamžite jednomyseľne prehlasovaný.

**Oriana**



# Silvestr? Silvestr!

**Silvestr pro mě začal balením, protože následující den jsme s Kristínkou měli jet do Prahy. Chtěl jsem stihnout ještě nakoupit, ale to už nevyšlo, takže poté, co nás Wesley kolem jedenácté vyzvedl a odvezl k Alasákovi, jsme se s Bekou a Kristínkou sebrali a jeli nejprve do Hypernovy a pak k Bece domů pro hrnec a nějaké další věci.**

**Usměvavý dort od Ori**



Cestou jsme se ještě stavili do lékárny ve Futuru koupit Weslymu prášky, ale už bylo zavřeno. I když jak pro koho. Když umíte dostatečně křičet a bouchat a prosit jako naši tmavší spoluobčané, neplatí pro vás ani otevírací doba. Ostatní mezitím vybalili potraviny a věnovali se všem možným činnostem.

Kolem třetí hodiny dorazil Marek s Kamčou a malým Marečkem a šli jsme se projít. Darell si zkoušel, jaké to bude, když bude tlačit kočárek. A nejen on. Měli jsme k dispozici dva kočárky s Ondrou a s Marečkem, takže si to na procházce vyzkoušelo více lidí :-). Celkem nás šlo asi devět. Ori, Darell, Alasák, Kristínka, já, Ještěrka, Trekr a samozřejmě Kamča a Marek. Pokud jsem někoho vynechal nebo naopak přidal, velice se mu omlouvám, ale moje paměť již není to co bývala... Po půl hodině jsme se obrátili směrem k základně (Alasákův byt), protože Mareček nemohl být moc dlouho venku.

Následovalo jídlo, mezi které můžu určitě zařadit dort od Ori, promítání filmu, hraní Fantoma, pití vína, focení, hraní na xboxu, poker... prostě každý dělal, co ho zrovna bavilo a na co měl chuť. Ori s Bekou a Kristínkou třeba dělaly pro všechny tuňákový salát. A možná je to bavilo, tak jako ostatní to hraní :-P. Někteří se střídali v hlídání Ondry, který je na takovýchto akcích vyloženě putovní dítě. Jako nejpříkladnější můžu uvést Weslyho a Kristínku, kteří s ním, kromě jeho rodičů, měli asi největší trpělivost.

Když se blížila půlnoc, všichni (kromě Arwethovců, protože Ondra sladce spinkal) jsme se sebrali, popadli jsme dvě flašky šampusu a vyrazili v mínus pěti stupních na blízké náměstí. Tam jsme si po odbití půlnoci každý s každým popřáli všechno nejlepší do nového roku :-).

No a nakonec zůstalo to nejlepší. Po půlnoci jsme s Kristínkou, Ještěrkou a Trekrem dohrávali hru Zajíc a ježek. Nevím už, proč jsem vešel do vedlejší místnosti, kde se k mému překvapení vyskytovali mírně svlečení členové Subspace Darell, Alasak, Korax, Thestral, Ori, Wes a Beka. A nebylo to horkem. Uprostřed stolu se mezi svíčkama točila flaška a oni se stávali čím dál více svlečenější a svlečenější až... až se začali zase oblékat. Kdo se těšil na sprosťačinky, může být zklamán, ale tato flaška měla trošku pozměněná pravidla :-).

No a pak, asi kolem druhé ráno, jsme šli spát. Teda většina. Někteří se ještě zavřeli v kuchyni a povídali si asi další hodinku, ale opravdu si už nepamatuju, kdo to byl... Ráno jsme pak s Kristínkou vstali, nasnídali se a zmizeli do Prahy. Ostatní asi čekalo ještě uklízení, ale co jsem zaslechl, kolem 12 se mohla celá akce vyhlásit za úspěšně ukončenou.

**Bad (Nečlen)**

**Přípitek Novému roku :)**



## Star Trek na S-conu

**27. - 29. 3. 2009**
**OA Svatoslavova, Praha 4**
**www.scon.cz**

**Chystané body programu**

Dezintegrátor *(soutěž)*
Daturnin *(divadlo)*
William Shatner
Centrální banka podprostoru
Děti a sci-fi v praxi
Borgové
Jak se (ne)dabuje ST
Star Trek: Board Game *(prezentace hry, volné hraní)*
Pojďme si hrát *(deskovky)*
Denise Crosby v Praze
L'Incidente di Metren
Novinky ze světa fanfilmů
Kate Mulgrew
ST Voyager - průřez seriálem
Nové fanfilmy *(projekce)*



# Nadílkový výlet

**O připravované vánoční nadílce informoval ostravský klub Subspace na svých stránkách i mimo ně už hodně dopředu, ale prakticky do poslední chvíle nikdo mimo klub nevěděl, jaká vlastně bude a co účastníci mohou obdržet.**

Samozřejmě jsme byli všichni zvědaví, už díky příslibu zajímavého programu spojeného s koupáním v bazénu bez ohledu na sychravé podzimní dny. Není proto divu, že se do Ostravy vydala na slibovanou nadílku o víkendu 12. - 14. prosince 2008 i skupina trekistů z Prahy, ať už autem nebo po kolejích.

**S kofolou na věčné časy** Kofola je prostě in :)



Já sám jsem tentokrát využil služeb vlaku Českých drah, které bych měl asi jako zaměstnanec propagovat (i když to zdražení...) a zajistil hromadnou jízdenku pro Xyll, Molíka a Omiho. I přes varování kolegů jsme se do vlaku "proboxovali" bez problémů a vlak dokonce jel přesně, žádné zpoždění ani jiné problémy se nekonaly. Jen výstup se koordinoval mobilem na poslední chvíli a nakonec jsme vystoupili po desáté hodině na ostravském Hlavním nádraží, kde nás čekala Beka s Alasakem. Ten naložil naše bágly do auta a odjel do nedalekého bytu, kam jsme my ostatní s Bekou došli pěšky (kolem nádherně modře svítícího vánočního stromku). Alasak bydlí s Hankou v poměrně velkém bytě, takže jsme se do něj vešli nejenom my, ale i další skupina, která přijela později autem - Kája, Hypo a Fox, i když Molík a omi přenocovali u Arwetha a Beky i s jedenapůlročním Ondrou. Po příjemně stráveném večeru (Alasak nám poskytl k dispozici pevné i tekuté zásoby) jsme se nakonec rozmístili po pokojích na spaní.

V sobotu jsme po snídani odjeli auty na místo srazu před nádražím Ostrava-Svinov, kde jsme se setkali se zbytkem klubu a zároveň rozdělili na dvě skupiny. Ti z nás, kteří se rozhodli nevyužít bazénu (Xyll, Molík a Kája s Hypo) dostali přiděleného průvodce a prováděli po Ostravě geocaching - jak nám odpoledne nahlásili, našli tři skryté schránky ze čtyř. My ostatní jsme auty jeli dál do nedalekých lázní Klimkovic, kde jsme po krátké procházce kolem léčebného komplexu rádi "zapadli" do tepla a jen mohli obdivovat, jak je celý komplex rozlehlý a členitý, takže člověk (a zřejmě i mimozemšťan!) by se v něm snadno ztratil jako v krétském labyrintu. Hned jsme se vrhli k šatnám bazénu a jakmile předchozí skupina vyklidila pole, převlékli jsme se do plavek a šup do vody. Byla příjemně teplá a navíc nám obsluha pustila zajímavě stříkající sprchu, takže za chvíli měli vlasy mokré úplně všichni. Ale ani plavání nestačilo - řada lidí začala svádět souboje světelnými meči (nebo to byly barevné hadice?) a nebylo radno se jim dostat do cesty (do proudu).

