

PATHFINDER

Gazetka Trekowa Trek.pl i Trekville

NR 1/04



ST: Away Team
♠ recenzja



Defiant - twardy malec



Przegląd klingońskiej broni





ODPRAWA

Witamy w pierwszym numerze naszej gazetki. Jeśli jeszcze ktoś nie zauważył, to Pathfinder jest wspólnym projektem realizowanym przez Trekową Stronę Startową i Trekvile Branch Poland. Ponieważ TSS zna chyba każdy, to może słówko o Trekvile, ponieważ ta organizacja pozostaje niejako w cieniu polskiego trekowego fandumu.

Trekville istnieje w Polsce od 1994 roku i jest częścią światowego klubu Trekvile, którego siedziba znajduje się w USA. Ciekawostką jest, iż członkowie tej organizacji, mimo komputeryzacji i doby internetu, korespondują ze sobą za pomocą tradycyjnej poczty. Czym się zajmują? Tym samym co i TSS czy POGF, skupianiem ludzi o podobnych zainteresowaniach jakimi są filmy SF, w tym w szczególności Star Trek.

Czym w takim razie jest Pathfinder? :) Odpowiedź jest prosta. Chcemy być pomostem pomiędzy TSS a Trekvile. Chcemy, by nasza gazetka trafiała do fanów Star Treka, bez względu na to czy ktoś ma internet w domu czy nie i żeby miał dostęp do tych samych newsów ze świata ST, jak każdy inny trekker.

W naszej gazetce znajdziecie felietony, opisy wszystkiego co pochodzi ze świata ST, opowiadania fanów i recenzje gier. Będziemy także umieszczać sprawy bieżące zarówno TSS jak i Trekvile.

W pierwszym numerze postanowiliśmy sporo miejsca poświęcić klasie Defiant i ogólnie Federacji jednak nie zapomnieliśmy o np. Klingonach.

Zapraszamy jednocześnie do współpracy. Jeśli macie jakieś ciekawe, swoje opowiadanie lub chcielibyście w inny sposób zaistnieć w Pathfinderze, piszcie na maila vashar@trek.pl :)

W imieniu całej redakcji życzę miłej lektury.

Oskar Sztajer

Redaktor naczelny, skład i opracowanie graficzne:

Oskar "Vashar" Sztajer

Zastępca red. naczelnego i drugi grafik:

Tomasz "Tom" Galian

Zespół redakcyjny:

Joanna "Kru" Rydzkowska,
Sławomir "T'Reker" Sorgowski,
Adam "O'mus" Horbatowski,
Jerzy "Zarathos" Jabłoński,
Piotr Jabłoński,
Małgorzata "Gosiek" Kolek,
Sławomir "EMH Mark IX" Góral,
Paweł "fluor" Dąbrowski,
Dominik "Domko" Kocuj,
Sebastian "Beyond" Szwarz

S p i s t r e ś c i

Newsroom ▲

Przyszłość gier trekowych	3
Wszystkiego najlepszego z okazji urodzin ..	3
Plotki i ploteczki na temat Enterprise	4

Baza Danych ▲

Klasa Defiant	6
Obcy Numeru - Ziemianie	13
Planeta Klasy M.....	16
Przegląd broni klingońskiej	18
Rysunki	20

Gry ▲

Recenzja Star Trek: Away Team	21
Kącik CCG	23

Muzyka ▲

OST Star Trek: The Motion Picture	25
OST Flash Gordon	26

Czytelnia ▲

Opowiadanie: Pierwsze kroki	28
-----------------------------------	----



Newsroom

Przyszłość gier trekowych

Harry Lang, dyrektor wykonawczy do spraw rozwoju produktów interaktywnych dla *Viacom Consumer Products*, powiedział w wywiadzie dla jednej ze stron fanowskich, że *Paramount* podjął inicjatywę, która „obejmuje wspólnotę fanów gier trekowych”.

