



SUBSPACE

## Star Trek ONLINE



TrekFEST 008 - reportáž



Půl roku (v) subprostoru





Fighting the invincible

# Vážení a milí čtenáři,

v tomto čísle slavíme hned dvě jubilea - jedním je **dvacáté číslo** Information Times - ano, tentokrát je to už dvacátá, jak rád říkám "učesaná forma" informací ohledně dění okolo Treku u nás a ve světě - kolem toho se také točí jeden z článků v tomto čísle. Druhým jubileem, které připadlo na toto číslo, je výročí **půl roku od založení fanklubu Subspace** - půl roku uteklo jako voda a vy si nyní můžete přečíst zkrácenou "reportáž" z posledních šesti měsíců.

Za poslední dva měsíce se také uskutečnily dvě **Mise**, upozornil bych ale zejména na **report z TrekFESTu 008**, který byl nedílnou součástí letošního Festivalu Fantazie. A abyste si mohli být naprosto jisti, že se nejedná o jednostranně psanou reportáž, jde tentokrát o report psaný hned několika členy našeho fanklubu.

Toliko k již proběhlým akcím - v druhé polovině září si pro vás fankluby Trekkies a Kontinuum s naší malou pomocí chystají CzechTREK 3, kde letos mimo jiné oslavíme **pětatřicátiny animovaného Star Treku** - abychom vás tedy patřičně naladili, připravili jsme krátké shrnutí historie seriálu.

Dále se můžete těšit na Koprcon, který proběhne od čtrnáctého do šestnáctého listopadu v Koprivnici, zejména bychom vás rádi pozvali na **Trekken 2**, jeho Star Trek programovou linii - o té si budete moci získat podrobnější informace na stránkách tohoto čísla nebo na adrese [www.subspace.cz/trekken](http://www.subspace.cz/trekken).

Z dalších článků pak také doporučuji si pročíst detailní rozpitvání již dlouho připravovaného herního titulu Star Trek Online - ten, pokud skutečně dojde k jeho vydání, bude stát za to.

Toliko tedy k obsahu dvacátého čísla, nakonec vám už jen za celý Subspace popřeji příjemné čtení a příjemné strávení dalších dvou měsíců.

Za redakci fanklubu Subspace,

Korax



# Obsah čísla

Vážení a milí čtenáři	3
Festivalová Mise	5
Mise Grill it!	7
Star Trek Online	9
TrekFEST 008 / Festival Fantazie - kompletní reportáž	12
Půl roku (v) subprostoru	18
Star Trek na Koprconu	19
Vlastní krví	20
Star Trek II: Khanův hněv	21
Animovaná série	22
How I Met Your Mother	23



Star Trek Online [9]



TrekFEST 008 [12]

## Novinky

V červnu jsme se rozhodli vyrazit do přírody a udělat něco pro své zdraví a proto v tomto měsíci proběhla první **grilovací mise** našeho klubu. V témže měsíci proběhl **křest románu Koheze** v brněnské restauraci Max Original Pub. Na začátku června vyšlo 16 číslo fanklubového občasníku **Chevron** klubu Stargate Command.

Na sklonku června vypukl rovněž největší festival v České republice - **Festival fantazie 2008**. Rozsáhlou reportáž

z festivalu si můžete přečíst v tomto čísle. Díky živému blogování klubu SGC jste mohli být i vzdáleně přítomni přímo v centru dění. Součástí festivalu byla i startreková linie - **Trekfest 008**. Na Trekfestu bylo oficiálně představeno DVD s bonusovými materiály **Metrénského incidentu**. Ve čtvrtek jsme si udělali takovou menší **Misi přímo na festivalu** s mezinárodní účastí ze Slovenska a Rakouska :-).

Star Trek se opět vrací na obrazovky českých televizí. V druhé polovině července jsme mohli shlédnout celovečerní film **Star Trek:Nemesis na**

**TV Nova**. Pár dní před uzávěrkou tohoto čísla proběhla **druhá červencová Mise** klubu Subspace, hlavně pro ty, kteří neměli tu možnost účastnit se mise na ftku.

V plném proudu jsou přípravy na **Czech-trek 3**, hlavním hostem bude herečka Denise Crosby, představitelka Tashi Yarové seriálu Star Trek: TNG. Rovněž začínáme s přípravou programu na Star Trek linii Koprconu - **Trekken 2**, který by měl podle posledních informací laděn v Enterprise tématu.

Wesley

**Odpolední výplaz** Subspacu na Haldu Terezie-Ema - ještě nás tady pár chybí ;)





# Festivalová Mise

## 3. července 2008

Od poslednej misie bolo jasné, že ďalšia sa bude konať na Festivale Fantázie. Deň sme určili jednoducho. Alaska s rodinkou mali prísť vo štvrtok a v ten istý deň sa vracali domov. Už ostávalo len upresniť si čas a miesto. To bol najväčší problém. Ale aj ten sme vyriešili. Začiatok našej júlovej (červencové) misie bol stanovený na štvrtok 3.7. 2008 o 10:00 v zámočkej záhrade pred Chotěbořským zámkom.

Ráno začalo vtipne ako každé iné. Prebalili sme Ondra, spáchali sme rannú hygienu, pripravila som raňajky, zjedli sme raňajky, zbalili sme to najnutnejšie (3 batohy) a mohli sme vyraziť. Časomerače nám oznamovali, že prideme včas. Takže sme opäť museli prebaľiť našu ratolesť, skontrolovať batôžtky a 10:00 sme konečne opustili náš penzión.

Cesta nám trvala 15 minút. Keď sme zaparkovali, objavil sa hneď vedľa nás Skreek, Wesley, Crusher a Milan. (Wesley Crusher sú dve osoby. Každá prišla iným autom. To by Wesley Crusher nedokázal.) Darell s Ori už čakali pri zámku. Asi o 5 minút sa objavil aj Herbert a Marcus. Obaja boli prijatí do nášho medzinárodného klubu Subspace.

Zahájili sme presun do záhrady pred zámok, kde sa po chvíli objavila aj Katkamk a T'reel. Keďže sa trošku zdráhali, ich členstvo sme si museli odhlasovať. Nakoniec sa aj oni stali členmi klubu. Ďalším bodom pro-

gramu bolo fotenie so zámkom v pozadí.

Keďže sa naši rakúsky členovia ponáhľali domov, rozlúčili sme sa asi v piatich jazykoch a popriali im šťastnú cestu. Misia pokračovala prechádzkou cez zámočnú alej. Cestička okolo zámočkej záhrady nás priviedla

k nie veľmi vábne vyzerajúcemu rybníku. Prekvapivo v ňom ale plávalo dosť rýb. Usadili sme sa opodiaľ do tieňa na lavičku. O chvíľu sa k nám pripojil aj Axiom a Danka.

Bezstarostne sme si polihovali v tráve, posedávali na lavičke a hodnotili FF, počasie, rybníček a podobné klubové záležitosti. Všetci sme polutovali Wesleyho, ktorý bol na nočnej bojovke s trekkies, ale mal ju trošku sťažený. Slniečko nám svietilo a tak sa Wesley Crusher rozhodli trošku opáliť. Wes spomenul niečo o opalovacím kréme a v tom momente už bolo neskoro na protesty. Ako správne vybavená matka, som vybrala z batoha krém s 30 UV filtrom. Obaja dostali svoju dávku. Crusher,





keďže sa nebránil, získal dve krémové srdiečka a na lítko komunikátor. Wesley získal len pár bodiek. Po tomto "incidente" sa objavil aj Alasko s rodinkou. Od Alaskovej maminky sme dostali oficiálne potvrdenie, že ďalšia misia sa bude konať u nich na záhrade.

Potom prišiel na rad ďalší dôležitý bod programu: obed. Keďže dvaja (neprítomní) členovia nášho klubu - Hypo a Margh mali výročie svadby, padol návrh, ísť sa najesť na miesto kde mali pred rokom hostinu. Tam sme sa mali stretnúť aj s nimi. Cestou na parkovisko Katkamk absolvovala rituál prijímania nových členiek do klubu. (Nosíme ich na rukách.) Milan sa opäť nenechal zahanbiť. Po súhlase Katkynho manžela vzal novú členku do náručia a niesol a niesol a niesol... až kým neklesol. Treba dodať, že Katka bola prinesená v zdraví skoro až k autu. Ale poludňajšie teplo, hlad, stúpanie do kopca a T'reelov kontrolný pohľad, by dali zabráť každému.



Naskladali sme sa do piatich áut s Wesleyom v čele (Crusher bol asi až tretí). Podľa Hankyných inštrukcií sme vyrazili smer preč Chotěboř do dedinky Borek. Mala byť vzdialená asi 6 km. Nebola. Vedeli sme, že obec Borek je malá dedinka s počtom obyvateľov do 150 ks. Jej hľadanie nás znepokojovalo. Ale inštrukcie boli jasné a nemohli sme popliesť nič okrem 6 km. Nakoniec sa pred

nami ukázala. Vytúžená informačná cedula s názvom obce, ktorú sme už štvrtú hodinu očakávali. Po pár metroch sme našli aj penzión Harmonia. Ovládlo nás nadšenie.

Reštaurácia bola vnútri prázdna, ale rozhodne nie opustená. Rozhodli sme sa, že využijeme možnosť sedieť vonku na terase, odkiaľ sme mali vyhľad na hlavnú cestu, prípojku z pola, pole, a kopce v pozadí. Malou nevýhodou bolo, že na terase boli len okrúhle stolíky pre štyri osoby, takže



sme sa museli trochu rozskupinkovať. (Viem, nie je to spisovné slovo, ale mne sa páči.)

Čašník bol pri nás celkom rýchlo. Z jedálneho lístku sa dalo dobre vybrať. Človek nemusel pozerieť na ceny, pretože skoro všetko stálo rovnako. Vybrali sme si, objednali sme si a čakali sme. Priebežne sa jedlo nosilo, konzumovalo, chválilo, doobjednávala sa kofola, úžasné zmrzlinové poháre a opäť sa debatovalo o všetkom možnom. Hanke a Karlovi rozhodne musíme pochváliť výber reštaurácie. Jedlo bolo výborné, za dobré ceny a obsluha si tiež zaslúži uznanie.

