



Information Times

Oficiální informacník klubu UPKB

#14

Kobayashi Maru

Vše o slavné modifikaci
jeste slavnější hry

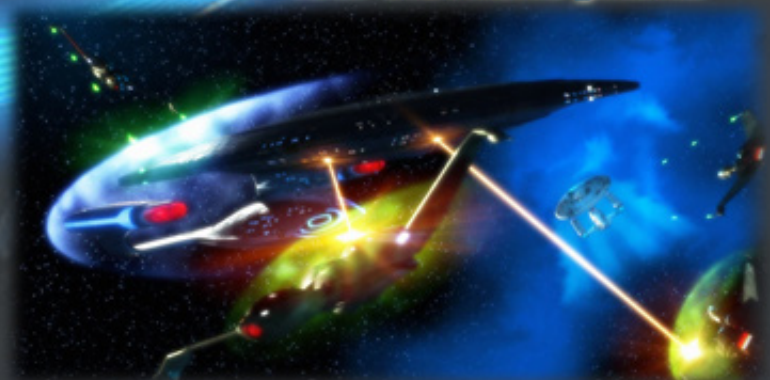


Arik Soong

Co jste vedeli i nevedeli
o slavném vedci

Enterprise D

Průvodce historií
lodi slavného jména



Vážení a milí čtenáři

držíte v rukou již čtrnácté číslo časopisu UPKB Information Times, jež vydává československý Star Trek fanclub 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 články o Khanu Noonieniu Singhovi, Ariku Soongovi, nebo třeba Romulanech.

Co se her týče, přinášíme jednak recenzi velmi populární modifikace hry Bridge Commander s přívlastkem 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 utěšesešeně 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.

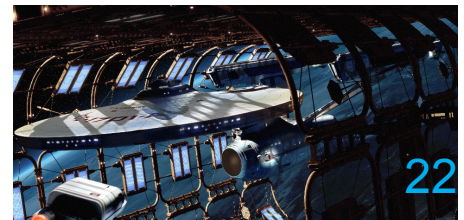
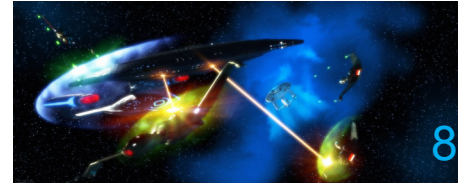
A mě už nezbývá, než doufat, že nad Information Times strávíte co možná nejpříjemnější chvíle a těším se na naši další spolupráci.



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 filmu, 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 tým, 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 odkázáni 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

Zkoušeli jste někdy spustit autodestrukci ve warpu?

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 řeckně 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.

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 přechkat. Instalace tedy proběhla úspěšně a já klikl na ikonu Bridge Commandera a sám sebe jsem se ptal, zda jsem si opět nezruinoval instalaci 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 - přibily 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 můstek! 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 Griffin, K'Vort nebo Hideki), dále byla přidána 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 přidávaných lodí, a to jak klíčových (Prometheus), tak méně důležitých (Centaur, Danube, Captain's Yacht). Na své si přijde opravdu každý. Lodě, mají navíc různé druhy phaserů - třída Miranda zkrátka střílí jinak než Sabre nebo Defi-

ant (ten má i správné pulsní phasery).

Ač jsou lodě jedním z hlavních vylepšení, nejsou jediným. 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 rychlejší. 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 lodí, na které jste, nepřesunete se na jinou, končíte. Byla přidána možnost horizontálního a vertikálního pohybu s lodí pomocí bočních trysek a v případě letů na velké vzdálenosti uvnitř systému můžete použít warp (můžete 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, vždy 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 no-

vým způsobem...

Grafický engine hry nahrazen nebyl, to ale vůbec nevádí. 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 slušet, jak střely bubnují o trup a dokonce jak je trup namáhán. Můstky a bootscreensy jsou rovněž přepracovány

Hudební doprovod je stejný jako u SP. Hlášky posádky jsou ale voleny mnohem lépe. Jako příklad uvedu autodestrukci (Saffi) - Počítači, aktivuj autodestrukci, autorizace Laren alfa šest. Navíc bylo přidáno několik počítačových hlášek typu "selhání warpjádra za pět minut", což je vcelku neškodné, protože i kdyby nesešlo, tak pět minut většinou na ukončení bitvy stačí.