**Beka za barem** Čepované osvěžení s bublinkami se ukázalo jako docela dobrý nápad



Bazén byl ovšem pronajatý jen na hodinu a ti, kteří si objednali masáž, se museli dostavit na místo. Urychleně jsme proto vyšli do místní restaurace a přemluvili personál, aby nám narychlo připravil řízky, takže zainteresovaní měli možnost masáže stihnout. Vše ale zdaleka nebylo tak jednoduché - některým zájemcům se musely vracet peníze, protože po delším čekání masérka nakonec vůbec nedorazila. Personál byl z toho konsternován a ujišťoval nás, že za celých deset let se jim něco podobného nestalo… no, víme, jak to u dr. Chocholouška chodí, on si to už Darell s nimi asi dodatečně vyřídí :).

Po obědě jsme zašli ještě do kavárny o patro níž na kávu, kapucino, Marlenky a jiné dobroty a pak už nastal čas návratu do Ostravy. Konečně jsme zjistili, kde se bude nadílka vlastně konat - ve velmi moderně vypadajícím ostravském kostele Svatého Ducha. Dříve používaná čajovna Lapalála totiž prochází složitou rekonstrukcí a klubové akce se v ní v dohledné době zřejmě konat nebudou, takže klub Subspace využil laskavé nabídky známého faráře Beky, který se svými farníky skutečně "žije" a dokonce prý organizuje i společné sledování sportovních utkání.

Stejně jako zvenčí působil kostel moderně i zevnitř, takže nebýt kříže a náznaku klenby, snad bych ani nepoznal, kde se nacházím. Je vybaven nejen bufetem s pitím a sladkostmi, ale dokonce i hernou pro děti, takže i malý Arwethův Ondra si přišel na své. Kolem třetí hodiny jsme se sesedli k pódiu a klub Subspace zahájil program. Dozvěděli jsme se, že s ohledem na celosvětovou finanční krizi se rozhodl vytvořit zvláštní Centrální Banku Subprostoru (možná bude ještě přejmenována) s vlastní radou, guvernérem i novou měnou. Členové bankovní rady (Korax, Wesley, Oriana, Darrell a Alasak) nás seznámili s fungováním banky a předvedli bankovky se vskutku specifickým vyobrazením členů rady. Základní jednotkou je - ne, nikoli 1 sub (čti "sab") ale 0,99 subu, u vyšších hodnot se ovšem používají celá čísla. Bankovka s nejvyšší hodnotou zní samozřejmě na 47 subů a vzbu-

**Předem neohlášené body programu byly velmi zábavné nejen pro organizátory akce**



dila taky největší zájem - nejen kvůli mytickému stratrekovskému číslu, ale především díky maskované postavě, která je na ní vyobrazena. Jedná se totiž o samotného guvernéra banky, jehož totožnost je přísně utajena a všichni účastníci dostali za úkol, aby mailem zasílali své tipy, kdo by mohl být oním guvernérem. Padaly všemožné odhady (já sám tak trochu tipuji "malého Ondru".). Na závěr první části se konala vlastní nadílka - každý účastník dostal obálku se subovými bankovkami (bohužel bez oné 47ky).

Po přestávce následovala další část programu - přehled vskutku bohaté celkové činnosti klubu Subspace, kterému bude v lednu teprve rok, ale dokázal toho už opravdu hodně. Sledovali jsme fotografie ze samostatných klubových akcí i větších startrekových setkání - Sconu, dvou TrekFESTů, CzechTreku, Kadet Kempu a ještě plzeňského setkání u Johansona, které skončilo sežráním všech účastníků dinosaury (možná byli i živí). Poté přišel na řadu zábavný pořad, kde zakladatelé klubu Subspace Wesley a Korax měli hádat, co si ten druhý myslí o jeho vztahu ke klubu (nemohl jsem si nevzpomenout na obdobné hádání Margha a Hypo na Star rozlučce před rokem, dva dny před svatbou). A jako poslední bod programu následovala soutěž, kde několik dobrovolníků (převážně dam!) obléklo startreková trička - ovšem jen jedno z nich bylo tričko klubu Subspace (měl je na sobě T'Reel) a členové klubu měli se zavázanýma očima poznat jen hmatem, kdo je má na sobě. Zábavy u toho bylo spousta, i když nebyla prosta rizika pohlavku, kdyby se některé dámě třeba nelíbila příliš důkladná "hmatová

**Zase ten Mirex CENZURA**



zkouška". Naštěstí k ničemu podobnému nedošlo a někteří členové klubu vskutku poznali svůj výtvor i po hmatu.

Po neobvyklé cestě ven (schody byly zamčené a než jsme sehnali někoho s klíči, vyjížděly skupinky nahoru nepříliš poslušným výtahem) jsme se autem všichni vrátili k Alasakovi, kde vypukl večer plný zábavy, dobrého jídla a pití.

dokončení na straně 13

**Jednou z předem neohlášených soutěží byl soubor otázek typu "Kdo z vás by kvůli Subspacu zrušil rande? Wesley nebo Korax?**

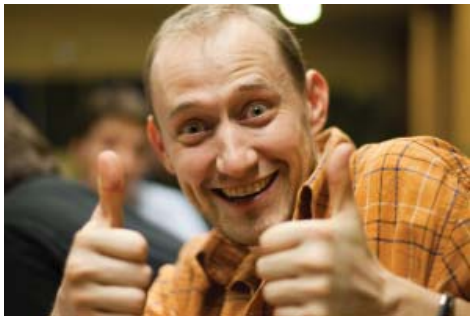





# Výroční StarGate sraz

**Poslední lednový víkend jsme se vybrali tak jako minulý rok na výroční sraz klubu Stargate Command. Tentokrát v trochu jiném složení. Jeli jsme Alasákovým autem spolu s Orianou a Milanem. Do Prahy jsme dorazili už v pátek, kde jsme opět již po několikáté využili pohostinnosti Titanu a mohli tam přes víkend přespat. V sobotu jsme se po první hodině odpolední vybrali na místo setkání, kterým byl opět dům s pečovatelskou službou Sue Ryder. Je zde velmi pěkná a nekuřácká restaurace s výhledem na vnitřní atrium.**

**I Fox je tady** samozřejmě v dobré náladě, jak je u něj zvykem :)



Sraz se nesl v úplně opačném duchu než předešlý rok. Zatímco minule se zakládalo občanské sdružení a do voleb o vedení klubu se ucházeli dva kandidáti, tentokrát tomu bylo naopak. Jelikož se nepřihlásil žádný kandidát do vedení klubu a zájem už nebyl ani ze strany současného vedení, uvažovalo se o rozpuštění občanského sdružení. Nakonec si členové sdružení odhlasovali prodloužení mandátu stávajícího vedení klubu na dalšího půl roku. Pravděpodobně přímo na Festivalu Fantazie se rozhodne co a jak dál. Osobně si myslím, že je škoda rušit sdružení, když existuje pouze rok, když se samotným zakládáním muselo být určitě dost práce. Pravda, i se samotným provozem klubu to nebude jednoduché, se vší administrativou okolo. Ale uvidíme, co nám následující půlrok přinese.