Rozmawiając z *The Star Trek Gamers Directory* i *The Star Trek Gaming Universe*, Lang powiedział, że *Paramount* koncentruje się na „tworzeniu gier star trekowych, które będą miały sens” po tym, jak spadło zainteresowanie takimi produkcjami jak *Bridge Commander* czy *Armada I*. „Nie chcę składać obietnic, których nie będziemy mogli dotrzymać... ale przed końcem roku powinny pojawić się jakieś informacje” – powiedział Lang. „Każdy chce czegoś, co będzie zgodne z jego gustem i żałujemy, że nie możemy zaoferować takiej alternatywy. Niestety, wyprodukowanie specyficznej gry, dla specyficznej grupy jest bardzo trudne”.

Tłumacząc, że był „bezpośrednio odpowiedzialny za zatwierdzanie wszystkich aspektów produkowania gier, włączając w to wstępną akceptację nowego pomysłu, aprobowanie tematu, techniki, technologii, grywalności, marketingu, opakowania etc.”, Lang powiedział, że pracował z wydawcami i programistami, aby upewnić się, że mają dostęp do środków z *Paramount*. Dodał, że gdy zaczynał pracę był fanem serialu i graczem, oraz, że pracował w grupach kontrolnych i czytał fora, aby dowiedzieć się, czego chcą fani.

Lang powiedział, że według niego przyszłość przemysłu gier trekowych będzie bardziej skoncentrowana. „Prawdopodobnie nie zobaczycie wielu wydawców publikujących liczne tytuły, które będą ze sobą walczyć”, dodał jednak, że to mało prawdopodobne, aby tylko jedna firma wydawała wszystkie gry.

„Jeszcze nie wiadomo czy gry, które powstaną w przyszłości będą osadzone tylko w jednej epoce czy może w kilku... musimy pamiętać o tym, że fani mają różne preferencje, część z nich woli jedną erę, część inną...”, powiedział. „Tak jak zasady *Star Treka* mówią o współzyciu wszystkich w harmonii i pokoju, o eksploracji i odkrywaniu, nieskończonej różnorodności w nieskończonych kombinacjach – naszym celem jest odtworzenie tego znakomitego świata dla wszystkich, aby mogli się nim cieszyć”.



Tłumaczenie oryginału z *TrekToday.com* - Tom

Wszystkiego najlepszego z okazji urodzin!

26 lipca:	Nana Visitor (Pułkownik Kira Nerys, ST:DS9)
29 lipca:	Will Wheaton (Chorąży Wesley Crusher, ST:TNG)
6 sierpnia:	Mike Okuda (Naczelnny scenograf, ST:TNG, ST:DS9, ST:VOY)
7 sierpnia:	Cirroc Lofton (Jake Sisko, ST:DS9)
12 sierpnia:	Matt Jeffries (Scenograf, ST:TOS)
14 sierpnia:	Brannon Braga (Producent wykonawczy, Star Trek)
19 sierpnia:	Gene Roddenbery (Twórca, Star Trek)
	Jonathan Frakes (Komandor Will Riker, ST:TNG)
	Diana Muldaur (Dr Katherine Pulaski, ST:TNG)
24 sierpnia:	Jennifer Lien (Kes, ST:VOY)
28 sierpnia:	Gates McFadden (Dr Beverly Crusher, ST:TNG)





Newsroom

UWAGA! TEKST ZAWIERA SPOILERY!

Plotki i ploteczki na temat Enterprise

Gwiezdna wędrówka nadal trwa. Paramount rozpoczął produkcję czwartego sezonu Enterprise, według oficjalnych wypowiedzi emisja rozpocznie się 8 października. Co tym razem przytrafi się dzielnej załodze Enterprise? Poniżej przedstawiamy kilka mniej lub bardziej potwierdzonych informacji na ten temat.

Zawirowań czasowych ciąg dalszy

Sezon rozpocznie dwuczęściowy odcinek zatytułowany „Storm Front”. Załoga Enterprise napotka w nim obcych, usiłujących wpłynąć na bieg historii Ziemi poprzez wspieranie Nazistów. Ich przywódca, Vosh, ściga agentów temporalnych, próbujących go powstrzymać. Wspiera go jego asystent, Kraul, którego zadaniem jest przesłuchiwanie wszelkich podejrzanych. Akcja rozpoczyna się tuż po zakończeniu finału trzeciego sezonu – „Zero Hour” - z Archerem w rękach Nazistów w 1944 roku. Kapitan szybko uświadamia sobie, że linia czasowa została naruszona i stara się ją naprawić.

