



# 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.

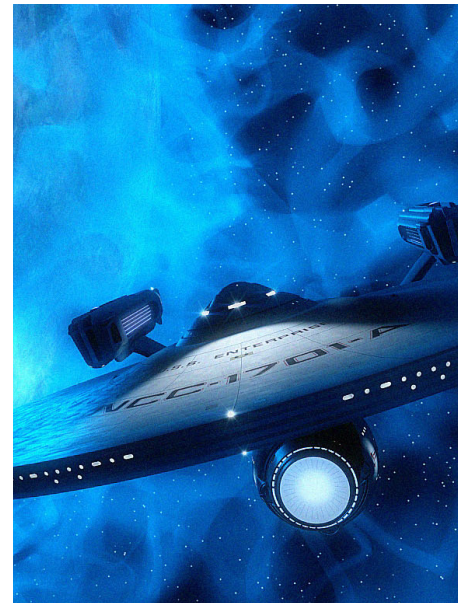
Asi nejdůležitější událostí byl CzechTREK 2, oslava 20. výročí seriálu Nová Generace, kterou si vzal na starosti klub Trekkies: TNG. Program byl vskutku bohatý - od klasických přednášek přes divadelní představení a diskuzi s českými dabéry trekových postav až k diskuzi s Marinou Sirtis, představitelkou 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 fanclubu 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 bych 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



### Ve zkratce

#### Vysílejte Star Trek!

Na adrese [vysilejte.startrek.cz](http://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 skekli 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 názvem 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 hodnotami, 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](http://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 má výrazně modrou pokož-

### Andorian Typický Andorian z období TOS



ku a bílé nebo stříbrně zbarvené vlasy. Podruhem 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...“)

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 andorijské 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 masáže

terapie postižené lebeční oblasti může být regenerace hotova přibližně v polovičním čase. Ztráta tykadla je pro Andoriana pokořující zkušeností. (ENT: „United“)

Pohyb tykadly může podle všeho znamenat i jisté vyjádření pocitů. Andorian někdy může naznačovat tykadly potenciálnímu protějšku jeho přitažlivost. (DS9: „The Sound of Her Voice“)

Jsou známy přinejmenším čtyři anatomické varice týkající se umístění andorijských tykadla. 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 omrácení. Služba v Andorijské Imperiální Gardě je považována za čestnou. Vojenské hodnosti mají velký vliv na sociální reputaci. Andoriané nikdy nebojují bez důvodu a odsuzují nečestnost, ovšem jsou schopni faleši. Andoriané považují svou rasu za hluboce emotivní a vášnivou, až násilnou. Dávají velkou důraz na rodinu (TOS: „Journey to Babel“; TAS: „Yesteryear“).

Důležitou částí andorijských tradicí je tzv. ushaan, kodex cti vyžadující duel na smrt, ve

kterém bojovníci 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 daleko od domova, jeho nebo její společníci donesou část těla do ledu Andorie (ENT: „United“).

Andorijské svatby jsou známým tím, že vyžadují skupiny o čtyřech osobách. Vypadá, že Andorijské ženy mají rovnocennou pozici ve společnosti, jsou 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. Narozineniny 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 nezaplňli ani omylem, ale atmosféra byla skvělá... třeba v moment, kdy se ještě během úvodních titulků přetrhla páska a zavládlá 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, kte-

rému 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, odsejpallo 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 Přípravená 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 rozdáváné 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 rozproučení 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 zestárlí za 20 let své existence... na to přednášející našel 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 nápady činnost klubu oživí, navíc je pochopitelné, že pro čím větší skupinu lidí se něco připravuje, tím to organizátoři 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 mvěčka, 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 - Europrise“. 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

**Daběři** 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 neprošel. 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 mvěček s tematikou 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 mvěčka 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. Ted'ka zpětně si už netroufám citovat :P

Po dvou hodkách, 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 hodku 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 hodku 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 mikrofonom.

Vše bylo v podstatě zařízeno, technika byla prozkoušená a proto se mohli závčas fanoušci pouštět dovnitř. Každý předem obdržel pořadové číslo, které bylo potřeba hlavně při autogramiádě, fotky Deanny si mohli lidé vybírat už tři hodiny předem.