Keďže jeden z pôvodných plánov pozostával z výletu na korčuliach (bruslách), rozhodli sme sa naplniť aj tento bod programu. Pár nadšencov a

pár odvážlivcov si obulo boty na kolieskach a svojimi výkonmi udivovali ostatných na terase. Podľa všetkého sa dobre bavili aj korčuliari.

Keď sa posledný člen zbavil koliesok, prihrmelo ďalších asi päť áut obsahujúcich trekkies a im podobných. Tí usúdili, že im viac vyhovuje sedenie vnútri. Naša druhá skupinka si objednala, čakala, jedla, chválila a dojedla. Začali sme uvažovať, čo s načatým dňom. Neďaleko sa nachádzal lom, v ktorom sa podľa neoficiálnych informácií dalo kúpať. Niektorí z nás s podobnou možnosťou počítali a plavky mali zabalené. Iní zas túžili vidieť najnovšieho Indiana J., ktorého premietali v kine na FF.

Museli sme sa rozhodnúť, kto, kam s kým a koho autom. Netrvalo nám to dlho. Rozlúčili sme sa, potriasli sme si tlapkami, povedali sme si posledné inštrukcie a vyrazili.

Lom nebol ďaleko. Zaparkovali sme a začali hľadať, kde tá voda vlastne je. Bola uprostred "kráteru" skál. Nádherná, čistá s krásnym odtieňom zelenej. Jediný problém bol, ako sa dostať DO vody. Rýchlo sme pochopili, prečo je tu kúpanie len na vlastné nebezpečie. K vode sa zostupovalo po veľmi strmom kopci. Keď sme si obhliadli terén a zhodnotili situáciu, rozdelili na dve skupinky: plavci - neplavci. Pár nadšencov vbehol priamo do tej úžasnej kvapaliny. My, čo sme zvolili pomalší vstup, sme krútili hlavami, nad prirovnaním, že je teplá ako čajík. Nakoniec, niektorí skôr, iní neskôr sme sa pripojili k plávajúcej skupinke. Bol to dobrý nápad.

Voda bola skutočne teplá aj keď človek občas narazil na studené prúdy.

Absolvovali sme si skupinkové plávajúce foto. Potom nasledovalo už len vyplávanie, vylezenie na kopec, prezlečenie sa a odchod. Odjazdom z lomu skončila naša festivalová misia. Opäť jedna z tých zážitkovo oddychových, aké sa u nás tešia čoraz väčšej obľube.

**Rebeka Renner a Ondro Potvuř Seibert**



## Mise Grill It!

Naše stretnutia sa už bezpečne dajú nazvať pravidelnými. Neporušili sme to ani v júni a štrnásteho sa nás pred pastoračným centrom Jána Pavla II. zišiel znova hojný počet, vrátane nášho maskota Ondra. Nové priestory by ale pokojne zniesli aj väčší počet ľudí, takže kto ešte váha, či prísť, nasledujúce riadky ho dúfam presvedčia, že mená prečo. Váhať samozrejme.

Systémy riadenia prostredia udržiavali teplotu vonku na príjemnej hodnote a vnútri nás držala len čapovaná pravá hnedá Kofola, ktorej miestne zásoby sa do nášho odchodu významne zmenšili. Popri popíjaní tohto skvelého nápoja sme stihli aj nejaké oficiálne klubové veci. Tričká budú naozaj každým dňom!

Najviac času zabrala porada ohľadom prípravy Festivalu Fantázie (resp. TrekFESTu), keďže tento sa blíži neúprosnou rýchlosťou a niektorí členovia klubu boli vážne prekvapení, že zostávajú už len dva týždne. V tomto bode programu sme mali možnosť ako prví vidieť a hlavne počuť Koraxovu novú prednášku „Ako sa (ne)dabuje Star Trek“, ktorá určite stojí za to, takže tí, ktorí sa ukážu na FFku by ju nemali vynechať.

Naše deklarované dobré vzťahy s ostatnými Star Trek klubmi sa už naplno prejavili,

**Dva dorty pro oslavence** První chod



pretože po spoločnom projekte na Festivale Fantázie sme boli požiadaní aj o príspevok na septembrový Czech Trek. Návrhy padali a tento bod sme uzavreli s tým, že budeme uvažovať.

**Grilování** Alasak zápasí :)



A ako posledný veľmi tajný bod programu boli pripravené dve torty pre oslávencov. Jedna z nich skončila aj v mojom... náručí. Druhú dostal Milan, ktorý oslávil okrúhle narodeniny.

Poobede začal náš presun na neoficiálnu časť programu, ktorou bola tentokrát grilovačka u Petra na záhrade, aby sa to vyvážilo s minulou fyzicky zameranou misiou. Medzizastávka bola v Shopping parku, kde niektorí nakupovali všetko, čo sa dá ugrilovať a ostatní využili zľavy v športovom obchode a zadovážili si inline korčule (na západ od slovenských hraníc: brusle).

Cestami necestami sme sa nakoniec dostali do Starej Vsi nad Ondřejnicí, dedinky blízko Ostravy s pomocou originálnej GPS – navigácie cez telefonát. Pánov sme nechali činiť sa okolo grilu a s dámskou časťou klubu sme sa vybrali na svoj vlastný program, prechádzku s Ondrom.

Kuchárov sme si vybrali naozaj šikovných, pretože jedlo mizlo z tanierov záratnou rýchlosťou a kto nezačal jesť ako prvý, tomu sa už veža neušlo.

Po jedle treba tráviť. Tí, čo si chceli užiť trochu telocviku si vyskúšali svoje nové korčule alebo sa pokúšali (neúspešne) udolať domáceho pána psa Codyho skôr, ako on udolá ich. Tí, ktorí radšej trávia v sede, surfovali na internete, čítali knihy a hrali kartové hry. Zistenie: Crusher je najväčší mafian a intrigán.

Vymenovávanie množstva ďalších kratochvíľ by mi zabralo ďalšie dve strany, preto ukončím svoj report konštatovaním, že to bola ďalšia veľmi podarená misia a príjemne strávený deň. Ďalšia misia sa uskutoční priamo na Festivale Fantázie, upresnenie miesta a času priamo v Chotěboři.

**Oriana**

**Feed us** To jsme se zase jednou přežrali...









# Star Trek Online

**Star Trek Online bol názov pre MMORPG hru (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game), ktorú najskôr vyvíjala spoločnosť Perpetual Entertainment. V marci 2008 sa na internete objavili informácie, že nové vývojárske štúdio má byť Cryptic Studios.**

V januári 2008 spoločnosť Perpetual Entertainment zastavila produkciu hry a prepustila celý vývojársky tím Star Trek Online. Všetky materiály okrem programovacieho kódu boli presunuté do zatiaľ nepomenovaného štúdia ale či sa na hre aktívne pracuje je neznáme.

Beta testovanie sa plánovalo v zime 2007 alebo začiatkom jari 2008 a skúšobné spustenie začiatkom 2009 po premiére najnovšieho ST filmu.

## Všeobecné informácie

### Dej

Príbeh STO začína okolo hviezdneho dátumu 77021.1, dvadsať rokov po Star Trek Nemesise, kedy sa Alfa kvadrant spamätáva po vojne s Dominionom. Romulánske Hviezdne Impérium je len

**Concept Art** V preview videu ke hře jsme mohli se tým STO vytasil s několika opravdu zajímavými návrhy



krôčik od blízkeho spojenectva (možno aj členstva) so Spojenou Federáciou Planét a zároveň sa posilňujú vzťahy s Klingónskou ríšou. Viac a viac rás sa prihlasuje do

**Inovátorské** Můžeme se těšit i na nové třídy lodí



Akadémie Hviezdnej flotily aby sa pripojili k pribúdajúcim dôstojníkom flotily. Dokonca aj Borgovia sú považovaní za zvládnuteľnú hrozbu s technológiou, ktorú priniesla do kvadrantu kapitánka Kathryn Janewayová.

Tieto mierové podmienky presvedčili prezidenta Federácie aby sústredil zdroje Flotily do výstavby siete obrovských transwarpových tunelov, ktoré sú síce zložité a nákladné ale majú v sebe ohromný prieskumný potenciál. Časť Hviezdnej flotily sa obáva, že Federácia padá do falošného pocitu bezpečia a do pasce

jedného zo svojich starých nepriateľov a možno aj nového. Pokiaľ prebieha tajná príprava na konflikt, tak je viac menej isté, že konflikt nastane. Oстане na vás, ktorú cestu si zvolíte pre nadchádzajúce storočie.

Beta kvadrant bude hlavná oblasť vesmíru, kde sa bude odohrávať väčšina hrania a s ďalším postupom hry sa budú otvárať nové oblasti. Dostupné oblasti na začiatku budú: Romulánske Hviezdne Impérium, Klingónska ríša, Vulkán, Andória, Tholiánske spoločenstvo, oblasť Briar Patch, Bolarus a možno neznáma nepriateľská sila. Borgovia budú jedni z hlavných odporcov a bytosti Q sa tiež vyskytnú v hre do určitej miery.

### Funkcie hry

Star Trek Online bude dostupná na celom svete a preložená do rôznych jazykov a poplatok za hranie bude na báze mesačných platieb, porovnateľné s doterajšími predplatenými MMORPG hrami.

Hra predstaví obsah na báze planét a lodí a hráč bude môcť preskúmať Star Trekový svet z tretej osoby. Hráčove postavy a lode sa budú môcť vyvíjať a zvyšovať svoje schopnosti a systémy. Bude sa dať upravovať výbava a ostatné časti podľa potreby. Hviezdne lode môžu mať posádky zložené z viacerých postáv, ktoré pracujú spoločne a nové plavidlá sa budú dať zaobstarať prostredníctvom herných skúseností.