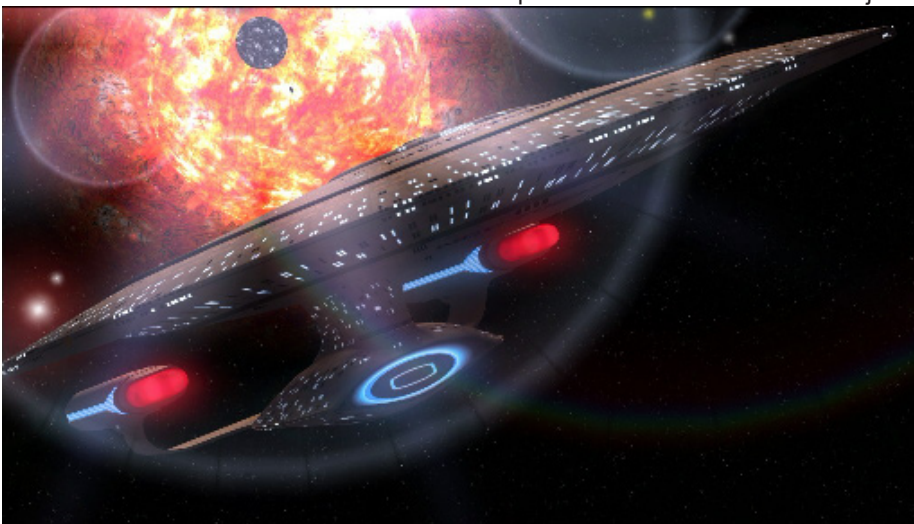
Kobayashi Maru má mouchy. Tyto mouchy lítají a píchají do stability, který tedy

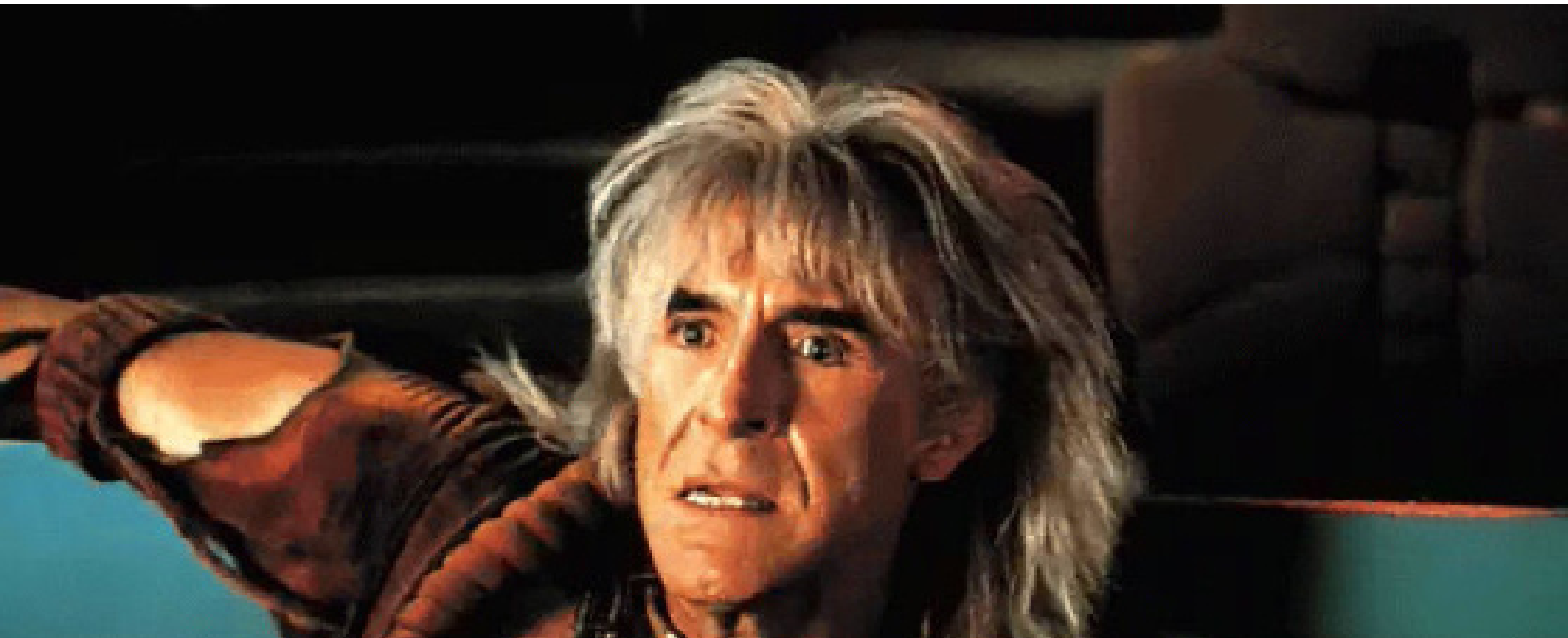


dostává zabrat a někdy selže. Nepodařilo se mi kupříkladu hru rozjet s texturami na low details, které zřejmě chybí. Po instalaci patche jich ale dost zmizí. Pak už zbývá jen několik spíše úsměvných chyb. Pokud máte zaměřenou nepřátelskou loď a v menu prvního důstojníka uvidíte "Orders" klepněte na ně a zadejte Autodestruct / Yes. Výsledkem bude autodestrukce, ale nikoliv vaší lodí, 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 mohl 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 „naddlidí“ mezi něž patřil i Khan. Ten byl již v roce 1992 absolutním vládcem nad jednou čtvrtinou obyvatel Země a to převážně v Asii.