Poté již následovala volná zábava a hraní her. Každý si našel svůj druh zábavy. Také jsme ochutnali místní kuchyni, která je velice dobrá a za příznivé ceny. Ochutnali jsme jak hlavní pokrmy, tak různé moučníky a podobně. Po dobrém jídle byl čas na povídání a jiné aktivity. Byl jsem překvapen kolik je mezi lidmi cacherů, takže když jsem vytáhl svůj ukořistěný travelbug, hned se k němu seběhla skupinka, aby si opsala jeho jméno. Taktéž jsem si spolu s Jacobem a Montym odskočil odlovit nejbližší cachku s příznačným názvem Sue Ryder. Byla opravdu u "zdroje", tak jak instruovala nápověda.

Na sraz dorazila i skupina trekkies - vesměs velká část organizačního týmu TrekFESTu. Zbytek přišel podpořit frakci Trekkies v klubu Stargate Command :-)

Organizování probíhalo do té doby, než se Margovi vybila baterie v notebooku, i přesto se toho hodně probralo. Co prozradím je, že se chystá společný program Star Trek a Stargate linie na letošní Festivalu Fantazie při příležitosti předávání místnosti, kde se budou obě linie konat. Skoro nakonec ještě následovalo společné focení a loučení, kdy se lidé jeden po druhém vytráceli. Tak matně si vzpomínám, že na Titan jsme dorazili kolem půlnoci.

**SG sraz** Víkendové akce v Praze očividně ocení nejen fanoušci scifi fenoménu, ale i gurmáni všeho druhu :)



V neděli jsme se po dopoledním organizování vydali spolu s Alasákem, Molik, Orianou a Samuelem do Running Sushi. Je to úžasná japonská restaurace s asijskými specialitami, kde dáte tři stovky a můžete se najíst k prasknutí. I přesto, že jsme měli rezervaci, museli jsme chvíli počkat, protože zájem byl obrovský. Vyzkoušeli jsme všelico, od suši, kimči, tuňákového salátu, ovocného salátu, chobotniček, pudingu, ovoce a všeho možného dalšího. Ani jsme se pak nemohli dostat od stolu :-). Jídlo je to naštěstí lehko stravitelné, takže pokud vím, nikdo neměl žádné problémy s trávením.

**Sranda** o tom to snad je ne? :)



Po Sushi restauraci jsme se vydali prohlédnout si nový byt od Molik a Omiho - Deep Space. Byt je nádherný a laděný ve sci-fi duchu. Mě se líbila velmi povedená kombinace dřeva, skla a kovu v celém bytě. Nejvíc mě učaroval obrovský obývák s kuchyní a houpacím křeslem, ve kterém jsem strávil pár minut. Dopili jsme čaj a vyrazili, sice až po šesté hodině večerní, hledat Milana do centra Prahy. GPSka ukazovala 10 minut jízdy, naneštěstí díky všemožným uzavírkám a objížďkám nám cesta trvala asi tři čtvrtě hodiny. Potom ještě cesta zpět na Titan, zabalit, rozloučit se a hurá domů. Pozdě, ale přece. Do Ostravy jsme dorazili před půlnocí. Byl to náročný, ale moc pěkný víkend :-).

**Wesley**

# Centrální banka podprostoru

**...a tak, třináctého dne měsíce zvaného prosinec, památného roku 2008, za výrazného přispění klubu Subspace, pronikla do našeho prostoru CENTRÁLNÍ BANKA PODPROSTORU, emitent a správce měny SUB, jediné věčné, nedosažitelné a nejstabilnější měny podprostoru a nyní i našeho prostoru zvaného Realita.**

## Okénko do historie

Centrální banka podprostoru (CBP) je konkrétním projevem subprostoru v našem vesmíru, který nazýváme Realita, na planetě známé jako Terra. K jejímu vzniku a plnému fungování vedla trnitá cesta, kterou čtenáři přibližujeme na následujících řádcích. Pro zjednodušení a porozumění je datace provedena dle Terranských zvyklostí.

Na počátku nebyl Velký třesk, nýbrž, z hlediska vesmíru docela bezvýznamná finanční krize, v zemi zvané Spojené státy americké, roku 2007. Fluktuace a panika na hypotečním trhu kupodivu pronikly až do subprostoru. Vzhledem k nutnosti zachování rovnováhy, se podprostor po krátké (z jeho pohledu) úvaze rozhodl odpovědět. V Realitě se tyto odpovědi projevily jako neobvyklá jasnozřivost několika jedinců (z opačné strany téže planety), kteří v létě roku 2008 předpovídali celoplanetární finanční krizi.

Shodou okolností byli a jsou tito jedinci členy klubu Subspace. Bohužel, na jejich varování světové (z globálního pohledu rozuměj lokální) mocnosti nereagovaly, a tak se, za podpory vedení klubu, rozhodli sami připravit odpovídající reakci. Práce byly zahájeny v září roku 2008.

Po několika měsících úmorné práce, znamenající vypracování návrhu, vypracování dodatku k návrhu, přepracování návrhu, přepracování dodatku, vrácení se k původnímu návrhu, zamítnutí dodatku, přemlouvání grafika aby už konečně dodělal grafiku, přemlouvání grafika aby už konečně zařídil tisk, přemlouvání tiskárny aby už konečně tiskla, atd. atd. se dostavil výsledek.

A tak, třináctého dne měsíce zvaného prosinec, památného roku 2008, za výrazného přispění klubu Subspace, pronikla do našeho prostoru Centrální banka podprostoru.

## Když máme banku, máme i bankovní radu

V čele Centrální banky podprostoru stojí Bankovní rada. V čele Bankovní rady stojí guvernér a další čtyři členové – vice-guvernéři. Současnými a zároveň historicky prvními členy Bankovní rady jsou Guvernér, Alaska, Korax, Oriana a Wesley. Radě a guvernérovi jsou k dispozici tiskový mluvčí a tajemník, přičemž obě tyto funkce zastává Darell. Pro úplnost dodáváme, že první členové Bankovní rady vzešli z členů projektového týmu.

### Guvernér CBP

V čele Bankovní rady stojí Guvernér. Abychom zajistili maximální možnou neovlivnitelnost a nepodplatitelnost Guvernéra a tím i celé Bankovní rady, je Guvernér utajován. Veřejnost budiž ujištěna, že guvernér byl(a) vybrán(a) členy bankovní rady velmi pečlivě z významných osobností. Hlavní náplní práce guvernéra je definování vize Centrální banky podprostoru a podpora ostatních členů Bankovní rady.