Hra obkresľuje obsah všetkých televíznych seriálov a filmov, tie dodržiajú Star Trekový canon - oficiálne údaje. Aj keď vývojári urobili pár zmien aby sa vmestili do

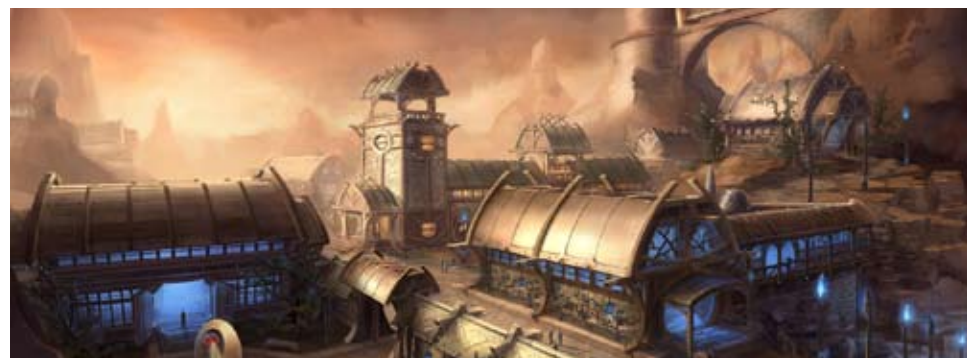
**Cizí planety** a technologie vypadají docela zajímavě



herného dizajnu a schopností. Očakávajú sa niektoré novinky ako nové technológie, dizajn lodí a mimozemské rasy. Niektorý obsah sa tiež použije z obľúbených neoficiálnych zdrojov. Hra bude zo začiatku dostupná pre Windowsové počítače ale sú už náznaky že sa hra prispôbí aj na iné platformy ako napríklad mobilné zariadenia.

Podporovať komunitné módy a užívateľsky generovaný obsah v hre prostredníctvom holo paluby alebo cez prázdne oblasti v hre sa ešte preskúmava. Holo paluba by sa mohla použiť na isté prieskumné, sociálne a obchodné aktivity.

Hovorí sa, že vývojári uvažujú nad možnosťou prepojiť budúci televízny seriál s hrou a hráči tak budú môcť zasiahnuť do deja seriálu prostredníctvom svojich činov v STO ale zatiaľ takáto možnosť nie je dotiahnutá dokonca. Príbeh hry sa aspoň



navrhuje tak aby sa dal odohrať v novom televíznom seriály.

Budúce rozšírenia STO by sa mali točiť okolo rozličných rás v Star Trekovom svete, napríklad Romulánov alebo Klingónov. STO bude využívať textový rozhovor ako hlavnú formu komunikácie ale PE by rado urobilo hlasový rozhovor viac dostupný tým, že ho zapracujú do hry. PE začali špekulovať nad možnosťou použiť v hre hlasy Majel

Barrettovej (ako počítačový hlas), Johna de Lancieho, Kate Mulgrewovej a Ricarda Montalbana.

### Systémové požiadavky

Presné systémové požiadavky neboli zatiaľ určené, keďže sa hra stále vyvíja ale nasledujúca tabuľka sumarizuje zatiaľ známe fakty. Zatiaľ vieme, že v hre budeme potrebovať grafickú kartu s podporou technológie Shader 2.0 na vyrenderovanie komplexu svetelných efektov a špekuluje sa, že DirectX 10 budeme potrebovať tiež.

### Misie

Tak ako iné MMORPG hry aj STO je založené na dokončovaní úloh, zvyšovaní skúseností a získavaní hmotných aktív ako sú zbrane a finančné odmeny. Od STO sa očakáva, že bude obsahovať tisíce misií rôznych obtiažností a druhov.

Väčšina misií sa odohráva v prírode, hráči pracujú spoločne s ostatnými hráčmi na celom svete aby dokončili rôzne misie, s ktorými sa loď Flotily bežne stretáva a zbierajú odmeny v závislosti na výkonoch počas misií. Každá misia bude vytvorená ručne, nebude sa používať žiadny naprogramovaný algoritmus ktorý by ich generoval v reálnom čase. Tak ako v seriáli, tak aj v STO budete môcť nájsť pre každú situáciu mierové riešenie ale súboj bude nevyhnutný v niektorých prípadoch.

Plánuje sa aj súboj hráča proti hráčovi (PvP - player versus player) v dvoch variantoch. Pre občasných hráčov budú dostupné bojové simulácie, ktoré sa budú odohrávať na holo palube medzi dvoma protihráčmi. Druhá možnosť "divoký západ" je PvP oblasť pre rozsiahle boje. Výkon podaný v súboji PvP môže mať trvalé následky na postavu aj mimo prostredia PvP vyslúžením vyznamenania alebo trestu.

### Aliencie

Postava si vyberie skupinu vo Federácii a pripojí sa do tzv. "frakcií". Toto pridelenie ovplyvní typ misie, výbavu a ostatné technológie dostupné pre postavu. Hráči sa môžu spájať s ostatnými hráčmi cez spoločenstvá nazývané "flotily". Takéto hráčske skupiny môžu spojiť skúsenosti a zdroje a zapojiť sa do väčších misií. Menšie

**Pozírač planet** Který se poprvé objevil v TOSce



hráčske skupiny budú pri určitých misiách povolené tiež, nazývať sa budú "kluby" a "malé tímy".

### Ekonomika a reputácia

Ekonomika hry sa bude točiť okolo Federáčného kreditu, možno zaň nakupovať také produkty a služby pre osobné pohodlie, ktoré Federácia pre svojich občanov nezabezpečuje ako napríklad ozdoby pre ľudí alebo do kajuty. Do hry sa možno implementuje pseudomena Prestige, ktorá bude môcť zlepšiť hráčovu reputáciu vo Flotile, v podstate za ňu kúpite výbavu, misie, typ hodností, typ lode a vylepenia lode.

### Vesmírne cesty a prieskum

Lode Flotily budú prepravovať postavy medzi miestami konvenčným warpovým pohonom a možno aj novými transwarpovými tunelmi. Avšak o rýchlosti v reálnom čase sa ešte nerozhodlo, lety nebudú okamžité a budú sa objavovať nečakané udalosti a misie počas letov. Spontánne misie a odmeny motivujú k voľnému preskúmvaniu galaxie pri nízkych cestovných rýchlostiach. Značný čas a úsilie sa venovalo novej technológii a tvorbe vesmírneho prostredia aby bolo tak príťažlivé ako tradičné pozemné prostredie.

## Vesmírny súboj

Vesmírny súboj bude v reálnom čase zobrazený 3D grafikou s množstvom rôznych pohľadov kamery, tie budú zobrazovať interiér aj exteriér lode podobne ako v televízii. Schopnosť robiť rozhodujúce analýzy a rýchle rozhodnutia je pre tvorcov vytúžený cieľ. Vesmírny súboj bude mať pomalšie tempo ako pozemný súboj kvôli pomalším hybným rýchlostiam materských lodí.

Lode všetkých veľkostí vrátane stíhacích lodí ako Federačný útočný stíhač, runabouty a raketoplány budú prístupné a hráči sa pred misiou môžu pripojiť k flotile s viacerými malými plavidlami alebo s jednou veľkou loďou. Vyššie postavení hráči budú mať schopnosť sformovať armádu pozostávajúcu z viacerých materských lodí a eskortovať lode na dokončenie náročných misií.

Najväčšiu odmenu dostanú hráči, ktorí budú združení v skupinách a niektoré veľké lode bude môcť ovládať iba posádka s vyššími hodnotami. Kapitáni takýchto posádok budú mať prístup k niektorým neuveriteľným schopnostiam. Hovorilo sa, že takéto armády môžu bojovať proti flotile Borgov. Najväčšie lode Flotily ako Galaxy alebo Sovereign nebudú riadiť jednotlivci. Takéto lode bude riadiť posádka zložená z botov a interiéry budú renderované vo vysokých detailoch; hráčom riadené lode budú v menších detailoch.

**The Borg** A pak že zelená uklidňuje...



## Výsadok a pozemný súboj

Výsadkový tím bude z pohľadu tretej osoby aby mohol hráč použiť zručnosti v akcii, podobne ako v iných MMO hrách. Systém hrania bude odlišný od strielačiek z pohľadu prvej osoby, bude dovolené útočiť, brániť a pomáhať. Hráč si bude môcť zvoliť transport z transportnej miestnosti alebo uskutočniť transport z miesta na miesto.

Smrť pri pozemnom boji bude znamenať iba stratu času, v momente kritického poranenia sa postava núdzovo transportuje do zdravotníckeho zariadenia, bude ošetrená a navrátená naspäť do bojovej oblasti.



Zámerom vývojárov je urobiť súboj pohodlný pre všetkých hráčov, tak aby sa zúčastňovali všetkých typov súbojov. Služby na mostíku aj vo výsadku budú rovnako dôležité pre ďalší vývoj hráča a počíta sa aj s oblastnými špecializáciami.

## Kľúčové postavy

### Prezident Federácie

Opísaný ako charizmatiký muž so smelou víziou budúcnosti mieru a bádania. Prezident nalieha na občanov a vedcov Federácie aby smerovali za "ďalšou hranicou".

### Pozemský veľvyslanec

94-ročný pozemský veľvyslanec majúci galakticky-preslávané diplomatické zručnosti, ktoré poslúžili pri vyjednávaní s Romulánskym Hviezdnym Impériom ale "nikdy sa nezabudlo na to, že vesmír je prekvapujúci a nebezpečný viac ako si ktokoľvek vie predstaviť".

### Miral Paris

Mladá klingónka/ludská žena vstúpila do Flotily v šľapajach svojich rodičov. To inšpirovalo generáciu Klingónov, ktorí veria, že je Klingónska náboženská postava - kuvah'magh a vstúpili do Flotily aj oni.

## Informácie o vývoji

### Priebeh vývoja

Hra sa postupne začala vyvíjať počas roku 2006, kedy PE - Perpetual Entertainment dal dohromady vývojársky tím a základný

koncept. Začiatkom septembra oznámili, že komunita mala očakávať menej frekventované zverejňovanie obrázkov z hry a vývoj ostane zahalený rúškom tajomstva aby mohli potom mohli urobiť

veľkolepé odhalenie, toho čo sa doposiaľ vytvorilo.

V septembri 2006 začína hrateľnosť hry postupovať významne dopredu. Perpetual využije svoju serverovú technológiu (pôvodne použitú pre PE hru Gods & Heroes) a vytvorí živé testovacie prostredie pre výber servera, tvorbu postavy, pohyb postavy, kameru, zrážky telies, renderovanie a animáciu, to všetko na zjednodušenej vesmírnej stanici. Za pár mesiacov PE otestuje vesmírny súboj, obmedzený pozemný súboj, cesty vesmírom v zaľudnených sektoroch vesmíru a spustia misie zahŕňajúce tieto aspekty. PE v novembri 2006 viedli niekoľko rozhovorov, v ktorých odhalili meno sektoru Epsilon.