W odcinku tym prawdopodobnie zakończony zostanie wątek temporalnej zimnej wojny, będący częścią serialu od pilotowego odcinka „Broken Bow”. Powrócą agent temporalny Daniels oraz Suliban Silik i najpewniej będzie to ich pożegnalne wystąpienie. Nie oznacza to, że pojawi się również tajemnicza postać z przyszłości. Nie wiadomo także, czy zostanie ostatecznie wyjaśniona sprawa jej tożsamości – producenci rozważają kilka pomysłów dotyczących tej osoby, jednak tak naprawdę wszystko pozostaje wielką niewiadomą, a Temporalna Zimna Wojna może zakończyć się bez rozwikłania tej tajemnicy.

Autorem scenariusza jest Manny Coto, który pracował również nad takimi epizodami jak „Chosen Realm” i „Similitude”, a reżyserem będzie David Straiton.



Niech żyją nowożeńcy!

Trzeci odcinek, „Home”, również przyniesie wiele nowości - plotka głosi, że za męża wyjdzie nie kto inny jak T'Pol. Małżeństwo zostanie zaaranżowane przez matkę Wolkanki - T'Las - do tej roli poszukiwana jest znana aktorka w wieku około 60 lat. Przyszłym małżonkiem będzie niejaki Koss - producenci widzą w tej roli mężczyznę w wieku powyżej 35 lat. Być może postaci te pojawią się w późniejszych odcinkach serialu.

W odcinku tym będziemy mieli również okazję podziwiać kolejny statek klasy NX - Columbia, nazwany tak na cześć zniszczonego w niedawnej katastrofie promu. Okretem dowodzić będzie koleżanka kapitana Archera z Akademii Gwiezdnej Floty - Erika Hernandez.



scenarzysta Manny Coto





Newsroom

UWAGA! TEKST ZAWIERA SPOILERY!

Ach, ci szaleni naukowcy...

W kolejnych odcinkach pojawi się grany przez Brenta Spinera przodek dr Nooniena Soonga. Nie powinniśmy jednak oczekiwać, że Arik Soong będzie podobny do swojego odpowiednika z TNG – wręcz przeciwnie. Jak oświadczył współproducent serialu, Manny Coto, bohater ten przypomina raczej doktora Frankenstein. Nie jest bynajmniej dobroduszną istotą - ożywił 20 embrionów z czasów Eugenicznych i wierzy, że inżynieria genetyczna podążała właściwą drogą.

Gdy owych 20 genetycznie zmodyfikowanych reliktyw przeszłości zagrozi wzniesieniem wojny z Imperium Klingońskim, Arik Soong zostanie zwerbowany na Enterprise, aby pomóc Gwiazdnej Flocie wytropić renegatów. Pościg doprowadzi ich do niewidzianej dotąd części przestrzeni kosmicznej pomiędzy Imperium Klingońskim a Syndykatem Oriońskim.

Mała wojna jeszcze nikomu nie zaszkodziła...

To jednak nie koniec niespodzianek - Coto wyjawiał również, że w późniejszym czasie oczekiwać można trzech epizodów związanych z wolkańską wojną domową - historia ta powinna wyjaśnić różnice pomiędzy Wolkanami z Enterprise, a tymi znanymi z późniejszych czasów. „Nasi Wolkanie kłamią, są niechętni zmianom i bynajmniej nie są pacyfistami.” – mówi – „Wpadliśmy na pomysł: co stanie się, gdy pojawi się na Wolkanie osoba, która powie społeczeństwu, że odeszło od nauk Suraka. Ktoś taki jak Martin Luther, ktoś kto rozpęta wolkańską wojnę domową.” Co więcej, Wolkan ten nie tylko będzie wierzyć w nauki Suraka, będzie także przekonany, że jest Surakiem, ma jego katrę. Niestety, niepokoje na Wolkanie zachęcą Andorian do prób wyciągnięcia korzyści z całej sytuacji, a stąd już prosta droga do destabilizacji całego regionu. Enterprise wpakuje się w sam środek problemów, lecz w końcu wszystko się ułoży i będziemy świadkami narodzin nowej ery na Wolkanie.