Snaha naddlidí ovládnout Zemi vyústila v tzv. Eugenické války, jedno z nejtemnějších období, které kdy Země zažila. Svobodní lidé vzdorovali útlaku a masakrům, ze strany naddlidí. Po velmi krvavém údobí se podařilo geneticky upravené tyranu svrhnout a jejich území znovu rozdělit.

Khan, který pochopil, co by pro něj
Strana 6

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, našla 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 peripetích se podařilo posádce Enterprise 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 věznicích 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 Khanovým vyhnanstvem. Až moc pozdě si komandér vzpomněl na to, co mu říká název Botany Bay, který našli na povrchu planety. Khan oba muže z výsadku zajal a za pomoci jistého druhu úhořů ovládl jejich mysl. 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 Enterprise a Reliantem byla velmi vyrovnaná, ale nakonec Kirkovi zkušenosti překonali i Khanovo „naddlidství“. 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 opustila 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 roztržena 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



vyšší 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 – brutálnost může být vystřídaná náhlou umír-

něností.

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 dvacátém století se po dlouhém napětí odehrála válka mezi Federací a Romulanským impériem, po níž následovalo téměř sto let bez kontaktu.

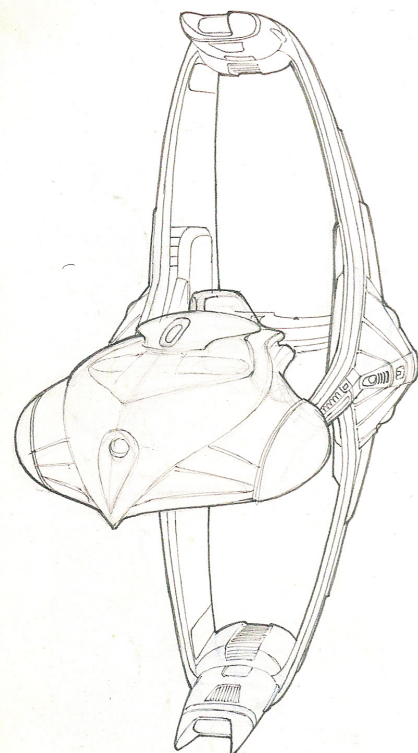
Tajné operace

Hlavním orgánem řídicím 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 časem do roku 2366. To vytvořilo alternativ-

ní 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 Garrettová 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 úplně 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.

Velcí šéfredaktor komodor Korax

Typ: Těžký křižník

Délka: 526 m

Šířka: 325 m

Výška: 124 m

Počet palub: 36

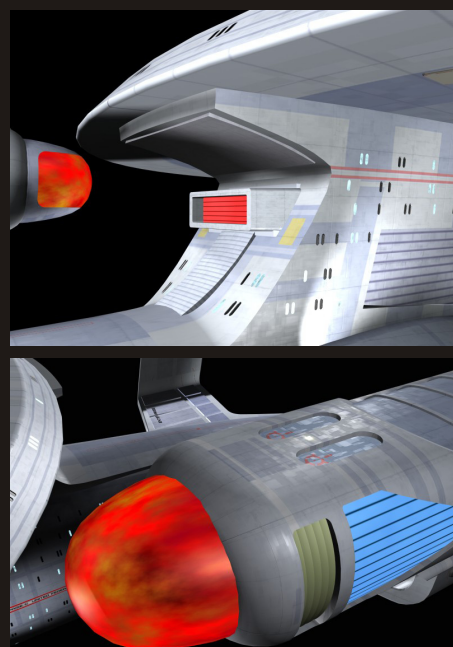
Posádka: 700

Výzbroj: 10 phaserových polí
dva odpalovače fot. torpéd

Obrana: Deflektorové štíty

Počítačový systém: LCARS

Maximální rychlost: Warp 9,5 (12h)

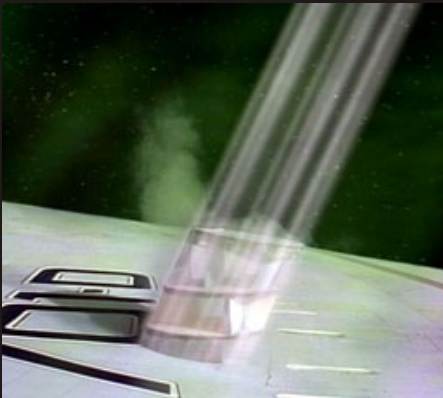




Enterprise D, NCC-1701-D

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 warpohon lodi nesla většinu zodpovědnosti Dr. Leah Brahamsová.

V době, kdy byla ještě loď v docích na orbitě Marsu se z jedné z warpogondol 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 dvaadvaceti 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 praporečnicki museli bydlet po dvou v kajutě, tedy alespoň 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 rychlost 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

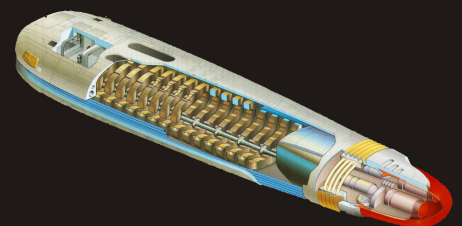
Posádka: ± 1014

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). Warpjádru mohlo v případě potřeby vygenerovat obromně množství energie - jediné zařízení na lodi, které mohlo takovou energii užít byl hlavní deflektor.