### Alaska

Je autorem grafické podoby bankovek a mince SUB, respektive má za tuto oblast kompletní zodpovědnost. Jako každý jiný člen se podílí na naplňování vize Centrální banky podprostoru.

### Korax

Korax má na starosti komunikaci mezi CBP a klubem Subspace a rovněž komunikaci mezi CBP a dalšími subjekty. V rámci této funkce je rovněž zodpovědný za udržování kontaktů a oficiální propagaci CBP a měny SUB.




### Oriana

Členka bankovní rady jakožto zástupce menšin. Kromě toho se stará o image Bankovní rady a CBP a je jazykovým korektorem. Zodpovídá za překlady nezbytných informací do cizích jazyků, především slovenštiny, angličtiny a případně němčiny.

### Wesley

Wesley je zodpovědný za měnovou politiku CBP. Jinými slovy hlídá, jestli je se SUBem všechno v pořádku a hlídá finance. Kromě toho se stará o další maličkosti, bez kterých nemůže CBP a Bankovní rada fungovat.

### Darell

Oficiálně je tajemníkem Rady a také tiskovým mluvčím. Není ovšem členem Bankovní rady, pouze tahá za nitky. Guvernér provádí svá prohlášení a vyjádření prostřednictvím tiskového mluvčího, jinými slovy, Darell hovoří za Guvernéra. Jeho hlavní náplní je vysvětlovat, vysvětlovat a vysvětlovat co nebylo pochopeno, případně co bylo pochopeno špatně.

## Vše o měně SUB

### Vlastnosti

Máme-li Centrální banku, musíme mít i novou měnu. Jak již jistě víte, její název je SUB a má řadu vlastností, které u měn, se kterými se můžete běžně setkat, nenajdete. Takže, jaké jsou?

- Tak především – název vystihuje podstatu. Pochází z latinského slova pro podprostor – subspatium. (Z latiny proto, že se jedná o mrtvý jazyk, a tudíž obvykle nikomu nevadí.) Vyjadřuje nedosažitelnost, věčnost a stabilitu měny.
- Nová měna se jmenuje SUB, zkratka je SUB, kód měny je SUB. Jinými slovy: jednoduché, výstižné a snadno zapamatovatelné, bez komplikací. Srovnej např. s US Dollar, $, USD.
- Základní konverzní kurz SUB k libovolné měně prostoru i podprostoru je 1 : ∞.
- Žádná měna ani jiná centrální banka nemůže převzít SUB nebo CBP.
- Základ měny v našem prostoru: 0,9 periodických SUB. (Všimněte si prosím, že standardními nástroji, nelze ani jednoduše základ měny vyjádřit. Co že jsme to psali o nedosažitelnosti…?)
- 0,9 periodických SUB je absolutní Baťova cena, které v jiných měnách nelze dosáhnout.
- Bankovka s nejvyšší nominální hodnotou je 47 SUB. Další bankovky jsou v hodnotách 10, 6, 2 a 0,9 periodických SUB. Z bankovek 20, 10, 6, 2 a 0,9 periodických SUB nelze žádnou známou kombinací dosáhnout přesně hodnoty 47 SUB.

### Design a bezpečností prvky

Při návrhu designu bankovek myslel projektový tým na obyčejné lidi i mimozemšťany, takže byly brány v potaz takové maličkosti jako správný rozměr, tvar, barva, dostatečná velikost písma, bezpečnost atd. Výsledný design má tyto klíčové charakteristiky:

- Rozměry bankovek SUB odpovídají rozměrům jiných běžně používaných měn v této Realitě a v tomto čase. Stejně tak je tomu u tvaru bankovek. Jinými slovy, uživatelé si kvůli nové měně nemusí měnit peněženky.
- Na lícové straně nese každá bankovka kromě 0,9 periodických SUB podobiznu významné osobnosti podprostoru a zároveň naší Reality. Na bankovce nominální hodnoty 47 SUB je vyobrazen Guvernér CBP, a to přesně dle stanov – skrytě.
- Na rubové straně každé bankovky je pak zobrazena technologická vymoženost různých nám známých vesmírů. Na bankovce nominální hodnoty 6 SUB si prosím nevšímejte postavy, ale skafandru.
- Každá bankovka má specifické ochranné prvky, některé jsou viditelné pouhým okem a některé, díky novým technologiím ze subprostoru nikoliv. Ty viditelné jsou:
  - Jedinečná a nezaměnitelná grafika – předpokládáme, že potenciální padělatelé budou natolik zaskočeni jednoduchostí, že se prostě pokusu bankovky padělat vzdají.
  - Jedinečné identifikační číslo na každé bankovce nominální hodnoty 47, 20, 10, 6 a 2 SUB. Číslo je jedinečné pro každou bankovku a stav daného čísla, jako např. rok vydání, platnost apod. můžete ověřit v internetové aplikaci na adrese http://cbp.subspace.cz/cs/overeni-pravosti.php .
  - Upozornění, že padělání se trestá dle zákona. Na rozdíl od jiných měn ovšem také velice přesně uvádíme trest.
- Součástí každé bankovky jsou standardní texty, především pak motto CBP: „in subspatium veritas“. Volný překlad „CBP má vždycky pravdu“ je sice nepřesný, ale ze strany banky podporovaný a vítaný…

## Pravidla používání

Centrální banka podprostoru přináší do našeho prostoru novou měnou SUB. Pravidla, způsoby a místa kde lze novou měnu používat si můžete přečíst na webu CBP (cbp.subspace.cz).

## Jak měnu SUB získat?

- Například jako dárek, tak jak to bylo při jejím uvedení do života.
- Můžete si koupit balíček, v celkové hodnotě 46,9 periodických SUB. Výslednou cenu (a tím i základní konverzní kurz k dané měně) stanovuje Bankovní rada, resp. prodejce. Balíček se skládá z bankovek:
  - 1 x 20 SUB
  - 1 x 10 SUB
  - 1 x 6 SUB
  - 3 x 2 SUB
  - 5 x 0,9 periodických SUB
- Bankovku v nominální hodnotě 47 SUB Centrální banka podprostoru oficiálně neprodává. Můžete ji získat jako odměnu v nějaké soutěži nebo dar.
- Při nákupu suvenýrů – viz dále.

A kde můžete své SUB využít? Aktuálně při nákupu suvenýrů na akcích klubu Subspace. Funguje to takto:

- U každého předmětu je uvedená cena v místní měně (například České koruny). Kromě toho jsou uvedeny ještě další dvě částky (první v korunách a v SUB). První znamená sníženou cenu, kterou zaplatíte v Kč, pokud doplatíte druhou uvedenou částku v SUB (aneb žádná sleva není zadarmo). Příklad: základní cena samolepky je 100 Kč. Můžete zaplatit 90 Kč a 10 SUB a samolepka bude Vaše.
- A to ještě není všechno. Pokud zaplatíte celou částku v korunách, prodejce Vám vydá výši slevy v SUB zpět. Příklad: základní cena samolepky je 100 Kč. Maximální sleva je 10 Kč za 10 SUB. Zaplatíte 100 Kč a 10 SUB je Vašich :)
- Dodáváme jen, že cenu zboží a slevu určuje prodejce, v tomto případě Subspace.