Co jeszcze nas czeka?

Artykuł ten to zbiór przeróżnych plotek, jednak daje on pewną wizję tego, co może czekać nas jesienią. Biorąc jeszcze pod uwagę krążące pogłoski o możliwości pojawienia się w serialu Williama Shatnera (w roli swego rodzaju „ucieleśnienia” Kirka) może się zapowiadać fascynujący sezon. Jak będzie naprawdę przekonamy się już niedługo.

Źródło: www.trektoday.com, www.startrek.com

Opracowała: Kru





Baza danych

Klasa Defiant

Oryginalny Defiant był okrętem klasy Constitution, jednym z głównych elementów federacyjnej floty we wczesnym XXIII stuleciu. Ten Defiant należał do okrętów będących pierwszymi prawdziwymi badaczami kosmosu. Flota Gwiazdowa, przed zbudowaniem okrętów klasy Constitution, nie miała możliwości badania przestrzeni w większym wymiarze. Wcześniejsze okręty zmuszone były do działania w pobliżu baz gwiazdowych i dopiero Constitution mógł latami działać bez żadnego wsparcia z zewnątrz.

Sieć Tholiańska

Data Gwiazdowa 5693.4: Enterprise odkrył inny Federacyjny okręt: USS Defiant, leżący w dryfie w niezbadanych rejonach przestrzeni. Kirk, Spock, McCoy i Chekov teleportowali się na pokład. Tam odkryli, że cała załoga Defianta zginęła. Okręt szybko przemieszczał się w inny wymiar 'znikając' z tego. Grupa wypadowa wraca na Enterprise, z wyjątkiem Kirka, który zostaje uwięziony na Defiencie. Okręt znika, jednak Kirkowi udaje się obliczyć gdzie i kiedy 'okręt duchów' pojawi się znowu i będzie można go uratować. Jeżeli wystarczy mu tlenu.

Oczekiwanie jest bardzo ryzykowne. Ten fragment przestrzeni ma negatywny wpływ na psychikę członków załogi, którzy zaczynają się do siebie wrogo odnosić. Na dodatek Tholianie, rasa nieznana Federacji, oskarżają Enterprise o naruszenie ich przestrzeni, po czym zaczynają otaczać statek energetyczną siecią. Gdy w końcu nadchodzi czas, w którym Defiant powinien się pojawić – nic się nie dzieje. Kirk zostaje uznany za zmarłego, a morale załogi spada jeszcze bardziej. Jednak wkrótce paru członków załogi, a w końcu cała obsada mostka zaczyna widzieć kapitana, a raczej jego 'ducha'.

Spock uznaje, że kapitan nadal żyje i że jest szansa na uratowanie go. Udaje mu się uciec z Sieci zabierając 'ducha' kapitana. Później kapitan zostaje teleportowany na okręt, tuż przed wyczerpaniem się zapasów tlenu.