Enterprise-D byla vyzbrojena čtyřmi fázerosými poli, třemi odpalovači

Enterprise separaci trupu ve vysokém warpu.

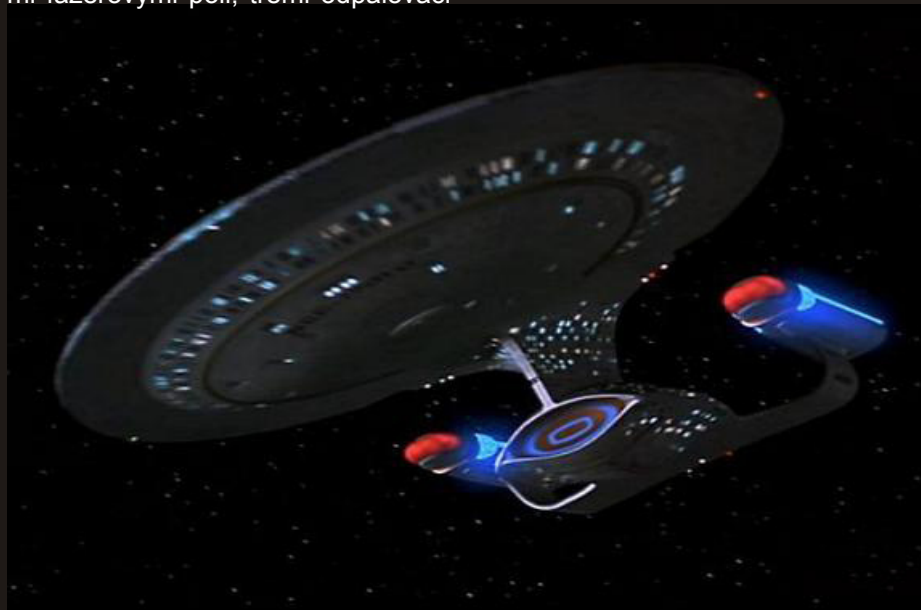
Během svého prvního setkání s Borgy byly kvůli analýze Borgy násilně odstraněny sekce 27 až 29 na palubách 4 - 6, což zahubilo osmnáct lidí. Během Borgské invaze v letech 2366 a 2367 utrpěla Enterprise těžké

jevovat pocity déja-vu, kvůli kterým nakonec zjistili, co se děje a poslali zprávy do další smyčky, díky níž se Enterprise vyhnula kolizi s Bozeman. Loď ztrávila ve smyčce sedmáct 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 trilitium, ale díky jeho nestabilitě byla jejich loď zničena.

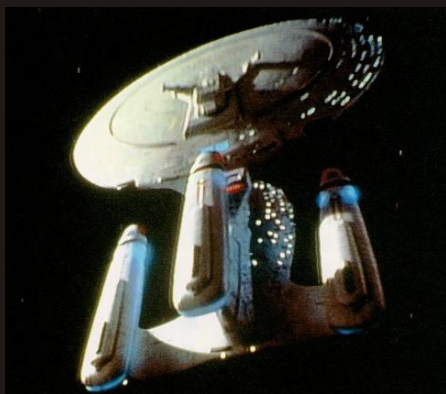
Na konci roku 2369 byla Enterprise poškozena během záchranu posádky romulanského Dravého ptáka. Jeho warpjádru bylo kolonizováno formami života, které si ho spletly s přírodní kvantovou singularitou (romulanské lodě používají uměle vytvořené kvantové singularity jako zdroje energie), což způsobilo poruchy časového kontinua. Enterprise byla téměř zničena zpětnou vazbou v transferu energie na Dravého ptáka, kterým nevědomky zabíjela ony



torpéd, 250-ti fotonovými torpédami a vysokokapacitními emitéry štítů. Na Enterprise se dále nacházelo dvacet transportních místností.

Ačkoliv se dle epizody Coundrum na Enterprise nachází deset fázerosých bank, podle vizuálního studia filmovacího modelu lodi má Enterprise dvanáct fázerosých polí. Kniha TNG Technical Manual podporuje vyšší číslo.