**Darell**

## Aktuálně

Soutěž **„Hledá se Guvernér“** má svého vítěze. Po měsíci odolávání, luštění kódů, hádání atd. atd., byla identita guvernéra rozluštěna. Jinými slovy, na e-mail Centrální banky podprostoru dorazila dne 10.1.2009 správná odpověď včetně postupu. A kdo že byl tak šikovný? Vítězem se stává **Samuel D. Thorn**. Za CBP gratulujeme:) Slíbená odměna byla již předána, a to na výročním SG srazu.

dokončení ze strany 9

Hostitelé se o nás postarali opravdu skvěle, prostředků na konzumaci byl dostatek a i zábava byla zajištěna. Nechybělo oblíbené DDRko, hrála se Doba kamenná, Bang, TransAmerica a další, jen malý Ondra se každou chvíli budil a rozčiloval, kolik že je kolem lidí. Nakonec se ho Wesleymu podařilo konečně uspat, ale samotného ho to dost zmohlo (jo, radosti “uspávání děťátka” znám z vlastní zkušenosti, příšerky jedny malé). Ale nakonec museli hosté bydlící jinde po půlnoci odjet a i když se některým dosud spát nechtělo, nakonec jsme přece jen postupně zalehli.

Nedělní ráno bylo poněkud hektické - jednak jsme chtěli stihnout kromě vánočních trhů i jízdu Pendolinem o půl druhé do Prahy (což se samozřejmě nestihlo), jednak se řešila aféra “bekabátníků”. Ještě večer se totiž ukázalo, že Beka omylem odešla v Koraxově kabátě (oba měli černý, takže i Xyll běžela zkontrolovat, zda jí ten její zůstal na věšáku) a honem se muselo mobilem řešit, kde že kabáty jsou a kdy se vymění zpátky. Vrcholem všeho ovšem bylo, když Korax horečně hledal klíče od auta a nadával, že už musí OPRAVDU odjet, načež Karel došel s bágly k autu - a milé klíčky objevil zasunuté v kufru na zavazadla zvenčí, kde trčely po celou noc! Chudák Korax si našeho chechtotu užil ažaž a může si být jistý, že na klíčky a kabáty se nezapomene hodně dlouho.

Zatímco Bedraz a Xyll šly obhlédnout vánoční trhy tramvají a po svých, my ostatní jsme auty dojeli k parkovišti a pak pěšky na Masarykovo náměstí k restauraci Astoria, kde jsme se “zabydleli”. Sám jsem po ranním párku hlad příliš neměl, ale ostatní si dali vše možné - i když nejlepší je prý stejně strava v čínské Pandě, jen si potřebovali od té orientální kuchyně na chvíli odpočinout. Později dorazila i děvčata

**Po Nadílce jsme obsadili Alasakův byt v centru Ostravy**



z trhu, ale odjezd se nakonec stejně odložil na později, Malý Ondra opět exceloval a já jen žasl, jak bravurně zachází se zapůjčeným iPhonem. Nebylo divu, Wesley k Arwethovi chodí často a Ondra je s jeho iPhonem “jedna ruka”.

Po jídle jsme rovněž prošli trhy a ochutnali medovinu či “žihadlo” a pak jsme se zvolna vydali k ostravskému hradu (děvčata opět napřed - však prý také stihla výstavu čarodějnic, zatímco my ostatní jsme nakonec zůstali venku). Plánovali jsme jet do Prahy vlakem, až jak to vyjde, ale zasáhla Alasakova šéfová - okamžitě k ní musí naklusat, neděle nebo ne! Honem jsme naplánovali zpětný přesun, odvolali dámy z čarodějnické výstavy a bleskem dojeli zpět k Alasakovi, kde jsme měli věci a odkud nás po zkompletování výpravy odvezl obětavý Wesley na několik “koleček” fofrem na nádraží, takže jsme stihli vlak ve tři hodiny. Jelo nás tentokrát pět (přidala se Bedraz) a cesta ubíhala příjemně, několik nás dokonce navštívilo jídelní vůz (pro pití). Nejeli jsme sice Pendolinem, ale i tak byl vlak zrychlený a do Prahy dorazil za tři a půl hodiny. A pak už jsme se rozjeli každý svým směrem k domovu.

S nejnovější akcí ostravského sci-fi klubu Subspace jsme byli vskutku velmi spokojení, opět se projevila tradiční moravská pohostinnost a zajímavý byl i program akce. Děkujeme proto moc Wesleymu, Koraxovi i všem dalším organizátorům a členům klubu Subspace, kteří pro nás tuto zajímavou předvánoční akci připravili, a doufáme, že se s ní nebo s její obdobou setkáme i v příštích letech. Šťastný trekistický nový rok všem - a na shledanou na Sconu v roce 2009!

**Praotec Trekkie**



# Vyhnanci

**Kniha z prostředí Star Treku s ekologickou tematikou v prvním plánu? Proč ne. Byly tu už i jiné věci, a ekologie je koneckonců dosti důležitým činitelem v každé době, ať už v naší nebo v té budoucí. Tak se tedy podívejme, jak se to povedlo.**

Začátek je rozehrán způsobem povědomým z jiných příběhů tohoto universa. Je zde planeta Alaj obývaná mimozemskou rasou, která je členem Federace, ale nepříliš aktivním. Společenství je velmi konzervativní, pokud se někdo nepřizpůsobil nebo nechtěl „držet krok“, byl vystěhován. Takových případů bylo v historii tohoto světa více, ale důležitými pro náš příběh jsou vyhnanci na planetě Etolos. Tato planeta je geologicky velmi aktivní, obyvatelé musí žít v souladu s jejími zákonitostmi a v průběhu několika staletí ve vyhnanství se z nich stávají respektovaní odborníci na ekologii, specialisté na záchranu živočišných druhů a bojovníci se znečištěním. Tyto své znalosti komerčně využívají ku prospěchu dalších civilizací v okolním vesmíru. Mateřská planeta naopak na ekologii nehledí, je drancována průmyslem a blíží se k ekologické katastrofě. Na planetě vyhnanců naopak hrozí katastrofa geologická. Problémy by bylo možno řešit vzájemnou spoluprací, vztahy se ovšem v průběhu času nezlepšily a jsou poměrně nepřátelské. A v tuto chvíli je o pomoc při zprostředkování požádána Federace. Nejbližší lodí, která může zasáhnou a pomoci, je pochopitelně Enterprise kapitána Picarda.