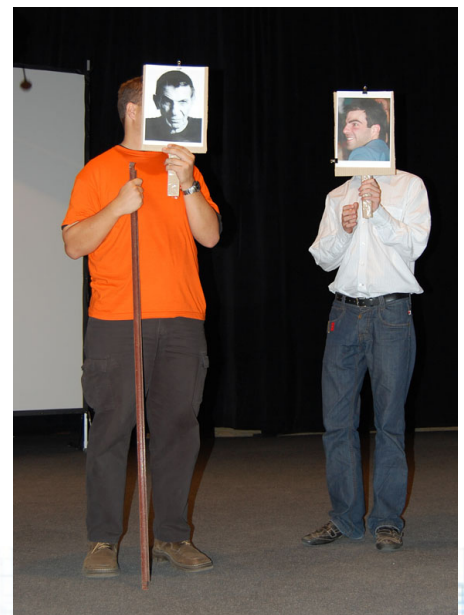
Než Marina vstoupila do sálu, Nik uvítal Františka Fuku coby překladatele a informoval, že se Marina rozhodla vybírat za focení ještě příplatek 100,-. Pro organizátory to byla čerstvá informace, proto o ní na stránkách předem nebyla řeč. Ale pak už... už Marina, která po pozdravení se s publikem neztrácela čas ani chvíli, 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



Scény 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 Stewart, kterou se nám podařilo natočit v Londýně. Ano, Stewart. 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

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 odsejpal, 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...



jste byli svědky stejné „metody žaves“ při focení Petrelliových z Heroes, takže nám to nepřípadlo 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 vystříдалo devět, protože přesně devět sad soutěžních otázek bylo připraveno. Ceny byly knížky dle výběru výherce.

Po časostopu Verča vyhlásila nejspěšnější 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 sta-

čil pouze velmi netradičně shrnout všechny 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 zába-  
vu 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 blížký non-stop :)

Co dodat závěrem? Bohužel jsem opět nestíhala doprovodný program, DDRko a fan filmy jsem musela ožet. 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

Končíme Balíme se...



stejný požadavek. Proto všechny záznamy, které si kdokoliv během večera pořídil, nikde nešířte, 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 spouště fanoušků stačila společná fotka s ní

**Omiposter ST:FC** Promítání Prvního kontaktu v multikínu 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.

### 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](http://vysilejte.startrek.cz) je pořádána pod záštitou fanklubu UPKB Dominion ([upkb.net](http://upkb.net)), který tímto děkuje Valerisovi za laskavé poskytnutí domény [startrek.cz](http://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 rychlováňných 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.“

Klub UPKB Dominion



# Trekken

www.upkb.net/trekken

## 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](http://www.upkb.net/trekken)

### Registrace

Registraci na Trekken 07 proveďte na webu Koprconu, který je umístěn na adrese [www.cswu.cz/koprcon](http://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](mailto: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 informováni a sledujte změny na webu conu - ty jsou umístěny na adrese [www.upkb.net/trekken](http://www.upkb.net/trekken).

**Organizátoři** Organizace Trekkenu 07 probíhá pod záštitou klubů UPKB Dominion a Czech Star Wars Universe



Klub UPKB Dominion si Vás tedy tímto dovoluje co nejsrdčněji pozvat na Trekken 07 - pojdte se bavit!

Klub UPKB Dominion

### 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 jedním z nejlepších hudebních doprovodů. Nakoukněme tedy pod pokličku Star trekové hudby, všimněme si, jak se navzájem ovlivňuje a poslechněme si ty nejpopovednější kousky.
- **New Voyages - World Enough and Time**  
*Projekce*  
Projekce nejnovějšího dílu úspěšné fan-série 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 Bethesda Softworks a u nás je k sehnání od minulých vánoč 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 někde 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 třidvacátém budete užívat lodí vymodelovaných dle klasického Treku a prvních šesti celovečerních filmů a ve století třidvacátém 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,

**Rasy** V Legacy se setkáte se všemi hlavními známými rasami



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.

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 Commander – 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 Bethesda na Legacy povedla – disponuje-li vaše PC grafickým akcelérátorem, 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 užité 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!** Vítězíme!



## 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 přenesne na určené místo, kde se opět materializuje (vrátí do původní podoby).**

**Věděli jste, že?**

Transportér byl vyvinut produkčním oddělením původní série (TOS), aby vyřešil problém rychlého přesunu posádky na planetu z lodi a naopak. 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 představují 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 epizodami 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 zespolu transportované osoby cca 10000 wattů. Tyto typy kruhových reflektorů byly znovu použity jako stropní část transportéru 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

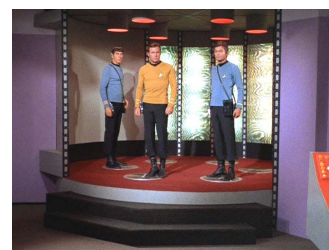
pl o š - ky na konzoli Enterprise-D používané při transportu určitým odka - zem na

**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 hro-

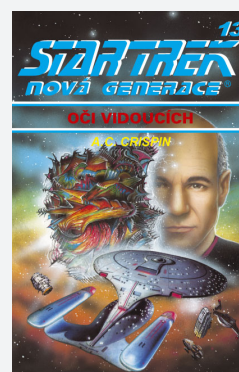
maděny evidentně již po celá staletí. Technický artefakt, který to vše způsobuje, je naprosto nelidský a nepochopitelný. Mimo silové pole přitažlivosti, které zde všechny lodě drží, jsou zde i pole či vlivy jiné - jedno z nich vstupuje lidem (i jiným bytostem) do snů, a tam pak pěkně řádí. A je to čím 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) zasažených 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