V marci 2007 sa v podcaste na StarTrek-Online.net odhalilo, že dátum vydania sa posúva bližšie k dátumu premiéry filmu Star Trek XI ku koncu roku 2008. Nakoniec počas roku 2007 Daron Stinnett prezradil, že hra nebude vypustená v roku 2008 ale najskôr až začiatkom roku 2009.

Joseph

**Qo'noS** No, uznejte, kam se hrabe San Francisco :D





## TrekFEST 008 / Festival Fantazie

Nedílnou součástí letošního ročníku "fantastické dovolené", jak se přezdívá každoročně pořádanému Festivalu Fantazie, byl i TrekFEST008 - nyní přinášíme reportáž ze všech šesti dní Star Trek programové linie. Abychom vás ujistili o tom, že článek není psán jakkoli zaujatě, byl sestaven z menších reportáží několika našich členů.

### Přípravy

Nástin zaměření letošního TrekFESTU se de facto zrodil v době loňského FFS a jeho přípravy začaly nedlouho poté – ano, připravit pět a půl dne dlouhou programovou linii na FF trvá opravdu tak dlouho. Domlouvání jednotlivých částí programu se provádělo jednak přes různá diskusní fóra a komunikační protokoly (ICQ, Skype, aj.), jednak osobně formou různých organizačních srazů, většinou u někoho doma. Osobní setkání bylo zejména důležité pro projekt ST Momentky.

**A jak jsou pěkně potichu...** Už v pátek se na TrekFESTu objevilo dost lidí :)



Šlov podstatě o to, že se z každého seriálu vybralo kolem padesáti (zkuste tipnout přesné číslo) dobře známých okamžiků (např. Dax umírá, Doktor zpívá se svou miniaturovou duet, Trip s Malcolmem sedí opilí s flaškou v raketoplánu), které



členové realizačního týmu nafotili. Na akci samotné se pak tyto fotky promítaly s tím, že pod každou fotkou byly uvedeny čtyři epizody a soutěžící měli určit, o kterou z uvedených epizod se jedná.

Samotné zaměření programu jako celku bylo letos dosti netradiční – tentokrát se totiž vše točilo kolem mirrorového (zrcadlového vesmíru) - paralelní reality, ve které se vše odehrává trochu jinak než v té naší a obecně řečeno jsou všichni zlí. Krom toho, že vládu nad webem TrekFESTu převzali představitelé mirrorového vesmíru a náležitě si jej upravili, byla připravena řada přednášek a projekcí, které tuto paralelní realitu dohromady detailně rozpitvaly. Na konci předposledního dne ST programu pak proběhl soudní proces, který měl rozřešit spor o to, který ze dvou vesmírů je ten utlačovaný.

### Pátek (Korax)

Protože jsem nebyl schopný se přes týden dokopat ke sbalení na akci, vyzvedl jsem si vysvědčení už ve čtvrtek a v práci jsem si vzal dovolenou, abych se mohl v pátek dopoledne věnovat plnění zavazadel zbytečností. Poučen zkušenostmi z minulých let jsem se předem pořádně vyspal, zabalil a kolem jedné hodiny spolu s Crusherem vyrazil do Ostravy. Tam jsme někdy kolem druhé

**Kutilové** Stavíme si Přední desítku



nabrali Milana a Kamču, kterou Crusher musel nejdříve odvézt do Jeseníků. To podle původního plánu nemělo ohrozit náš včasný příjezd na TrekFEST, nicméně rádobý inteligentní GPS navigace (ne) zklamala a z Jeseníků do Chotěboře nás vedla pokud možno co nejpomalejšími cestami, takže jsme dorazili o hodinu a půl později, než jsme plánovali.

Páteční program se krom oficiálního zahájení TrekFESTu sestával z první části ST momentek, logicky na téma Klasické série a dvou přednášek – ST Fan seriály a filmy a Mvekovy soutěže Dezintegrační komora.

## Sobota (Axiom)

Sobota 28.6. byla v Chotěboři druhým dnem Festivalu fantazie a také druhým dnem Trekfestu 2008. Pro mne však byla v obou případech dnem prvním, neboť jsem se do tohoto městečka na Českomoravské vysočině mohl vydat až nyní. Vyrázili jsme z domova i s Dankou brzo, takže po cca třech hodinách jízdy se před námi krátce po deváté hodině ranní vynořilo hlavní město české fantazie těchto dnů.

Bez problémů jsme se přihlásili na recepci

**Vaříme** První Snídaně s Trekkies



v kině, nastěhovali se do ubytovny obchodní akademie a již krátce před desátou dorazili na Trekfest.

Prvním dojmem, který jsem zde zaregistroval, byla Přední desítka, za jejímž pultem se hbitě otáčeli Wesley a Korax. A nato již započal první bod mého letošního programu – sobotní Snídaně s trekkies. Já jsem sice již měl svou snídani dávno za sebou, ale ani tato nebyla marná. Moderování se ujali Bedraz s Foxem a svižně nás provedli pozdně ranní hodinkou mezi příchodem na program a jeho dalším pokračováním. Součástí snídaně byly mimo různé informace

o zahájení Trekfestu a o jeho dalším programu také premiéry rubrik, které se měly v dalších dnech stát stálicemi. Takže jsme si mohli zacvičit v rytmu impulsních motorů, naučit se uvařit v rubrice Neelixova vařečka nějakou tu dobrůtku (dnes to byla pomazánka z utariánských krabů a ta se dala v závěru snídaně i

**Smím prosit?** Jacobovi se do tance moc nechce :D



vyhrát) či setkat se se zajímavým hostem –v sobotu to byl vedoucí startrekové linie Margh. Formou soutěže bylo dokonce vyhlášeno i sobotní pátrání po rebelovi, který uprchl ze zrcadlového vesmíru

Hodina s oblíbenými moderátory utekla jako voda a dalšími body programu byla přednáška o hře Theta Fleet a soutěž Poznávka obrázků. Těch jsem se bohužel nezúčastnil a čas využil pro definitivní ubytování a oběd. A před odpoledním programem jsem ještě nahlédl ke konkurenci na přednášku Druzí versus Dharma v seriálu Lost.

Odpolední program Trekfestu započali Omi a Bedraz první částí přednášky Historie za zrcadlem. Zrcadlový Star Trek byl totiž hlavním tématem letošního Trekfestu. Nejednalo se ale jen o popis epizod, které všichni známe, ale o jejich rozvinutí a pokračování v knihách a komiksech, které se odehrávají v Říši za zrcadlem a popisují jeho historii. Člověk by si měl na základě přednášky rozhodně chuť tato díla přečíst, ale mimo jejich nedostupnost je problémem v mém případě i jazyková bariéra.

No a co po přednášce – no přece soutěž! Momentky ze Star Treku TNG prověřily

naši paměť a schopnost vizuální asociace. Momentek bylo 47 a bylo to dost těžké – aspoň pro mne. Takže ten diplom za deváté místo si dost považuji. Soutěžil jsem i další dny a výsledky byly vyrovnané – nejhůře do třináctého místa. Lepší už to asi nebude. Vyčerpán za soutěže jsem musel změnit téma, bigla ve strojovně jsem neviděl, ale s chutí jsem si poslechl přednášku Františka Fuky o překladu filmových Star Wars (a nejen jich).

No a potom nastal čas na startrekový film. A nebyl to film ledajaký – svou premiéru na Festivalu fantazie si odbyl první český fanfilm Metrénský incident (tu první – pravou - měl již loni před vánoci). Přidanou hodnotou k projekci byl křest DVD tohoto snímku spojený i s jeho prodejem prvním nedočkavcům.

Po filmu a po večeri jsem dal v ale světu Star Treku a vydal se společně s českým géniem Jarou Cimrmanem a plzeňským Cimrmanbandem až na severní pól. Bylo to po tom parném dnu osvěžující. A nejen to, ty klasické hlášky se prostě dají poslouchat znovu a znovu. Na Trekfestu zatím proběhla přednáška Kareemy o překládání sci-fi, Martyho soutěž ve filmových hláškách a prezentace Little Borga spojená s mixy hudby ze Star Treku. Jistě to bylo také zajímavé, ale člověk prostě nemůže být všude.

No a po divadle se již má sobota na FF začala chýlit nke svému závěru. Únava dostihla i mou dceru a tak jsme se vypravili do svého bivaku v obchodce. Měli jsme za sebou opravdu pěkný den.

## Neděle (Oriana)

V neděli sme si s Darellem trochu prispali a na „snídani s Trekkies“ dorazili asi s polhodinovým meškaním. Keďže nikde inde nebol lepší program ani ľudia, zakotvili sme vo veľkej sále na TrekFESTE

**Zase jíme** Wesley asi zanedlouho objeví housenku ;)



na zvyšok dopoludnia a vypočuli si zasvätené rozprávania o zákulisí Metrénskeho incidentu od režisérky a scenáristky Annie aj so spoilermi na Samuelovu časť, ktorá mala prísť o deň na to. Keďže mám zákulisné drby rada, nebola som účasťou sklamaná.

Špeciálne zvedavá som bola na nasledujúcu prednášku o filozofii a logike na Vulkane. Kareema pojala svoju prednášku z pohľadu Pozemšťanov a ich filozofie na tú Vulkanskú a prednáška sa čoskoro zmenila na diskusiu niekoľkých



filozofov – amatérov. Keďže minulo dvanásť, vytrhali sme sa v malej skupinke na obed tradične do Panského domu.

Nezapriem v sebe beznádejného trekkieho, a preto bol poobede na programe znova TrekFEST. Vrátili sme sa práve na Star Trek momentky z DS9. Ako všetky periodické časti programu, bola táto súťaž pripravená dobre, akurát neviem, či som Star Trek tak dlho nevidela, alebo boli tie momentky naozaj také ťažké.

Na nasledujúcu viac ako hodinu sme s Darelom zakotvili v herni, ktorá sa z roka na rok rozrastá, takže tentoraz mala vyhradené celé prízemie a príslušné balkóny Sokolovne. Nakoniec nás tak zaujala hra Doba kamenná, až sme zabudli, že máme kúpené lístky na divadelnú hru Akt od Amatérskeho divadla Jára Cimrmana a do kina sme prišli s pätnásťminútovým meškaním. Našťastie meškali aj divadelníci, takže sme skoro o nič neprišli.