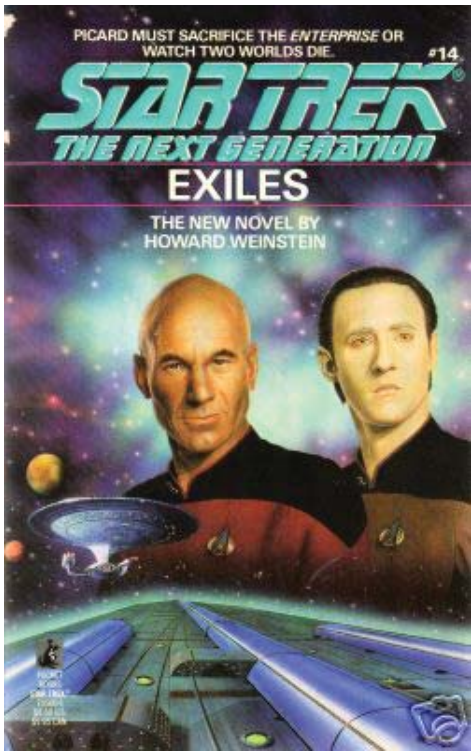
Takže takto je rozehrána zápletka. Nebude to samozřejmě jednoduché, snahu o spolupráci sabotují na obou planetách odpůrci tohoto plánu a do děje vstupuje i další síla z vesmíru, která disponuje mocí schopnou obě planety zničit. Na druhou stranu oba světy něco spojuje. Je to jakési vzácné a posvátné zvíře zvané nefittifi, které už je v současnosti spíše jen symbolem, ale zato velmi důležitým. Na planetě Alaj toto zvíře vinou znečištění vymírá a pro planetu vyhnanců se stává důležitou kartou ve vyjednávání o dosažení dohody. Nechci zde děj moc prozrazovat, je barvivý, sabotáže střídají teroristické útoky, posádka Enterprise se také aktivně zapojuje, její část je ovládnuta onou tajemnou kosmickou silou a ve finále dokonce kapitán Picard zvažuje obětováni lodi s celou posádkou pro záchranu obou světů, zabrání mu v tom asi jen deus ex machina na závěr.

Dalo by se říci, že kniha se snaží přinést poselství o nutnosti ekologické rovnováhy, o nutnosti spolupráce a mírového soužití (a tím příliš nevybočuje z ostatních Star Trekových románů). Ale takto podané poselství nám mnoho neříká. My všichni samozřejmě víme, že znečišťování životního prostředí je špatné. Otázkou je, co proti tomu můžeme dělat a jakým způsobem. Tato otázka není v románu řešena a není zde dokonce ani vyslovena. Ekologie se zde stává jen jakýmsi barvitým rámcem pro dobrodružný příběh. Neříkám, že je to špatně, ale asi právě proto kniha zůstává v průměru dalších podobných příběhů z tohoto universa. Autor by také možná mohl o něco více pracovat s vývojem charakteru a s celkovou atmosférou románu přibližující se duchu celé série. Kniha by snad mohla být i trochu více zábavná, chybí zde nějaké odlehčení nebo vtipný moment, celý příběh je příliš vážný, možná až patetický. A i ta milostná zápletka, která se v jednu chvíli začíná rýsovat, je příliš krotká a učesaná. Kapitánův Earl grey, Datovy naivní otázky a Wesleyho mudrování samozřejmě nechybí.

A ještě musím říci, že originální obálka knihy se mně opravdu, ale opravdu líbí více. Můžete si je porovnat sami.

Román Vyhnanci (v originálu Exiles) byl v nakladatelství Laser-books vydán jako čtrnáctý opus z řady Star Trek Nová generace na jaře minulého roku.

**Axiom**



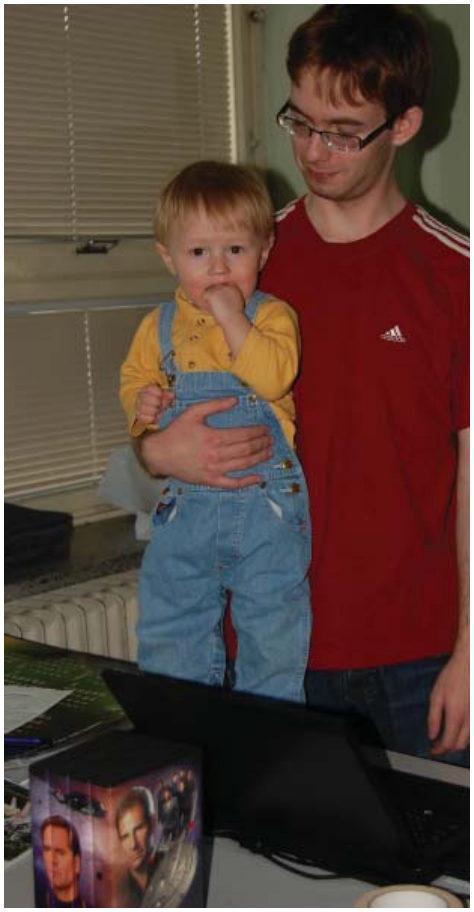
# Kvíz

**V souvislosti se zaváděním nové měny SUB jsme si pro vás krom soutěže "Hledá se guvernér" připravili i malý kvíz, tentokráte o tři bankovky s hodnotou 20 SUB. Ty obdrží ten, kdo jako první na adresu klub@subspace.cz pošle správné odpovědi na následující zadání:**

*K níže vyobrazeným fotkám uveďte, kdy byly pořízeny (jméno akce).*











# Prvé narodeniny Subspace do roka a do dňa

**Prvý krát v tomto roku, sme sa stretli v pastoračnom centre Jána Pavla II v Ostrave - Zábřehu. Minulý rok sme tu už absolvovali jednu misiu a decembrovú Nádielku, takže prostredie pre nás nebolo neznáme. (V priebehu tohto roka sa stane ešte známejším, pretože sa tu budeme stretávať častejšie.)**

Jedným z hlavných bodov programu našej Misie boli narodeniny. Tento krát sme pre istotu oslavovali všetci, pretože narodeniny mal klub Subspace.

Ale ako to vlastne všetko bolo na „začiatku“....

Kde bolo, tam bolo, bola jedna čajovňa vo Frýdku. Tam sa presne pred rokom a jedným dňom stretol Korax a Wesley. Ako si tak spokojne sedeli a pili čaj, dostali nápad.

**Ještě nemáme dort** **Část účastníků lednové Mise, někteří u deskovek, jako obvykle :)**



Rozhodli sa spraviť niečo s klubom UPKB Dominion, ktorý vzišiel z prvého českého Star Trek klubu USS Ostrava.

Vymysleli si jeho „premenu“. Nový názov, novú tvár ale so starou dobrou partiou ľudí. Nový imidž, na starých základoch, ktorý by pomohol klub trošku oživiť. A tak prišiel na svet Subspace. To, čo všetko sa dialo potom a čo sme za ten rok zažili si môžete prečítať v inej reportáži ;-).

Keď sme sa stretli približne v očakávanom počte a na dohodnutom mieste, začala organizačná časť programu. Prešli sme si hlavne naše pripravované projekty, ktorých na tento rok nie je málo. Povedali sme si napríklad aké cony sa v dohľadnej dobe chystajú a čo sa na nich od nás očakáva. Asi najviac nám dá zabrať samozrejme Festival Fantázie. Okrem už overenej Prednej desiatky, s ktorou sa na Terkfeste počíta, by sme radi v jeden deň prispeli aj s Rhodanovskou líniou.

Hovorilo sa aj o našom klubovom webe. Z ušľachtilých dôvodov by Korax rád rozdal svoje znalosti, skúsenosti a samozrejme aj záväzky medzi viacerých členov Subspace. Rozdelili sa teda niektoré úlohy a boli dané neurčité termíny a všetci sme boli ako - tak spokojní. V rámci tohto delenia Koraxových povinností sme sa dohodli, že budeme pokračovať vo vydávaní Information Times každé dva mesiace.