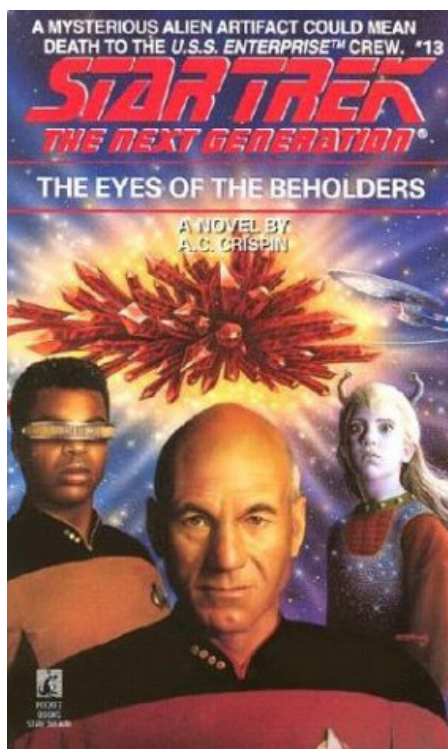


**Název:** Oči vidoucích  
**Nakladatel:** Laser-books  
**Autor:** A. C. Crispin  
**Překlad:** Ladislav Jelínek  
**Obálka:** Petr Bauer  
**Redakce:** R. Rouče; H. Šebestová  
**Počet stran:** 240  
**Provedení:** paperback  
**Cena:** 169 Kč



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 dívka jménem Thala (i s pěknými modrými tykadly).

Axiom



## Legenda - Flíček

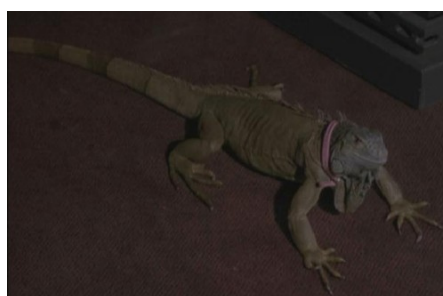
**Pokud bychom hledali nejzcestovalejší zvířátko z celého Star Treku, tak myslím, že nebude moc pochyb, že vedle Livingstona (rybyčka kapitána Picarda), jím bude Flíček – kočka nadporučíka Data.**

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 jistojistě o samčeka, 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 Flíčkového paradoxu, která má obdobné možnosti, jako paradox číslo 1, 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 Flíčkového pohlaví, můžeme se směle přesunout k němu vlastnímu. Předně se jedná o docela nevráživé 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 nevráživost vede až k tomu, že nerespektuje vysoce postavené důstojníky a dokonce fyzicky zaútočil na prvního důstojníka, Willa Rikera (poškrápal ho drápy v obličej).

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 patrné, 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.“

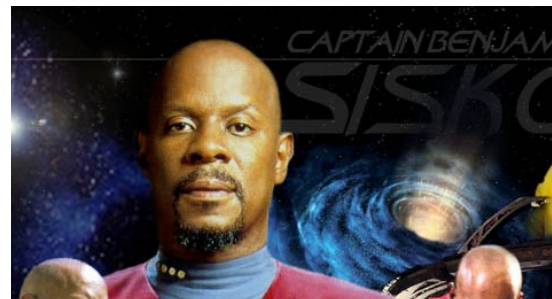
Mezi „Deep Space Nine“ a „Boston Legal“ se Auberjonois objevil v několika menších rolích v televizních seriálech. Jedna z

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 spojeni 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 ‚grotesknější‘ 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 obličejí se emoce derou napovrch vyjádřena pohyby těla, hlasem a očima a jsou daleko výraznější. Výrazy obličejí 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. Předchází ST adventury byly založeny na tom, že máte ve svém výsadbku 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 touláte po stanici 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 někde 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 Expansion) 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

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 třídě užíváno byl její arzenál přinejmenším působivý - lodě 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.

Je záhodno uvedené údaje porovnat s ostatními loděmi poloviny 22. století - např. s třídou NX, která zpočátku fotonovými torpédami 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 lodích 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 sto-

letí 22. se zdá, že tento názor je ne-

správný.

Korax

### Interiér Můstek třídy Bird of Prey 22. století



a bitevním křižníkem D5. Design jako takový se dá, jak z názvu plyne, přirovnat ke druhu ptáka, dokonce má na „křídlech“ vyobrazen vzor pěří.

Hlavní část hmotnosti lodi je soustředěna v zadní části. Můstkový modul je umístěn v kulovité přední sekci, která je ode zbytku lodi oddělena relativně tenkou spojovací sekci, tzv. „krkem“.

### On the move Zezadu v pohybu





Star Trek klub  
**UPKB Dominion**

[WWW.UPKB.NET](http://WWW.UPKB.NET)