A po divadle späť do veľkej sály. Stihli sme asi polovicu dokumentu Lidé ve vesmíru, viac zvedaví sme ale boli na nasledujúci

program, ktorý mali pripravený Hypo s Marghom. Súťaž 5 proti 5-tim začala oneskoreným príchodom kapitána jedného z tímov Johansona a bola korunovaná ešte neskorším príchodom jeho večere. Ale aspoň mu, podľa šikovne obstaraných záberov, chutilo. Súťaž však nakoniec vyhral tím vedený kapitánom Loreom.

Posúťaži sa s nami členovia CZ Kontinuum podelili o svoje zážitky a dojmy zo svojho prvého zahraničného conu v Londýne doprevádzaného kvantami obrazového

materiálu. Nevieť ako ostatní, ale ja som si pri tom ani neviem koľkokrát pomyslela, že nabudúce chcem ísť tiež.

Keďže týmto sa program TrekFESTU skončil a nám sa ešte nechcelo spať, odobrali sme sa znova do herne, kde sme si zahrli Agricolu a zabudnúc na čas (čo sa na tomto cone môže stať raz – dva) sme sa vybrali na hotel až okolo

Řekněte cheese Pro jistotu jsme se fotili i navzájem



druhej ráno.

## Pondělí (Wesley)

V pondělí se těžko probouzelo. Bylo po INFANTILCON diskotéce, a do svých lůžek či spacáků jsme se vraceli v pondělí kolem třetí rodiny ráno. Na ranní program někteří dorazili až v půlce snídaň s trekkies. Snídaň byly opravdu výborný nápad. Člověk mohl přijít kdykoliv v průběhu snídaň, bez toho aby nějak významně narušil program. Poté se mohl v klidu nasnídat za vtipných poznámek Foxe a vaření Samuela v roli Guinan, komentování Bedraz, Littla a dalších. Velkou část dne jsem opět strávil na stánku Přední Desítky, kde jste si mohli zakoupit suvenýry, trička, a získat všemožné informace. Po snídani se mi podařilo zadívat se do přednášky Samuela o Metrénském incidentu z druhé strany. Až tady se člověk dozví, kolik za každým kousíčkem filmu bylo práce, jak vznikaly postupně jednotlivé scény a scenérie. Samuelovy přednášky samy o sobě jsou velmi zajímavé, protože Samuel přednáší - vypráví jen o tématech o kterých má přehled, tudíž nemusí nic číst ze slidů a vše mluví přirozeně "z patra", čímž jsou jeho přednášky velmi přirozené a dobře se poslouchají.

Poté následovala ne méně zajímavá přednáška Kareemy a psychologii fandumu. Kareema měla na ffku celkem 4 přednášky, a myslím, že se jí všechny velmi povedly, navíc každá z nich úplně o jiném tématu. Už si v podstatě přesně úplně nepamatuju jaké byly hlavní body, ale rozebíraly se různé stupně fanouškovství, z velké části to bylo i o psychologii. Baval jsem se velmi dobře, škoda, že na přednášku byla pouze jedna hodina, o tomhle tématu by se dalo debatovat klidně i dvě hodiny.

Poté jsem tak na půl ucha a oka poslouchal Omiho přednášku o mirrorovém designu. Dověděli jsme se jaké jsou hlavní rysy mirroru a měli jsme možnost shlédnout zajímavé grafické ukázky.

Následně jsem si vychutnal VOY momentky. Voyager mám velmi rád, nevím už kolik se mi podařilo poznat momentek, ale výborně jsem se bavil.

## Focení Došlo i na... skupinové focení :D



Pak byla na programu přednáška o Neutral Zone, tu jsem také poslouchal jen z části. I tak mě zaujaly některé postřehy, protože už několik let hraju TrekGAME a tak jsem měl i možnosti srovnávat.

Soutěž v ne sci-fi seriálových znělkách jsem proseděl za Přední Desítkou, v sále si ani nebylo kam sednout. Tento pořad měl snad jednu z největších návštěvností ve Velkém sále.

Poté následovala přednáška o fanseriálech *Odyssey* a *Helena Chronicles*. Byl jsem překvapen, jak kvalitně některé snímky vypadaly, dokonce jsem si řekl, že se nakonec na nějaký ten fanfilm podívám.

Půjčovna kol aneb Je třeba zabít Baltara bylo velmi povedené představení OKTAN teamu v Chotěbořském kině. Přimo před očima se nám posádka *Battlestar Galacticy* měnila na posádku *USS Voyageru*. Představení OKTAN týmu mají pokaždé svůj punc originality, stále mám v paměti např. Kai Opuku a souboj na nože :-).

Posledním, ale rozhodně ne méně zajímavým bylo Federální diskuzní fórum pod taktovkou Zephrama. Jak už jsem naznačil, diskuze byla moderovaná, v prvním kole se dokonce podařilo zúčastněné přesvědčit, aby se na parketu rozestavěli do prostoru os x a y, na základě svého názoru (mohli jste se postavit libovolně do vymezeného prostoru, dle toho jak jste s daným tvrzením méně či více souhlasili). Nápad

to byl zajímavý, leč po prvním usednutí na stoličky se už moc lidem nechtělo znova vstávat. Témata byla velmi zajímavá a o to zajímavější byla i samotná diskuze, co člověk to názor. Někteří se vyloženě přemáhali aby neusli :-). Zprvu se debatovalo o *Star Treku* a budoucnosti, kterou prezentuje - zda je to možné či ne. Druhé téma byla homosexualita, bisexualita, heterosexuality a sexuální úchytky. Během této debaty si k nám do povzdálí přisedla skupinka *starwarsáků*, kteří byli našim debatováním minimálně překvapeni :-). Posledním tématem bylo něco ohledně náboženství, ale to už bylo tak kolem dvou hodin ráno, což už jsem bohužel nebyl schopen po včerejšmú řádění na parketu moc vnímat.



Uklidili jsme stoličky, nebo si alespoň myslím že jsme je uklidili, a vydali se za jiným programem - někteří na bar, někteří spát.

## Úterý (Thestral)

Úterý začalo stejně jako jiné dny *TrekFestu* promítáním zrcadlové epizody, v tomto případě se jednalo o *Ressurrection* z *DS9*. Tu jsem si ale jako většinu ranního festivalového promítání nechala ujít a do velkého *trekfestového* sálu se dostavila až na tradiční snídani s *trekkies*, moderovanou *Bedraz* a *Foxem*, kde jako každé ráno proběhla nutná rozcvička, „živá příprava“ snídaně a následná možnost tento malý kulinářský zázrak vyhrát a radostně spořádat, dále také rekapitulace dosavadního programu a připomenutí toho, co nás v něm teprve potká – a dá se říct, že v úterý nás toho v něm mělo potkat opravdu hodně.

Tedy „alespoň“, co se velikosti a důležitosti věcí týče. Už delší čas se v

kuloárech mluvilo o obrovské averzi zrcadlového vesmíru vůči tomu našemu, až jednou, právě teď, jak by řekl básník klasik, pohár přetekl. Na úterní večer se chystal snad největší soudní spor v dějinách obou, ne-li všech, vesmírů...

Po vydatné snídani následovala *Kareemina* podle mnoha jejích posluchačů velmi povedená přednáška o teorii strun, kterou jsem já ale bohužel vynechala a navštívila poněkud zvláštní a kontroverzní kus v linii *Maelstromu*. Od jedenácti hodin se velký sál začal plnit nejen fanoušky tolik protěžovaného *Star Treku*, ale také obdivovateli kultovního českého seriálu *Návštěvníci*. Začínala totiž *Mvekova* přednáška s

názvem *Návštěvníci* přicházejí warpem, postavená na „podobnosti“ obou děl, konkrétně šlo o vtipné srovnání časových misí *Kirkovy* posádky ze *Star Trek IV Cesta domů* a *Expedice Adam Bernau z Návštěvníků*, doplněné o množství názorných ukázek jak z filmu, tak ze seriálu. Od třinácti hodin jsme měli čas na obědovou pauzu, kdo chtěl ale mohl zůstat a zhlédnout další epizodu *DS9*, tentokrát to byla *The Emperor's New Cloak*, nebo se přesunout třeba na linii *Doktora Who*, kde se promítal druhý díl čtvrté řady s názvem *The Fires of*

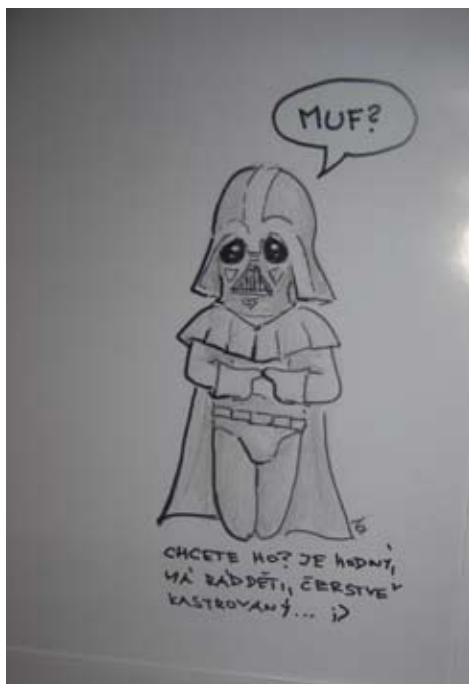
### Zephova diskuse V noci jsme si pokecali opravdu o všem



Pompei.

Po přestávce se pak mohlo pokračovat v cestě tam, kam se dosud člověk nevydal, konkrétně to bylo s Praotcem Trekkem,

**Chcete ho? No nechtěli byste ho domů?**



kteří nám představil přednášku s názvem Terranské impérium jako obranná organizace. Tu jsem ale bohužel taky nestihla celou. Po této přednášce přišel další, mnoha účastníky minulých soutěží jistě velmi očekávaný, díl ST momentek. Úterní byly zaměřené na Enterprise a byly tedy z momentek poslední. Nejdřív jsem si u nich věřila natolik, že jsem si sehnala tužku a papír a chtěla se taky účastnit, po několika minutách sledování fotek a slepého tipování názvů jsem si ale řekla, že to možná ani nemá cenu a dál jsem se už jen dobře bavila opravdu povedenými momentkami. Nakonec jsem ale zjistila, že většina mých tipů byla kupodivu správná. Tak snad příště. Znova.