Potom sme debatovali o praktickom a konkrétnom využití SUBov a začali úvahy aj o nových klubových tričkách, prípadne náramkoch či iných prezentačných predmetov. (Snažili sme sa presadiť aj klubové trenky, ale z neznámych dôvodov bol tento nápad zavrhnutý.)

Na záver sme si zopakovali najbližšie termíny Misií. Aj naďalej by sme sa radi stretávali približne raz za mesiac. Tento rok sa snažíme hlavne z organizačných dôvodov, určiť dátumy našich stretnutí vždy aspoň naštvrť roka dopredu.

Okrem iného sme si doplnili kontakty v istej nemenovanej sociálnej sieti, kde máme vytvorenú aj našu vlastnú skupinu Subspace. Na týchto stránkach majú užívatelia vo svojom profile aj galériu fotiek. Jedným z vtipných momentov Misie bola stávka medzi Koraxom a mnou, či si dám do svojej galérie jednu fotku zo Silvestra na ktorej je „odhalené“ vedenie klubu Subspace. A keďže išlo o mierne pikantný obrázok, výhra má byť podobného charakteru. Pre Koraxa trenky alebo pre mňa podprsenka s logom nášho klubu. Termíny síce neboli presne určené, ale hádajte kto vyhral :-D.

Pri tom plánovaní a debatách všetci vyhladli a tak bolo rozhodnuté, že je ten správny čas na obed. Obľúbená čínska reštaurácia je však od nášho nového útočiska ďaleko a tak sme museli hľadať náhradu. Už na decembrovej Nádielke sme s malou geocachingovou skupinkou otestovali blízke stravovacie zariadenie a tak sme tam teraz vyslali celú Misiu Subspace. S Arwom a Ondríkom sme sa však po pár metroch od skupinky oddelili. Vysvetlili sme ostatným cestu a my sme šli uspať naše dieťatko. Klub zvolil skratku a tak šli do reštaurácie dlhšie, komplikovanejšie a po zablatenom chodníčku. Na miesto určenia však nakoniec úspešne dorazili.

Chvíľu po druhej hodine sme sa zas poschádzali s plnými a spokojnými

**Daneš** **prohlíží naše druhé fotoalbum :)**



**Už ho máme!** aneb porcování našeho druhého dortu



bruškami. Podľa slov prítomných - doporučená reštaurácia našťastie nesklamala.

Mohli sme začať tretiu a v podstate najdôležitejšiu časť programu. Wesley nás spolu so špeciálne vybranými fotkami opäť previedol celým rokom Subspace. Aby to však nebolo opakovanie prezentácie z Nádielky, pokúsili sme sa vybrať skôr tie vtipnejšie a zaujímavejšie obrázky.

Korax mal pre nás ešte jedno prekvapenie a tým je druhá fotokniha Subspace. Prvú sme mali možnosť vidieť v lete, keď klub oslávil pol roka svojej existencie. A teraz dostal k narodeninám aj svoju druhú časť.

Pri príjemných spomienkach a občas prekvapivých fotkách nám trošku vytrávilo a tak nastal ten správny čas. Čas na dezert. Keďže bol tento dátum Misie vybraný práve kvôli narodeninám, nemohlo nasledovať nič iné ako torty - s jednou sviečkou. Síce na nich napriek všetkým snahám neboli nakreslené červie diery, ale to našťastie nikomu nevadilo. Sviečku sme sfúkli všetci pekne kolektívne a krájania sa ujali dve hlavné postavy klubu – Korax a Wesley. Tortu rozdeľovali podľa svojich možností a schopností a hlavne tak, aby niečo ostalo aj im.

Potom už nasledovalo len jedenie, rozprávanie sa, pohoda a hry ako napríklad Doba kamenná a Race for the Galaxy. Misia úspešne skončila okolo siedmej večer. Aj keď konkrétne pre nás bol záver trošku adrenalínový, pretože Ondro už bol mrzutý a protivný. Ale napriek tejto „drobnosti“ si myslím, že sa nám prvá tohoročná misia skutočne podarila.

Všetkým prítomným ďakujeme za účasť. Dúfame, že prídu zas a neprítomných by sme radi 28. 2. videli :-).

**Rebeka**

**Deal!** potřásání pravicemi na potvrzení sázky... (hádejte kdo prohrál, pozn. šéfred.)



# Osemsmerovka

**Nápověda:**

BLCHA, BOCIAN, ČAJKA, KAČKA, KORYTNAČKA, KÔŇ, LASTOVIČKA, LIENKA, MAČKA, MEDVEĎ, MORKA, SLIEPKA, ŤAVA, ŽERIAV, ŽRIEBÄ, ŽUBRIENKA

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | E | S | R | A | C | E | K | |
| Ř | J | L | R | K | T | V | R | |
| Í | E | E | P | Š | A | L | Ů | T |
| B | Ř | P | Y | U | H | A | T | Ď |
| Ě | Á | I | Ž | R | C | Š | A | E |
| Č | B | C | R | E | E | T | E | V |
| Ň | V | E | L | B | L | O | U | D |
| T | Ů | U | R | A | B | V | H | E |
| | P | K | K | O | Č | K | A | M |
| | K | A | C | H | N | A | C | T |

# IT pre deti

Šel si Archer na procházku,
vedl pejska na provázku.
Jak ten pejsek zaštěkal,
Archer se nám polekal.

Utíkej Káčo utíkej, utíkej,
letí borg k tobě ošklivej, ošklivej.

Káča utíka jak může, jak může,
borg ji dostihnout nemůže, nemůže.

A když už k ní Borg dorazí, dorazí,
Káča královnu porazí, porazí.

Dia, Dia, Diana,
co to děláš od rána?
Pořád piješ čokoládu,
to je zubům na závadu.
Nejen zubům, taky zadku,
musíš cvičit na oplátku!

Vždyť já cvičím,
klouby ničím...
S Beverley mám sestavu,
pro překrásnou postavu.

Mojej malej Barborke,
chcela by som povedať,
že aj Vulkánec vie sa smiať.

Mojej malej Barborke,
chcela by som pošepkať,
že Fereng, dá sa za nos poťahať.

Mojej malej Barborke,
chcela by som prezradiť,
že aj Klingonča potrebuje pohladiť.

Mojej malej Barborke,
chcela by som poradiť,
že Tribbla nesmie si moc prekŕmiť.

Mojej malej Barborke,
chcela by som ...
ale ona to už všetko dávno vie :-)

Chak - Chak - Chakotay
kedy si bol na nočnej?
Od utorka do piatku,
naháňal som posádku.

# Koprcon 2008 - Trekken 2

Pachatelé se prý vždy vrací na místo činu - a trekkies toho asi spáchají hodně, pač se po roce také vrátili. A to do Kopřivnice, severomoravského města spjatého s Koprconem. Toto setkání příznivců fantastiky bývalo tradičně baštou "starwarsáků", ale nyní se dostává i na jiné vesmíry. Včetně toho startrekového. Star Trek linii zde již podruhé měla pod palcem ostravská "ST větev" a tak jsme se dočkali Trekkenu 2. A byl povedený.