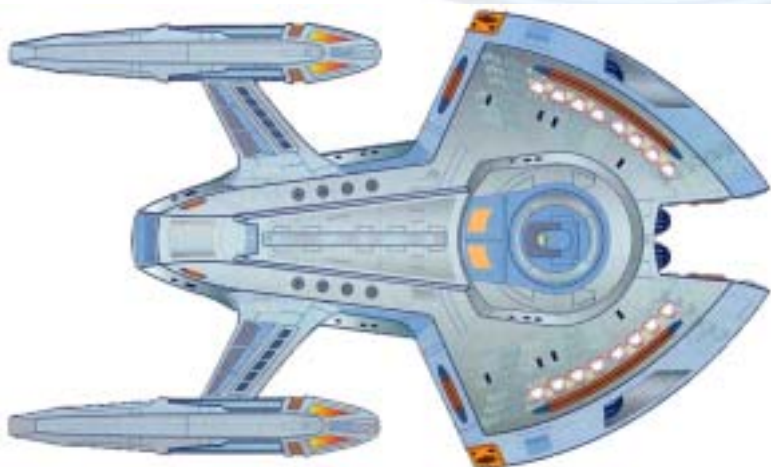
Ogólne informacje

Początki

Projekt Defiant nadzorowany był przez admirała Batelle Toh z biura ASDB. NA początku planowano stworzenie okrętu w oparciu o istniejący kadłub. Wybrano okręt eksperymentalny NXP-2365WP/T, który testowano pod względem przydatności, jako szybki okręt torpedowy. Okręt miał być zdolny do

głębokiej penetracji terytorium wroga na dużych prędkościach. Oznaczony jako Defiant Pathfinder, okręt przystosowany był do odpalania torped fotonowych i kwantowych na prędkościach do warp 9,982.

Wraz z pojawieniem się zagrożenia ze strony Borg, projekt został przekwalifikowany. Zdecydowano o skupieniu struktury okrętu w jedną bryłę. Gondole warp zamontowano bezpośrednio na kadłubie, minimalizując powierzchnię i obecność wrażliwych na ostrzał sekcji okrętu. Cały okręt otoczono ponadto wieloma warstwami pancerza ablacyjnego, który wówczas, co warto podkreślić, uznawano za przestarzały!! Przynajmniej w konstrukcji nowoczesnych okrętów.





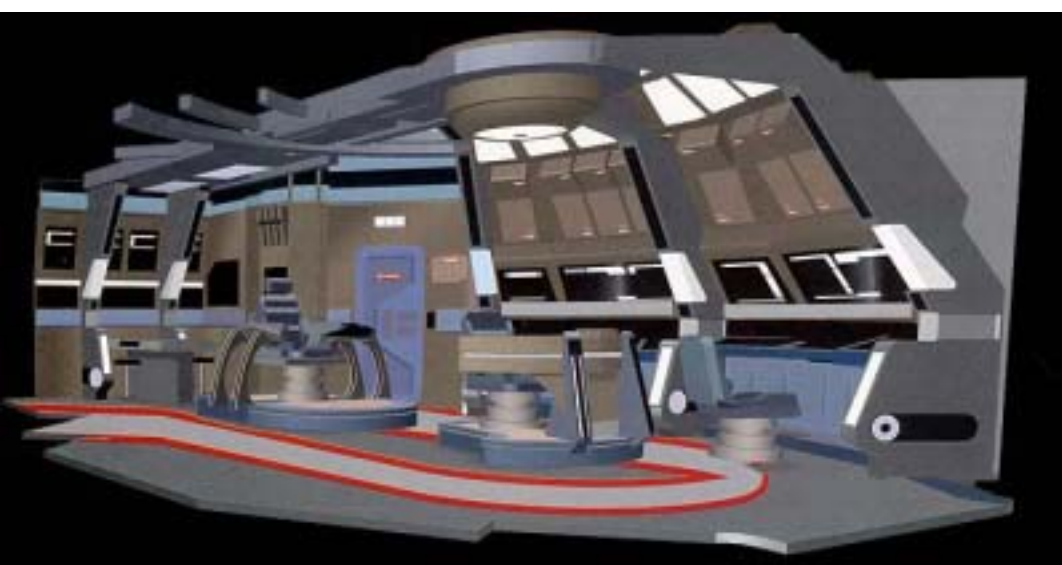
Zgodnie z początkowymi założeniami Defiant miał być produkowany w liczbie sześciu okrętów rocznie. To, jak również założenia konstrukcyjne okrętu, nie zmieniły się aż do chwili, kiedy prototyp opuścił stocznice pod koniec 2370 roku. Wówczas wywiad floty natknął się na pierwsze informacje o Dominium i jego żołnierzach: Jem'Hadar. W ciągu dwóch następnych lat okręt przebudowywano tak, aby mógł stanowić broń nie tylko przeciwko okrętom Borg, ale także bardziej konwencjonalnym jednostkom.