Po soutěžení byl zase čas přejít k něčemu vážnějšímu, čas na omiho přednášku o českých

ST webech. Musím říct, že byla opravdu dobře připravená, weby byly rozdělené do skupin podle mnoha různých kritérií - podle toho, čím se zabývají, jestli jsou klubové nebo diskuzní, aktuální nebo bohužel už dlouho neaktivní, opomenuty nebyly ani ty nejzajímavější blogy členů Star Trek komunity. Co do množství

informací, to bylo skoro až vyčerpávající a bylo by možné z nich připravit ještě další přednášku. Snad jen webu fanklubu Subspace mohlo být věnováno více prostoru, je ale pravda, že není ještě zrovna zaběhnutý. Na druhou stranu ale navazuje na dlouholetou tradici SFK Dominion a bylo by tak rozhodně dobré říct o něm více než jednu větu.

Aby si účastníci TrekFestu a nejen jeho, jak se po několika minutách, kdy se velký sál naplnil snad o pětinašobek původního počtu posluchačů, pohodlně usazení na svých polstrovaných židlích, zase tak trochu zahráli, byla na programu soutěž v seriálových sci-fi a fantasy znělkách, kterou stejně jako všechny ostatní soutěže seriálových znělek připravovala Miniel. Od šesti pak probíhala Zephramova skvělá přednáška o Zeframu Cochranovi. Na tu si kdoví kde všude vyhledal snad všechny možné i nemožné informace o tomto warpovém hrdinovi. Zabýval se jím ze všech úhlů a světových stran. Seznámil nás s jeho minulostí, přítomností i budoucností, mládím, studiem, osobním i profesním životem, návyky, zlovyky, koníčky, oblíbenými věcmi, dokonce se zajímavou přesností určil i Cochranovo datum početí, které by připadlo právě na jeden ze dnů TrekFestu. Tedy, teď stačí už jen čekat a on přijde a udělá díru do vesmíru. Možná.

Vzhledem k neuvěřitelnému množství informací, které Zephram ve své přednášce předkládal se i tato protáhla, ale protože po ní mělo následovat jen promítání, ničemu to nevadilo a pokračovalo se i v necelé následující hodině. Část z ní jsme ale s tatínkem využili pro večer, abychom pak měli dostatek energie pro věci budoucí...

A ty se blížily. Od osmi hodin byla na programu věc doslova dimenzionální důležitosti.

Celý TrekFest i se svým, Kniginým, biglem se přesunul do budovy kina a ze všech návštěvníků sálu se tak náhle stala porota soudního procesu století, sporu v němž proti sobě stál Star Trek na straně žalobce proti Star Treku na straně žalovaného. Zástupci zrcadlového vesmíru, intendantka Kira Nerys a kapitán

Jonathan Archer žalovali nezrcadlový startrekový vesmír za převzetí moci nad většinou seriálových epizod a požadovali spravedlnost ve věci práva na alespoň srovnatelný počet vlastních zrcadlových epizod. Proti nim stáli kapitán Kathryn Janewayová a první důstojník William T. Riker (spolu s Datovou rukou pro štěstí a Lorovou nohou..). Obě strany měly dostatek pádných argumentů pro to, aby se soud a porota rozhodli pro jejich prospěch. Bylo předvedeno také mnoho svědků, mezi nimi i samotná Borgská královna, trochu namíchnutý bezruký poručík Dat nebo velitel odboje na DS9 zrcadlové reality Miles O'Brien. Ani přes jejich výpovědi nebylo však pro soudce jednoduché rozhodnout v něčí prospěch. Po dlouhém rozhodování ale porota nakonec většinou odhlasovala argumenty kapitána Janewayové a Willa Rikera a uznala, že zákon a realita je na jejich straně. Reakce žalobců nebyla, jak se samozřejmě dalo očekávat vůbec umírněná, přiznali ale, že s tímto výsledkem počítali, měli tedy v záloze plán B plný znepřátelených lodí

**Margh** A máme tady daaaaalší číslo programu >:)



vstupujících do našeho vesmírného prostoru a připravujících se...

Zatím je jasné jen to, že k něčemu opravdu velkému, co pravděpodobně nebude jen čajovým dýchánkem a přátelským pozdravením svých protějšků v opačné realitě – na tom se shodla jak televize, která pravidelně informovala o průběhu procesu i o „invazi ze světa za zrcadlem“, ke které došlo bezprostředně po jeho skončení, tak i žalovaná vítězná strana.

Asi nikdo nečekal, že výsledek soudu může přerůst v něco takového. Teď už si totiž nemůžeme být jistí ničím, snad jen tím, že je třeba, abychom byli připraveni na cokoliv...



Třeba i na noční Karaoke, které se chystalo od desíti hodin ve velkém sále kulturního domu a při němž jste si mohli stříhnout své oblíbené, vesmírem, životem a vůbec osvědčené hity, startrekově tematické i

**Půjčovna kol** | **No ovšem! Bahno!**



jiné a až do rána bílého zpívat, veselit se a dobrou vůli mít...

## Středa (Thestral)

Středa byla posledním dnem letošního TrekFestu, který její programovou náplní spíš už jenom dozníval. Vrchol proběhl předešlého večera při soudním procesu. A ač bylo jasné, že zrcadlový vesmír připravuje drtivou odvetu, vzduch byl najednou o strach z možného napadení hustší než předtím a nikdo pořádně nevěděl, co může čekat, vyvedl se i tento poslední den velmi dobře. Jelikož startreková linie už doznívala a také z velké části sestávala z herních turnajů v sokolovně, byl jí přidělen prostor malého sálu. Tam také od rána promítali voayagerovskou epizodu Living Witness a od desíti hodin jsme se v přednášce andorijské

Dr. Talliany Serwe Ľud Andorie – telo, duša, vášeň a ľad mohli mnohému priučit něco o životě, kultuře a návycích Andoriánů. Od jedenácti se představil Korax se svou přednáškou Jak se (ne) dabuje Trek o prvních (a realizovaných a dnes už kultovně známých a často citovaných), ne tak úplně dokonalých a federačního vesmíru znalých, dabinzích Star Treku, až po ty současné, ať už se jednalo o jednotlivé série nebo samostatné celovečerní filmy.

Koraxe vystřídal u stolečku Margh a v následující asi hodině a půl probíhala diskuze o průběhu a organizování TrekFestu s názvem Tak už jdeme do

finále TrekFestu 008, ve které se hodnotily prošlé přednášky, věci, které byly skvělé a ty, které by se měly naopak třeba vylepšit, atmosféra na conu, schopnosti hlavního organizačního týmu, došlo i na plány pro příští Star Trek akce, které nejsou až tak daleko, jak by se mohlo možná zdát.

Od jedné hodiny probíhala registrace na STCCG turnaj a taky se šlo na oběd. Ten jsme ale já a taťka odbyli rychle a spěchali do kina na filmovou inscenaci Hvězdného prachu. Před samotným promítáním jsme se ještě stihli, spolu se zbytkem přeplněného sálu chotěbořského kina, zapsat do filmové historie jako kompars prvního fanouškovského filmu Harry Potter. I když samotný Hvězdný prach, ač bohužel s českým dabingem, děti jsou dnes asi otrlejší, byl mnohem větším zážitkem než nekonečné natáčení davové scény zakletého sálu, z jejíhož opakování byl už každý tak trochu otrávený.

Ve stejné době jako fantasy film v kině se v trekfestovém sále promítaly (až do osmnácti hodin) vybrané epizody TOS, ENT, DS9, TNG a VOY. Od šesti taky probíhala neveřejná porada vedoucích programových linií, no a my se vydali na večeri. Cestou jsme ještě potkali Koraxe, Oriana a Darella a vydali se na „něco menšího“ do Panského dvora.

Po posilnění se taťka vydal na linii Babylonu 5 a já jsem si užívala velmi komorní promítání voyagerovských epizod v malém sále.

Poslední oficiální conový trekfestový

den tak pro nás skončil něco po desáté večer.

Pro ty odvážné a hrdinné byl však připraven ještě Kasch-wan, test dospělosti pro Vulkánce i nevulkánce žijící mimo Vulkán. Zkouška měla dvě části, tradiční souboj s lirpou a noční přechod pouště, kterou v tomto speciálním chotěbořském případě simulovaly okolní lesy a háje...

Tak skončil letošní startrekový con na Festivalu fantazie... a na ten další? Na ten se ještě zatím nikdo nevydal, ale zájemci už jsou a s organizací se také pomalu začíná... a čas je vždycky na straně věcí budoucích.

**Dlouhá uzávěrka** | **Jinak Kája, kdybyste ho nepoznali**



## Závěrem

Co říci závěrem? Stejně jako loni, předloni, předpředloni... prostě jako vždycky, i letos se dny strávené v Chotěboři zařadily k těm nejlepším letošním mnoha z nás a dá-li Gene, sejdem se napřesrok zase!

redakce Subspace



# Půl roku (v) subprostoru

**Náš klub 20. července oslavil první půlrok své existence. Za tu dobu už toho stihl „napáchat“ docela dost, proto je podle mého namístě, abych události posledních šesti měsíců stručně shrnul.**

Subspace vznikl relativně tiše, a to dvacátého ledna večer v Dobré čajovně ve Frýdku-Místku. Tam jsme rozvedli nápad založení nového fanklubu, který by se mohl vyvarovat chyb klubu UPKB Dominion –

Povzbuzeni vlastní genialitou jsme se vydali domů a začali intenzivně pracovat na image klubu – hlavně na logu a webu. Ze všech variant jsme pak zvolili znak červí díry (no to vám řeknu, to bylo něco, tohle nakreslit),

**Odpolední výplaz** Subspacu na Haldu Terezie-Ema - ještě nás tady pár chybí ;)



jeho historii by přitom nezavrhoval. Při plánování jsme kladli důraz na co možná nejjednodušší způsob, jakým by se členové mohli zapojit do různých aktivit jako je aktualizace webu nebo příprava článků pro Timesy. Také jsme chtěli zjednodušit samotnou komunikaci mezi členy. Oba tyto problémy se nám podařilo vyřešit užitím online nástrojů od Googlu (Docs, Calendar a Gmail) a vypadalo to, že vše potřebné už máme domluvené, zbývalo tedy jenom vymyslet název.