Služba

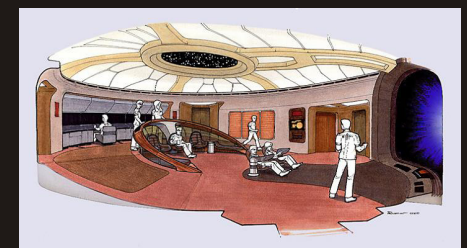


Během cesty ke stanici Farpoint vymáčkla Enterprise ze svých motorů maximum, a to když unikala nekopornální formě života známé jako Q - při tomto úniku úspěšně provedla

škody. Paluba 36, vč. strojovny byla dekompresována 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 sekundární 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 admáďe 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 pro-



žitovní 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 konci roku 2371 po útoku Klingonů (vedeným Durasovými sestrami), ústícím v roz-



sáhla poškození vedoucí k protržení warpjádra. Primární trup se úspěšně oddělil a odletěl do bezpečné vzdálenosti od sekundárního, šoková vlna ho ale hodila na planetu Veridian III. Naštěstí se komandéru Deanně Troi podařilo se sekcí přistát 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 patazitě
- 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 navrhnout 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



UPKB System

Informační systém pro členy klubu

Fóra, kontakty, přehled současných projektů, downloady

Když máte co říct, řekněte to!



UPKBSYSTEM.wz.cz

Kpřístupu na upkbssystem.wz.cz je nutno provést bezplatnou registraci



prima
nova

„Sulu, vezměte si helmu!“
Sulu, take the helm

„Fázovače naplno!“
Phasers to full!

„Prý to má megazrychlovač.“
It's supposed to have a transwarp drive

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 připomínou ty nádherná páteční odpoledne, kdy se všeho nechalo, otevřely se chipsy a všichni se šli dívat na televizi, kde běžel Star Trek. V tomto článku bych tedy rád krátce zavzpomínal na některé zajímavé dabingy Star Treku. t

Když ale pomíneme nostalgickou stránku věci, zůstává fakt, že čím staší dabing, tím větší hrůza. Místo přezdívky „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 vysílání 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 říká Gowron? (čteno stejně jako psáno)

Kvůli poruše transportéru se komandér nemůže transportovat na planetu a proto letí transportérem.

„Bože, Bonisi, co jsem to udělal?“
Oh my God, Bones, what have I done?

„Mágové vás povedou.“
The Prophets will guide you.

Zkruba v polovině devadesátých let se do hry vložila i Česká Televize, a to jak vysíláním televizního seriálu The Next Generation, tak vysíláním filmů TWOK, TSFS a TVH. Kvalita jejich dabingů je přinejmenším diskutabilní, neboť se překladatelé dopustili několika

hry opět zapojila TV Nova, a to vysíláním The 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. Nej-

seriál, Voyager.

A právě během vysílání 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 překlad, 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



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

vtipnějším 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



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 čtyřicátého století, kde už vesmírem létají lodě třídy Sovereign a Defiant.

Legacy je reálnodobá 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 ovládní: 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 druhou stranu např. volání lodí, nebo zakotvení v doku vyžaduje nejdříve aktivaci podnábídky daného objektu

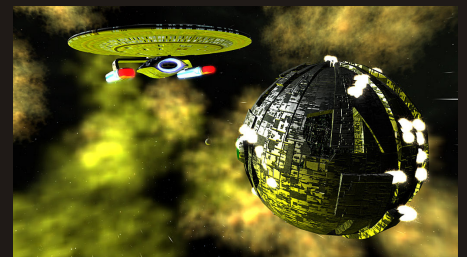
(tedy např. doku) a až pak zvolení požadované akce. Jinými slovy, ovládní není nejhorší, ale mohlo by být propracovanější.

Grafické zpracování hry je jednoduše úchvatné. Ještě jsem neviděl Star Trek hru s tak nádhernou grafikou – když pomíneme 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 lodí Phoenix z osmého filmu FC. Jak si můžete všimnout z okolních screenshotů, chvála grafiky je v případě Legacy na místě, bohužel si ukoosne 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 multimediálních přehrávačů.

Toliko tedy k mým prvním dojmům ze hraní Star Trek: Legacy. Všem ji vřele doporučuji.

Velcí 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 nebydleli. Je tu ... krásně.”

Lara se na mě nechápavě podívala: “Nevím, co je na téhle bouře 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 výloček 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 astrometrie.” 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 záslusk na lepší místočka, 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 změt 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 přibily 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 čím 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, nařídte 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 nepřijemnou 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 fáze.” Loď se znovu zatřásla. “Ty nám budou k ničemu,” pomyslel jsem si.

“Pancíř na osmadesát procentech a drží. Dovnitř už se neprospějí, 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, poďte 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 nemožně 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 vypustěte 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 určené 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 fázery a vystřelil jsem. Z fázery 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 háji 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 běžet. 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 blížít. "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-čarodějnicí, 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. Všichni 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 neselhalo 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 štítů."

"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 vztýčení štítů.

"Komandéře, 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 její 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.”

Lod' 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 zvládnou...”

“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 trans-fázových a QS torpéd ne. Otočila se na Auriel.

“Tohle sami nezvládneme. Nejsilnější zbraň lodě jsou teď kvantová tor-

péda 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 vyřukávání 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 rozoznát. Se zvukem to bylo naštěstí lepší.

“...y USS Toulouse. Jsme těžce poškozeni, těsně před dopadem vašeho torpéda nám zkratovaly zbraň. Štíty máme pouze na dvánácti 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 chytila opěradla.

“Hlášení o škodách.”

Lara se bleskurychle zvedla zpět na své stanoviště.