W 2372 r., gdy zakończono ostatnie testy, pierwszy okręt tej klasy NX-74205 został wysłany na stację Deep Space 9 z zadaniem chronienia jej, korytarza podprzestrzennego oraz planety Bajor przed zagrożeniem ze strony Dominium.

Technologia

Struktura okrętu

Defianty konstruowane są ze standardowego stopu tytanium i duranium oraz wszelkiego rodzaju kompozytów. Aby zapewnić maksymalne bezpieczeństwo, mostek zagłębiono w powiększonym pokładzie pierwszym, zbudowanym jeszcze dla Pathfinder'a. Poza tym okręt pomniejszono do czterech pokładów oraz korytarzy Jefferies'a, które w Defiantach zostały zmniejszone o prawie połowę w stosunku do tych spotykanych na dużych jednostkach.

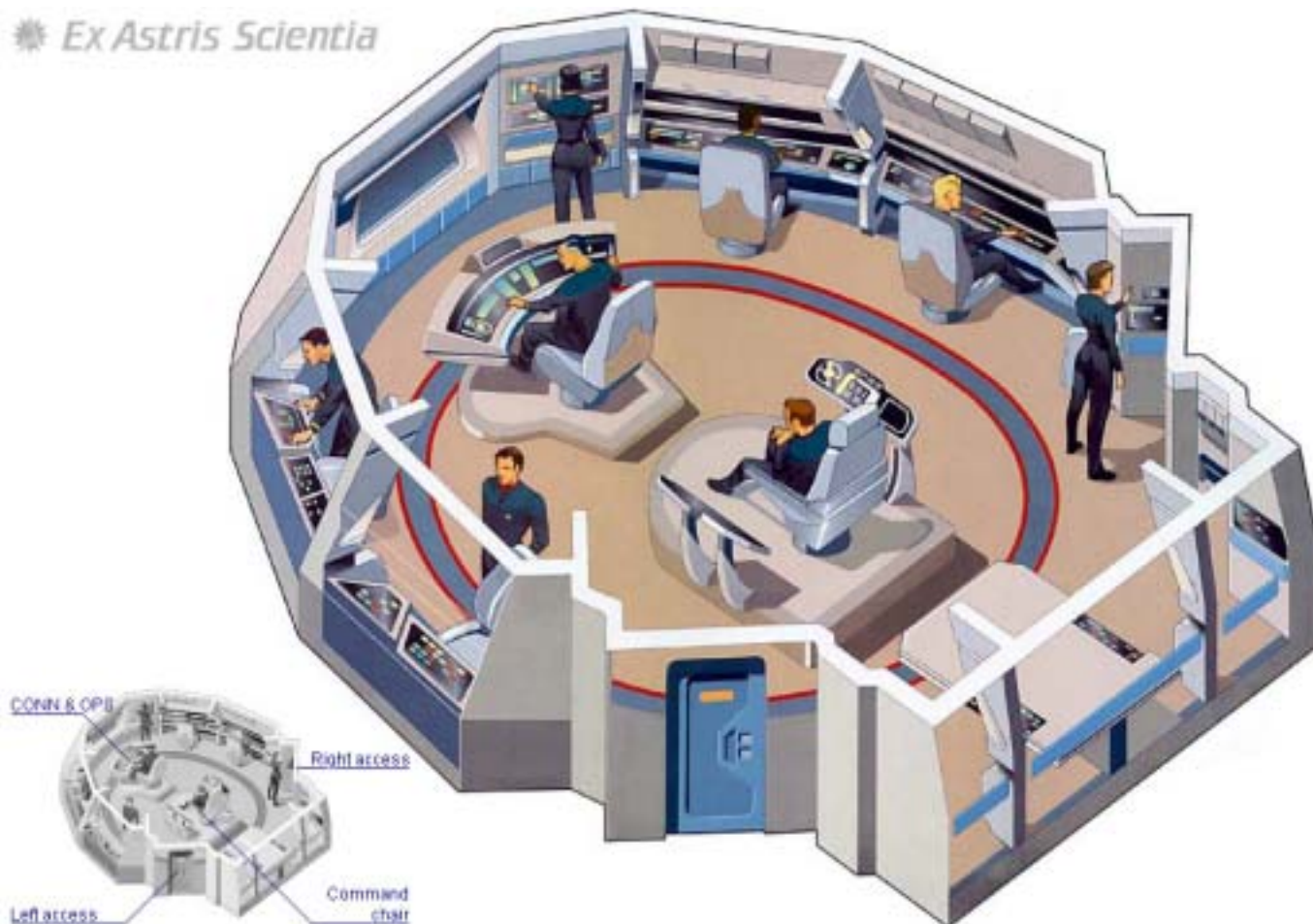


Pokład przedni, czyli charakterystyczny 'nos' okrętu, wyposażono w odczepiany moduł zawierający główne sensory: deflektor nawigacyjny, służę powietrzną oraz głowicę materia-antymateria. Ten moduł może być użyty jako ostateczny środek: do taranowania. Gondole warp zagnieżdżono wewnątrz struktury okrętu, a wszystkie systemy EPS, dostarczające energię do uzbrojenia, przekonstruowano tak, aby dostarczały energię w czasie zbliżonym do zera.

Wszystkie systemy wewnętrzne chronione są przez pancerz, który w razie konieczności może zostać odrzucony lub rozsunięty – tak, jak to jest w przypadku doku. Ponadto służę powietrzne, wyjścia awaryjne i chwytaki zostały przystosowane do działania w atmosferze. Aczkolwiek nigdy nie zostało to zademonstrowane, testy wykazały, że przy w pełni sprawnych systemach napędowych, możliwe jest przyspieszenie okrętu do prędkości orbitalnych.



Ex Astris Scientia





Systemy dowodzenia

Defiant posiada tylko mostek bojowy, zawierający wszystkie niezbędne do kierowania okrętem systemy. Ponadto dodano drugie stanowisko taktyczne, niezależne od głównego, co miało pozwolić na zwiększenie możliwości kontroli uzbrojenia podczas walki. Zamontowano także stół konferencyjny połączony z wyświetlaczem taktycznym. Konsole: naukowa i inżynierska, zawierają bezpośrednie połączenia do odpowiednich stanowisk w ambulatorium oraz maszynowni.