## Fantastické a fantazijní workshopy

Perníčky na 100 a 1 Star Wars způsobů Do Kopřivnice jsem se po loňské zkušenosti s touto akcí vypravila s nadšením - a s bratránkem, zapřísáhlým příznivcem Star Wars a StarGate. (Star Trek možná vezme na milost kvůli osobě JJ Abramse a jeho účasti na Star Treku XI.) Protože bydlíme nedaleko, zvolili jsme variantu sobotního útoku s příjezdem i odjezdem tentýž den. A tak jsme ráno v ospalé základce zapadli na první vyhlídnutý bod programu - workshop Ve stopách Rowlingové od Arlondie o psaní fanficů. Že bude probíhat tak, že se máme hned pokusit něco sami napsat, bylo nečekané. Ale náš ilustrovaný crossover Star Wars a Harryho Pottera jistě vejde do dějin - obzvláště zcela unikátním pohledem na to, jak Harry ke své jizvě přišel. (Jo, Vader, to je jiné kafe, Voldemortovi na paty šlape...!)

**Jak přiblížit dětem scifi** Bekka radí obecenstvu, jak zařídit, aby se i děti bavily scifi a fantasy fenomény



Podoba s pirátem a princeznou je pouze náhodnáTato kreativní činnost po ránu nás však natolik vyčerpala, že jsme raději pokračovali posezením v pěkné čajovno-kavárně. S deskovými hrami. Další moření mozků! :-D To však bylo vzápětí vystřídáno -damovým S(w)ladkým mámením. Loni mě na Koprconu uchvátila výtvarná dílna, kde člověk mohl pomalovat dle libosti sádrový odlitek Darth Vaderovy hlavy. (Té omaskované, žádný make-up Haydena Christensena.:-) ) A letos opět fantasticky originální a povedený workshop - spousta vánočních perníčků v (přibližných) tvarech hlav SW postav s příslušnými polevami. Byla tu bílá stromtroopeří helma, žlutý C-3PO, zelený Yoda, čokoládový Darth Vader... Prostě nádhera! A úkol? Vezměte cukrářskou barvu a domalujte obličej dle své fantazie! Perníčků byla spousta a v průběhu dne se na chodbě před kavárnou tvořila svérázná výstavka děl. Víc takových sladkých nápadů!!!

Kromě toho jste se na letošní akci mohli zúčastnit i street art worshopu a ozdobit speciálně upravenou stěnu školy sprejovanými Star Wars motivy. Prostě paráda. V tomhle ohledu skládám organizátorům hlubokou poklonu - za originalitu i realizaci.

## Trekken 2... originální i v překlepech

Pátá sezóna Enterprise s nadmíru zajímavým obsahemNyní si asi začínáte myslet, že o Star Treku Koprcon vůbec není - a to nemáte pravdu! Star Trek blok byl velmi vydařený. Veden v duchu Archerovy Enterprise, vydal se odvážně tam, kam se klub Subspace zatím neodvážil. A to k odhalení hodně ze své historie (fotkami provázený První rok Subspace) a k hojné aktivní účasti řady jeho členů. "Kůži na trh" nesli Korax (Technologie ENT, představil i novou třídu Birg of Prey), Wesley (Virtuální sezóny ENT, kde jsme prošvihli létající plazy) i Arweth (Borg ve 22. století s přesvědčivými důkazy, že Voyager byl ze všech Star Treků svým vítězstvím na Borgy největší scifi.) Korax představuje novou třídu lodí ;-) Omlouvám se nyní všem autorům zajímavých přednášek, že jsem zde zachytila slovem i obrazem i jejich nechtěné překlepy - ale o tyto povedené kousky nechci nepřítomné představit a přednášející se zasmáli společně s publikem, takže snad žádná traumata nezpůsobím. Obzvláště jsem se těšila na virtuální sezóny Enterprise. Nedávno jsem totiž četla pokračovací román z Enterprise a ten seriál měl prostě úžasný potenciál. A nástin děje v 5. sezóně to pouze potvrdil. Škoda toho předčasného "skonu".

Jak dětem přiblížit sci-fi... a hlavně Star Trek Podvečer korunovala Rebečina přednáška Jak přiblížit dětem scifi. Čekala jsem teoretické pojednání a

**Perníčky** na sto a jeden Star Wars způsob



místo toho dostala praktickou ukázku! Rebeka společně se synem cvičila v rytmu Star Trek říkanek, ukazovala originální plány na výzdobu pokojíčku a vůbec zcela přesvědčivě ukazovala směr všem budoucím trekkies maminkám. :-) A navíc k rozvičce a říkankám zlákala i všechny dospěláky.

**Představení nové třídy?** jeden z vtipnějších překlepů



## Co chci pod stromeček - Nintendo Wii!

Do nových galaxií snadno a rychle - Nintendo Wii Večer Koprconu "překvapivě" patřil galavečeru, který dal prostor i scénce Nic než pravda s kapitánem Jamesem "Johansonem" Kirkem. Ovšem průběžná čekání mezi programy celého conu jsme s bratránkem trávili pařením sportů na Nintendo Wii. Nevíte, o co se jedná? To takhle koukáte na obrazovku/projekci před vámi, tam běží nějaká fajnová hra (sportovní utkání) a vy místo mačkání kláves mácháte, mříříte, střílíte ovladači. Tenisový loket z tenisu zaručen! Ano, tohle byl ten nejúchylnější bowling, co jsem kdy hrála! A co teprve box... a vůbec, stát v prázdné místnosti a máchat bílými ovladači je fakt divné... a skvělé! Ovšem pozor, koukat se na svůj knockout zuřivě se rozmachujícím bratránkem byl zážitek ještě úplně jiné kategorie.

Co říci závěrem? Těším se na další ročník! Koprconu, Trekkenu i super perníčků.

**Bedraz**
**převzato z portálu www.trekkies.cz**

# Guvernér odhalen!

Soutěž **„Hledá se Guvernér"** má svého vítěze. Po měsíci odolávání, luštění kódů, hádání atd. atd., byla identita guvernéra rozluštěna. Jinými slovy, na e-mail Centrální banky podprostoru dorazila dne 10.1.2009 správná odpověď včetně postupu. A kdo že byl tak šikovný? Vítězem se stává **Samuel D. Thorn**. Za CBP gratulujeme:) Slíbená odměna byla již předána, a to na výročním SG srazu.




# Tiráž

Volně šiřitelný scifi magazín fanklubu Subspace, číslo 23, vydáno 15. února 2009 v Ostravě

**Information Times**

**Šéfredaktor:** Korax

**Zástupce šéfredaktora:** Wesley

**Redakce:** Arweth, Korax, Axiom, Rebeka, Darell

**E-mail:** klub@subspace.cz

**GSM:** 732 411 919 (Korax)

**Sazba:** Korax

Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

**Information Times 23 vyšlo 15. 3.**




sci-fi fanklub
**Subspace**

**WWW.SUBSPACE.CZ**