“Svrchní štít je dole, spodní je dvánácti 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 manév-rů!”

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 blondáta 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. Zařadte 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. Doted’.

“Proveďte scan oblasti.”

“Ano, madam.”

Chvilí 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 zrnitý. 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:

“Útočný 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 stanicí.”

“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 sta-

nice, 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 ztíží 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!

“Komandéře, 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, vyřadte 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 nevyлéčím. 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.”

“Provedte 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 lodí 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.

“Provedte scan oblasti.”

“Ošetřovna prvnímú 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 svojí 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 lodí je nakřivo. Pootočila ji zpátky a pak si sedla k interkomu. Několikerým vyřuknutím zavolala USS Sword.

“Nevíme madam, vypadá to na naše zbraně, ale nechce se mi tomu věřit...”

“Zdravím vás, komandéře,” 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 pobožené. Jediné, co vypadalo v pořádku, byl můj interkom a plaketa. Té se zčernání okolní zdi ani nedotklo.

Pomalou 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 probíral.”

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 schopni služby. Teď odpočívajte.”

“Dobrá, jen mi dejte něco, co mi zotřítí 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 hyposprije 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 Vulkánek.

“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 chvíli 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 stůl 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.

“Mohli. 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.”

Pomaloučku 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. Víím 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...”

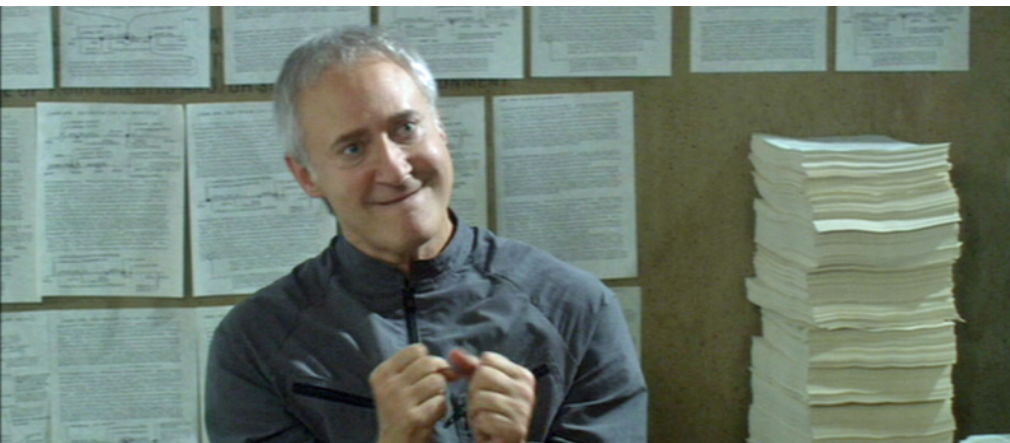
“Řekni, na jaký film bys chtěla jít?”

“Cože?”

“Přece jen jsem to já, kdo schvaluje přiděly 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. Svě tvrzení stavěl na myšlence, že problém nespořívá 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 klingon-



ského 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 promluvíli 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.

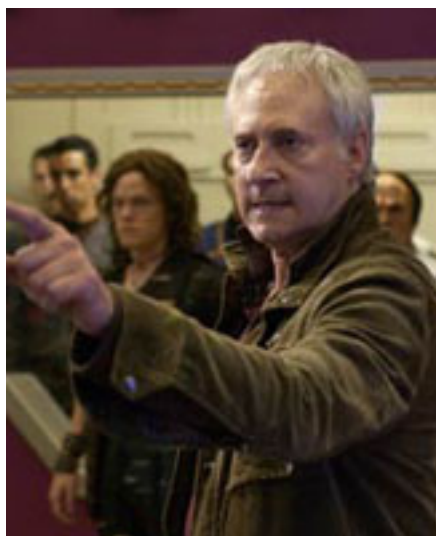
Soong chtěl vést Vylepšené na stanici Cold Station 12, v níž se nacházelo něco okolo 1800 zárodků Vylepšených. Nařídil své skupince Vylepšených obsadit stanici a osvobodit embrya. Doktor věřil, že celá akce se obejde bez jakýchkoliv obětí. Ačkoliv se Soong považoval za otce Vylepšených, tak se nedokázal 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 nepřítelství. 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 ebyrií 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 Archerovi 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, tentokrát se zaměřením na umělý život.