Názvů jsme vymysleli skutečně mnoho, ale upřímně, už si je ani nepamatuji, nicméně nakonec to samozřejmě vyhrál název Subspace – něco, co je ve všech koutech galaxie, bez čeho bychom nemohli cestovat warpem nebo navazovat kontakt na dlouhé vzdálenosti. Ironické je, že v době, kdy byl zakládán fanklub Dominion, figuroval mezi zamítnutými názvy i Subspace.

**Zažraní** Skreek a Alasak dělají že poslouchají



kteřá má podprostor symbolizovat a dle našeho soudu vypadá dostatečně „in“.

Už v té době jsme měli jasně určenou akci, kterou se světu představíme – promítání Metrénského Incidentu v Ostravě. Na to bylo ale ještě dost času a níže se k tomu také dostanu.

**Welsey** Chehé, a teď se pustíme do toho dortu!



První setkání klubu, kterým obecně říkáme Mise, proběhlo v neděli devátého března v DK Akord v Ostravě – tam jsme členům krátce vysvětlili důvody vedoucí k založení nového klubu a principy, na kterých stojí. Krom toho jsme na misi začali pořádně řešit promítání Metrénu a diskuze, která z toho vzešla, nesla první plody našeho klubu :)

První oficiální zmínka o Subspacu pak proběhla na Sconu, tam jsme ale ještě dohromady nic hotového neměli, tedy snad krom pozvánky na Metrén. To hlavní zahájení naší existence na sebe ale nechalo

čekat na dvanáctý duben, kdy proběhlo ono připravované promítání MI v Ostravě, které bylo nečekaně úspěšné a po kterém jsme se odebrali do čajovny Lapalála, ve které jsme setrvali až do neděle. A že jsme se bavili skvěle!

Při zakládání Subspacu jsme si dali předsevzetí, že budeme Mise pořádát měsíčně, a zatím se nám to daří. Po mimořádně vydařené dubnové Misi jsme se znovu sešli v květnu, opět v Lapalále – diskutovali jsme o různých nedořešených klubových záležitostech (hlavně o barvě triček :D) a nakonec jsme se jali zdolat haldu Terezie-Ema (místo, kde se desítky a někdy i stovky let vyváželo vše, co se při těžbě uhlí nebo jeho úpravě nehodilo a co lidé nepotřebovali).

Co se červnové mise týče, ta rozhodně stála za to – po poradě ohledně programu FF a testování přednášky jsme se odebrali nejprve do Hypernovy, kde jsme nakoupili, co se dalo (sníst) a nacpali jsme se ke Skreekovi na zahradu, kde jsme všechno to skvělé masíčko začali grilovat. Už jsme na tom jako Trekkies - na všech misích se jí!

**Budeme promítat!** Korax s Arwethem před MI v Ově



Mno a poslední mise už jsem se nemohl zúčastnit – konala se ve čtvrtek na FF, já jsem bohužel musel už ten den ráno Chotěboř opustit a vydat se do rodných končin, nicméně report z ní je také součástí tohoto čísla ;) A co se samotného FF týče, i na jeho přípravě jsme se podíleli, avšak to je už námětem jiného článku, a sice reportu z FF, který v tomto čísle také naleznete.

To je vše, co jsme za půl roku stihli – a mohu říci, že ani já, ani Wes, jsme nečekali, že to tak půjde. Jen doufám, že příští půlrok bude alespoň tak nabitý, jako byl tento. Co se našich budoucích plánů týče, budeme samozřejmě pokračovat v našich rutinních aktivitách (vydávání Timesů, aktualizace webu, pořádání misi), připravíme pro vás letošní Trekken a samozřejmě se uvidíme i na CzechTREKu 3.

Korax



# Trekken

## 14. - 16. listopadu

## Star Trek na Koprconu

Stejně jako v předchozích letech, i letos na podzim se ve městečku Koprivnice uskuteční další ročník oblíbeného setkání příznivců Star Treku, StarGate, Star Wars a dalších neméně známých fenoménů s přílehlavým názvem Koprcon. Ten nad jinými cony vyniká velmi přátelskou atmosférou, která v kombinaci se špičkovou organizací již několik let zajišťuje výborné prožití všech tří dní conu.

Fanklub Subspace si vás tímto dovoluje pozvat na **Trekken 2**, **Star Trek** programovou linii letošního Koprconu.

informací, které sice v seriálu obsaženy jsou, ale na první pohled si jich **mnohdy nevšimneme** – i s těmi vás v průběhu

V současnosti pracujeme na přípravě programu, který jakmile dokončíme, zveřejníme na webu linie. Máte se na co těšit ;)

[www.subspace.cz/trekken](http://www.subspace.cz/trekken)

### Nač se těšit

Hlavním tématem programu bude **seriál Enterprise** – jde o nejnovější Star Trek seriál s výborným hereckým obsazením, nabízející zajímavé příběhy a výborně dokreslující nejasné období historie Federace jako celku. Navíc existuje vcelku velké množství

programu seznámíme. Připravujeme řadu přednášek, ať už o Enterprise jako takové nebo o „jejím“ vesmíru nebo rasách.

Těšit se ale můžete i na přednášky a diskuze na jiná témata – dozvíte se, jak je to s dabingem Treku v ČR anebo se můžete podívat na **živé interview** objasňující mnohé z dění okolo Star Treku u nás i ve světě.

**Organizátoři** Organizace Trekkenu 2 probíhá pod záštitou klubů Subspace a Czech Star Wars Universe

### Jak se mohu zapojit

Máte-li zájem do programu Trekkenu **příspěť** svou troškou i vy, napište nám na adresu [klub@subspace.cz](mailto:klub@subspace.cz) téma, trvání a krátký popis své přednášky, rádi vás do programu zapojíme.

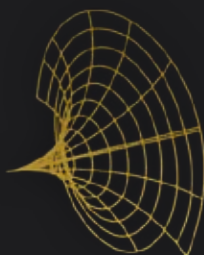
### Trekken 2 ve zkratce

**Termín:** 14. - 16. listopadu 2008

**Místo:** ZŠ Milady Horákové,  
Koprivnice

**Trekken 2:** [subspace.cz/trekken](http://subspace.cz/trekken)

**Koprcon:** [cswu.cz/koprcon](http://cswu.cz/koprcon)





## Vlastní kreví

Deep Space Nine je asi nejméně známým seriálem ze světa Star Treku u nás, je proto jen dobré, že vycházejí knihy, které se mu věnují. Tento román není dokonce ani novelizací seriálové epizody, přináší nám tedy opravdu nový pohled do světa stanice DS9. Dle zmínky v tiráži by kniha měla předcházet seriálové epizodě Bojová linie (Battle Lines) z druhé poloviny první řady.

Jak se můžeme dozvědět i ze stručného popisu na zadní straně knihy, základní zápletkou je fakt, že se Cardassiané pokoušejí vybudovat bez vědomí Hvězdné flotily na opačné straně červí díry v kvadrantu delta svojí základnu se stálou posádkou. Na tom by snad nebylo nic tak špatného, kdyby si tím nechtěli potvrdit svůj nárok na tamější prostory a na bohatá neprobádaná území. Komandér Sisko spolu s celou posádkou stanice tak mají za úkol je předehnat a u opačného ústí červí díry zprovoznit stanici Federace.

To jistě není jednoduchý úkol, neboť stanice má problémy s potřebnými komponenty a materiály a také je tlačí čas. Cardassiané ale mají náskok a už jsou na místě v kvadrantu delta. A aby těch problémů nebylo málo, do hry vstupuje bajorská náboženská frakce, vedená fa-

natickým veteránem bajorsko-cardassianské války, která se vše, co je spojeno s červí dírou, snaží sabotovat. Tento muž býval kdysi také spolubojovníkem majora Kiry, a to se stává důležitým, neboť právě Kira je společně s doktorem Bashirem pověřena úkolem stanici vybudovat. Doktor je zatím stále ještě chlapík, který vidí jen svoji práci, a do mise se dostává jen proto, že jako stanice má být použita jím budovaná karanténní jednotka. Doktor je ješitný a nechce „svoji“ jednotku jen tak poskytnout pro jiný účel. No a Kira je stále tou nedůvěřivou Bajorankou, která vidí nepřátelství všude kolem sebe – a u zástupců Federace především.

A kolem těchto dvou hlavních dějových linií, které se místy splétají do jedné, se vlastně všechno točí. Dočkáme se setkání s Proroky žijícími uvnitř červí díry a toto setkání zasáhne významně do děje včetně specifického pojmání času obyvateli tohoto prostoru. Bashir a Kira jsou rozděleni, doktor se musí střetnout s filozofií Proroků a s jejich pojmáním reality, zatímco Kiru čeká souboj s bývalým druhem ve zbrani. Tento souboj se stává honičkou na myš, kdy všechny trumfy má v rukou fanatický Bajoran, místy děj připomíná thriller nebo dokonce kriminální horor (bezmocná oběť a vrah). Situace obou hrdinů se zdá být beznadějná, ale podaří se jim z této šlamastyky dostat. Nebudu prozrazovat jak, to by v recenzi být nemělo. Musíte si to zkrátka přečíst sami. Mohu snad jen říct, že do děje ještě zasáhnou Cardassiané, že Kira a Bashir ochotně spolupracují a že to s nimi nakonec dobře dopadne. Jinak to ani nejde, vždyť dobrodružství stanice D9 se zde teprve rozjíždí a oba patří k jeho hlavním hrdinům.

Již zmíněnému časovému zařazení románu do linie DS9 odpovídá i to, že postavy k sobě zatím hledají nějaký bližší vztah, pokoušejí se zbavit vzájemné nedůvěry a teprve se začínají snažit táhnout za jeden provaz jako jedna posádka – a to ještě ne všichni a ne pořád. I když tento román nepatří mezi to nejlepší ze Star Trek opusů, určitě patří do jejich lepší poloviny. Mohu vám jej rozhodně doporučit k přečtení.

Axiom



## STAR TREK 2 KHANŮV HNĚV

19 - 20. 9.  
MULTIKINO LÁDVÍ  
PRAHA

[WWW.CZECHTREK.CZ](http://WWW.CZECHTREK.CZ)





## Star Trek II: Khanův hněv

Po prvním Star Trekovém filmu přišla pro fanoušky tohoto sci-fi fenoménu dobrá zpráva v podobě návratu oblíbených seriálových postav ve druhém filmu pojmenovaném Khanův hněv.