Poznámky na konec:

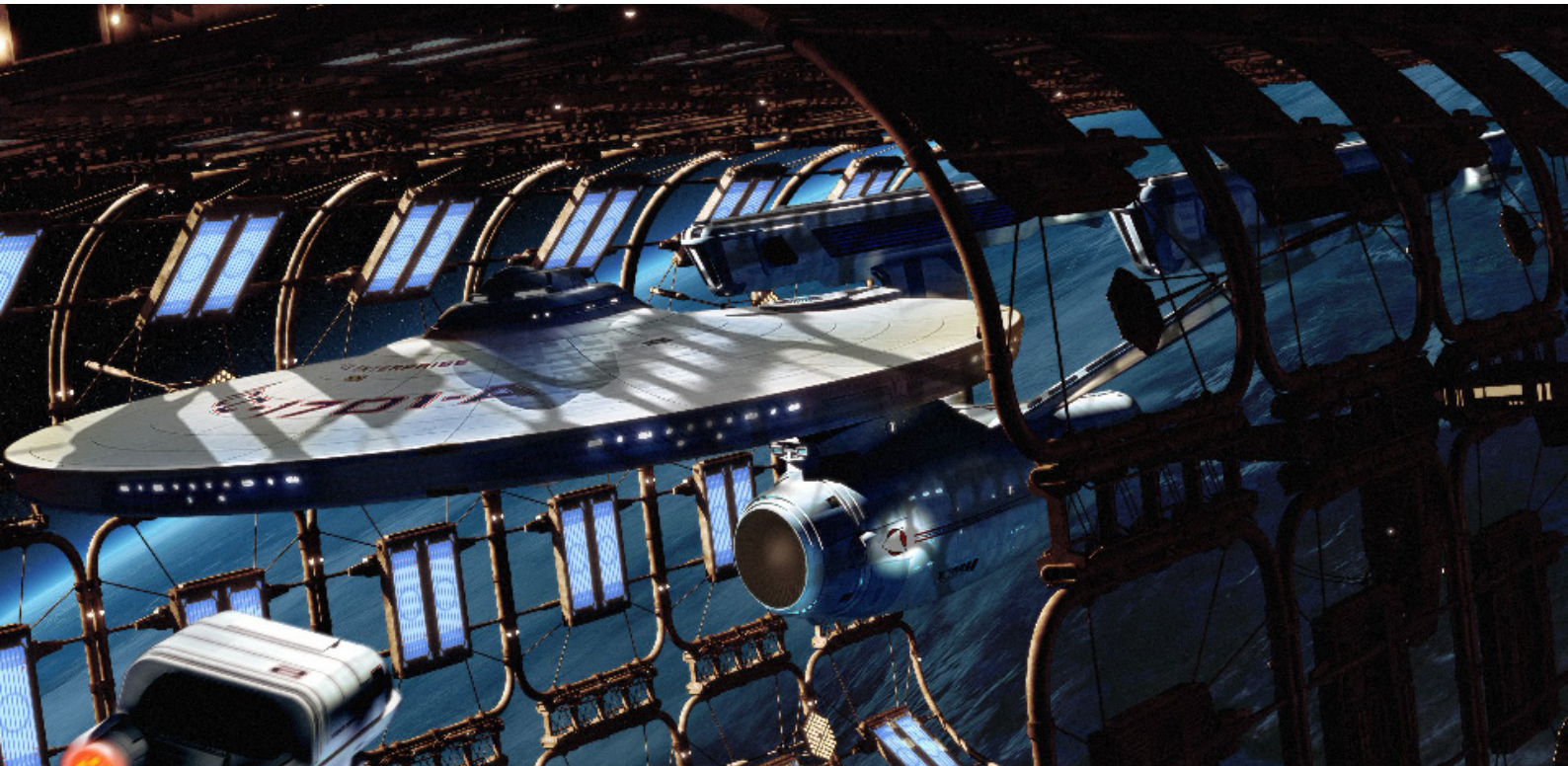
Podle zákulisních informací byl Arik

Soong prapředkem of Noonien Soonga, tvůrce androida Data.

Postava doktora Arika Soonga byla ztvárněna Brentem Spinnerem, pozdějším představitelem nikoho menšího, než Data.

Správce informačního systému, komodor Thomas 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 vysílala 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, vycištěným obrazem a přepracovanou úvodní sekvencí. Úvodní znělka byla znovu nahrána v digitální stereo kvalitě a doplněna o pročištěný 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

... s kompletně nově vytvořenými digitálními efekty ...

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 epizody 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 epizody nejsou vysílány v původním pořadí. Dosud byly odvysílány tyto epizody (v pořadí v jakém byly vysílány):

- 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 nosičů se ze Star Treku stal 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 stejnojmennou loď, ovšem, která končí na D dorazí tísňové volání se stanice Amargoza. Na stanici najdou jen kromě mrtvých vědců a Romulanů živého vědce. 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 synovce, 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 výměnu Geordio za něho samého a transportuje se na planetu. Tam se

snáží přesvědčit Sorana, aby pustil od sničení hvězdy. Soran to přesto udělá, Nexus jeho i Picarda "vzvedne" 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, protože Picardově skutečném životě už je. Poradí mu ale, kdo mu mohl pomoci. 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 přilétá člun, který zachraňuje posádku z Enterprise, kterou zničila klingonská loď.

Generations mají sice celkem kompli-

kovaný příběh, nicméně je srozumitelný i pro lidi, kteří se s Trekem ještě nikdy neseťkali. 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 toho 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 zničena, 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 Motion Picture, jehož autorem je Jerry Goldsmith.

V soundtracku je možno vyzorovat 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 tatku, 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 předchodit 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 pomínu 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 oblíbenosti 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.

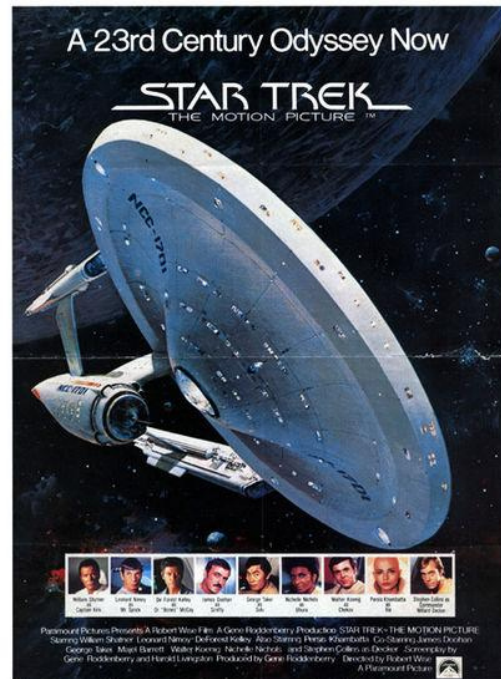
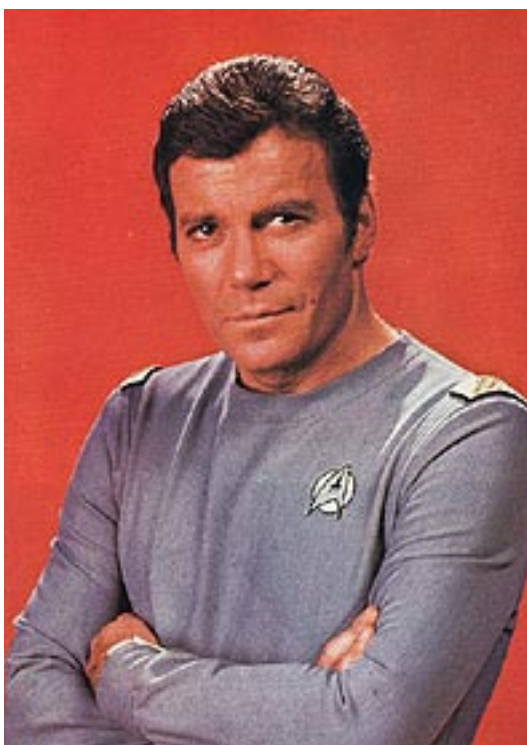
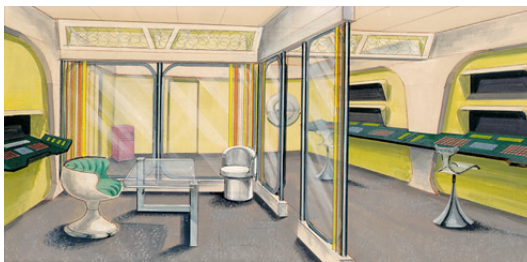
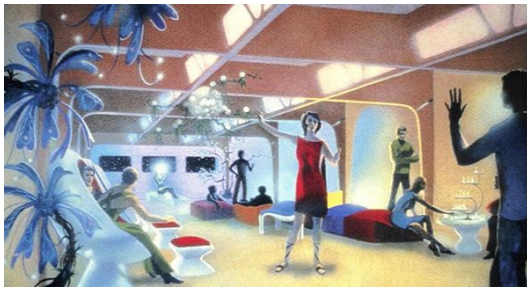
A co se týče úřadu? Mám přezdívku Thomas Rover (někde zaznamenán jako IRQ) a jsem sekčním velícím důstojníkem jihomoravské sekce s hodností komodora, jsem správcem UPKB Systému a jsem pomocný administrátor klubových stránek.

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.



COMING THIS CHRISTMAS TO A THEATRE NEAR YOU.

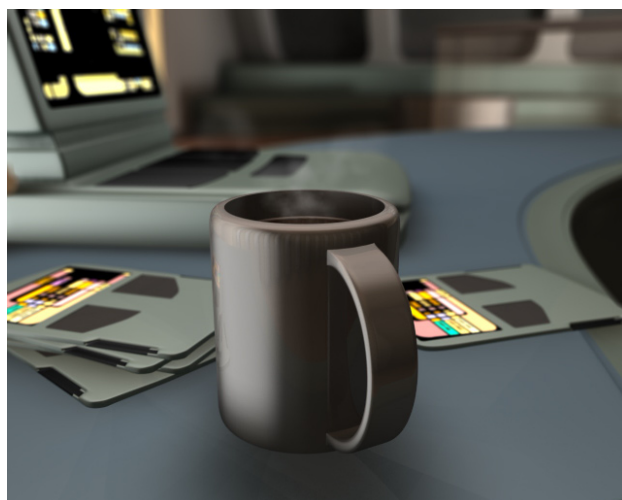


O čem si přečtete příště

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 and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. ® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.