Narozdíl od prvního filmu se již posádka Enterprise nepotýkala s neznámou entitou ohrožující celé lidstvo, ale se starým známým Khanem Noonienem Sینگem, padouchem z původního seriá-

vysadit Khanovy lidi na planetě. A to by nebyl Khan, kdyby se nechtěl pomstít. Celý film jistě mnoho z Vás již zná, takže úkolem článku bude poukázat na zajímavosti okolo natáčení.

synovi a pomůže mu porazit Khana - jakmile je mise splněna, Kirkův syn se připojí ke Hvězdné Flotile.

Tato verze se měla oficiálně jmenovat Star Trek II: The War of the Generations (Válka generací), nelíbila se ale Leonardu Nimoyovi, představiteli Spocka, protože v ní účinkoval jen v několika scénách - takže scénář musel být znovu poupraven a musela být přidána scéna, ve které Spock umírá při záchraně Enterprise a Federace se chystá k testování zbraně strašlivé síly známé jako System Omega. Přepracovaný scénář už byl velmi blízký nám známé verzi. Film začínal průzkumem Reliantu planet na Ceti Alfa k testování zbraně. Příběh se lišil bojem mezi Khanem a Kirkem. Khan vládl psychickými silami a bojovalo se tyčemi, meči a biči. Tyto boje vyhrál Khan a zatímco si myslel, že je Kirk mrtvý, kapitán si uvědomil, že to všechno se odehrávalo pouze v jeho mysli a chystal se na závěrečný boj. Závěrečný boj vesmírných lodí vyhraje Kirk, díky svým brilantním taktickým zkušenostem. Scenárista usoudil, že zbraň Omega System nemá hlubší myšlenku, stalo se z něj tedy teraformační zařízení Genesis, které mohlo být mimo jiné použito i jako zbraň. Tak už byl scénář téměř celý hotový, po malých úpravách se začal film natáčet a v létě 1982 se fanoušci dočkali Star Treku II.

**Hitovka** Khanův hněv stále vede na žebříčku oblíbenosti Star Trek celovečerních filmů



lu. Jak jsem již naznačil, film vychází z odvysílaného dílu Klasické série Space Seed/Vesmírné Sémě. Enterprise najde ve vesmíru nákladní modul s hibernovanou posádkou a na konci epizody se rozhodne zanechat Khana na planetě Ceti Alfa 4. Přírodní katastrofa zanedlouho zapříčiní zničení planety Ceti Alfa 5 a změnu úrodné a klidné Ceti Alfa 4 na nehostinnou poušť. A kdo za to všechno může? Samozřejmě kapitán James T. Kirk, který nařídil

První verze filmu původně měla vypadat úplně jinak, než ji známe nyní. Kapitán Kirk měl vyšetřit rebelské povstání na Federačních planetách. Během cesty zachrání svou bývalou lásku a zjistí, že jeho syn, o kterém se nikdy nedozvěděl, je vůdce celé rebélie. Když dorazí Enterprise ke svému cíli, kapitán Kirk je zajat a odsouzen k smrti svým synem. Pak se ale dozvídáme, že za skutečným povstáním stojí Khan. Kirk se připojí ke svému

Dave



## Animovaná série

Vzhledem k tomu, že letos slavíme pětatřicáté výročí animovaného Star Treku (které s námi mimo jiné můžete oslavit na letošním CzechTREKu), připravili jsme pár informací o tomto neprávem opomíjeném trekovém seriálu.

Když se 8. září 1973 televizní diváci posadili před své přijímače, nebyli si zcela jisti tím, co mají čekat. Jasná jim ale byla jedna věc – zase se vysílal Star Trek! A i když šlo o animovanou verzi dobrodružství slavné lodi z budoucnosti, zapojení (skoro) všech herců hlavních postav z Klasické série znamenalo, že se Animovaná série stane plnohodnotným rozšířením vesmíru Star Treku.

Podle poznámek Dona Christiensena měla Animovaná série původně popisovat osudy posádky vesmírné lodi Excalibur. Ta by se stávala jak z členů původní Enterprise, tak z jejich náctiletých kolegů, kteří by se od svých starších kolegů učili – mělo tedy jít o zábavně-vzdělávací seriál, ve kterém by se objevily všechny hlavní postavy Klasické série (krom Čechova) a šest mladých lidí různých ras – mělo jít o postavy jménem Steve, Bob, Chris, Tun-Tun, Stormy a Ploof. Vzdělávací série ale (naštěstí) z Animovaného Star Treku nakonec nebyla.

### Animovaná budoucnost

V roce 1972 začaly intenzivní práce na přípravách konečné podoby seriálu. Bylo naplánováno dvaadvacet epizod seriálu s rozpočtem 75 tisíc USD na epizodu. Do psaní příběhů samotných epizod byla

zapojena řada scénáristů původního seriálu – například David Gerrold nebo Stephan Kandel.

Byla také zapojena většina herců hlavních postav z TOS – původně se ale mělo za to, že se seriál bude muset obejít bez hlasu Leonarda Nimoye, který se odmítal do seriálu zapojit (v době, kdy to vypadalo, že se natáčení nezúčastní ani Nichelle Nichols a George Takei). Nakonec se ale všichni tři do seriálu zapojili a v Animované sérii tak chybí jen jediná postava z klasického Treku – Pavel Čechov, který

nebyl najat z finančních důvodů. Hlas počítače opět obstarala Majel Barrett, která spolu s Nichelle Nichols obstarala i

většinu ženských vedlejších rolí. Mužské vedlejší role si většinou vzal na starost „muž mnoha přizvuků“ – James Doohan.

Co se animací v seriálu použitých týče, byla sestavena řada obecně použitelných animací (chození / běh postav, detail obličejů, přelet Enterprise), které se na různých pozadích (tedy jakoby v různých prostředích) často užívaly – tím se jednak snížila doba potřebná pro natočení jednotlivých epizod, jednak se tím značně snížily náklady. Další osvědčenou technikou bylo rolování po scéně – místnost, ve které se daná scéna odehrávala, byla detailně nakreslena na jakési „špagetě“, kterou kamera postupně zabírala.

Jak bylo původně plánováno, bylo natočeno celkem 22 dvacetiminutových epizod, do kterých scénáristé mistrně vpravili příběhy o nic chudší než ty, na které jsme zvyklí z klasické série. Sám fakt, že seriál je animovaný pak dal designérům nesrovnatelně volnější ruce a tak mohly vzniknout bytosti jako Kukulkán, Arex, M'Ress a technologie jako opasky s podporou života.

**M'Ress** Jediný člen posádky, který umí přítz



**Fanart** Jak je vidět, TAS inspirovala mnoho fanoušků



**TAS (non)canonical**

Ačkoli byl animovaný Star Trek fanoušky přijat poměrně dobře, bylo dlouhou dobu nejasné, zda bude považován za canon (zdroj podložených informací) – v průběhu roku 1987, kdy byly točeny první díly Nové generace, prohlásil Roddenberry Animovanou sérii za nekanonickou. To vedlo k odstranění několika postav z TAS z některých komiksů a knižních románů.

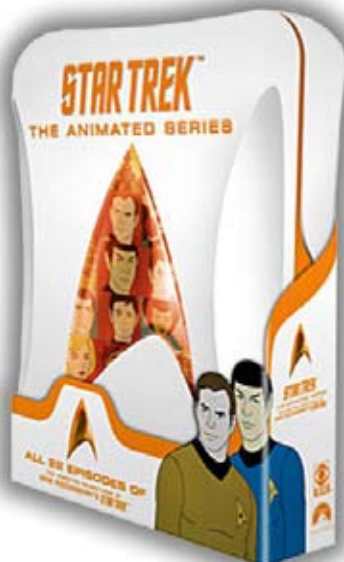
**Animovaná Enterprise** nevypadá vůbec špatně



Po Roddenberryho smrti v roce 1991 a jistých personálních změnách se opět začalo o animovaném Star Treku mluvit. V seriálu Deep Space Nine se objevila řada odkazů na animovaný seriál, v novém seriálu Enterprise se jich pak objevilo dokonce ještě více. Paramount také opět povolil užívání TAS postav a odkazů na seriál v knižních románech a komikových příbězích.

Jedenadvacátého listopadu 2006 Paramount vydal DVD set Animované série. Ten obsahuje jednak všechny epizody, jednak storyboardy a mimo jiné dokumentární filmy. Tím se animovaná série oficiálně připojila do rodiny Star Trek seriálů.

Korax



# How I Met Your Mother

Příběh celého seriálu začíná někdy okolo roku 2030, kdy si otec rodiny před sebe posadí své dvě ratolesti a vypráví jim, jak jinak, "Jak jsem se poznal s vaší mámou".

Aže je to dosti netradiční příběh! Všechny epizody seriálu jsou nabitě originálním a pro českou společnost blízkým typem humoru a seriál na zábavnosti neztrácí ani po třech sezónách.

**Korax (doporučuje i Jacob ;)**



## Tiráž

Volně šiřitelný sci-fi magazín fanklubu Subspace, číslo 20, vydáno 28. července 2008 v Ostravě

### Information Times

**Šéfredaktor:** Korax

**Zástupce šéfredaktora:** Wesley

**Redakce:** Bekka, Wesley, Oriana, Korax, Axiom, Thestral, Joseph

**E-mail:** klub@subspace.cz

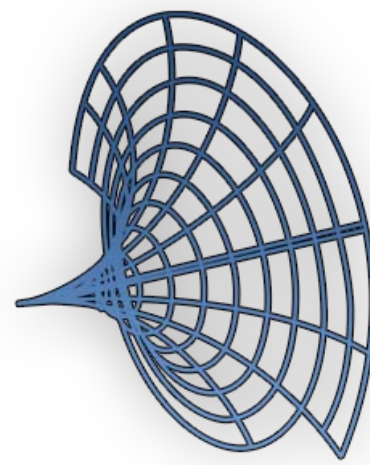
**GSM:** 732 411 919 (Korax)

**Sazba:** Korax, InDesign ;)

**Foto:** Wesley, Korax, Hypo, TrekCore, StarTrekAnimated

Star Trek and Related Marks are Trademarks of CBS Productions Inc. CBS, the CBS Eye logo and related marks are trademarks of CBS Broadcasting Inc. All Rights Reserved. (R) & (C) 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

**Information Times 21 vyjde 28. 9.**





# SUBSPACE

sci-fi fanclub  
**Subspace**