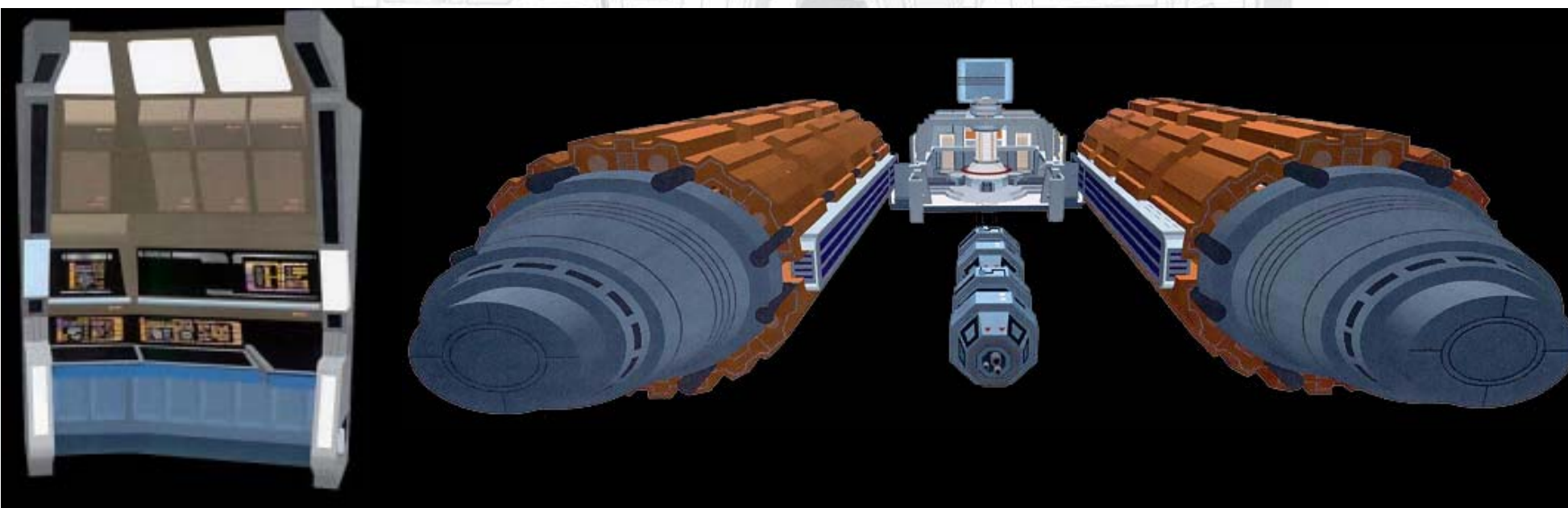
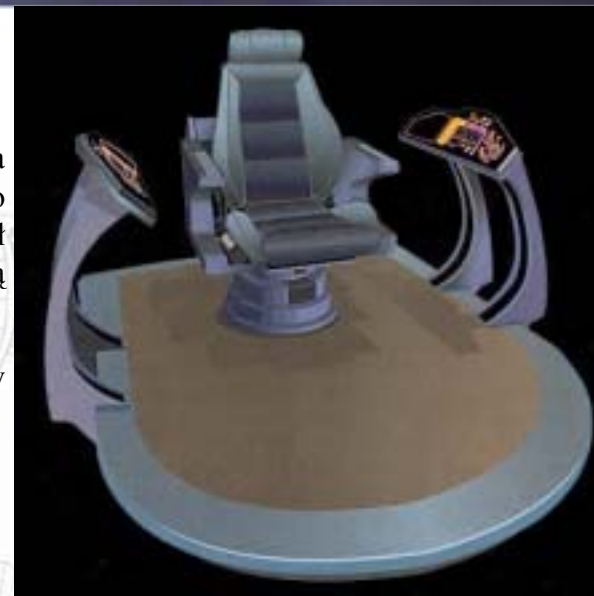
Systemy: operacyjny i nawigacyjny, zostały zintegrowane, zgodnie z obowiązującym obecnie w konstrukcji okrętów trendem, widocznym np. w klasie Intrepid.

Systemy komputerowe

Podwójny, izolinearny rdzeń komputerowy umieszczono tuż za mostkiem, na pokładach drugim i trzecim. Cały system posiada 657 obliczeniowych banków chromo-polimerowych o ogólnej mocy obliczeniowej 246,87 megaquadów. Normalnie zasilany jest on z reaktorów plazmowych napędu impulsowego, jednak posiada możliwość zasilania przez systemy EPS sprzężone z rdzeniem warp.

Rdzeń chłodzony jest przez zamknięty obieg skroplonego azotu. System zawiera specjalne rozpraszacze ciepła, aby zminimalizować obraz termiczny okrętu.

W standardowych operacjach używanych jest tylko 45% rdzenia. Pozostałe 55% to programy zwiadowcze oraz taktyczne, używane do kontroli innych okrętów w walce. Defianty mogą operować z aktywnym tylko jednym rdzeniem.



Napęd warp

Napęd warp umieszczony jest w tylnej części sekcji inżynierskiej i przecina wszystkie cztery pokłady. Mieszalnik materii i antymaterii znajduje się na pokładzie trzecim. Można go nadzorować także z balkonu na pokładzie drugim. Rdzeń zbudowany jest z przezroczystego aluminium z duranową komorą dwulitu. Systemy odprowadzania plazmy wychodzą z rdzenia na poziomie trzecim i przechodzą bezpośrednio do gondoli i iniektorów plazmy warp.

Napęd warp jest systemem eksperymentalnym, dopuszczającym zastosowanie plazmy bezpośrednio z systemów reaktora, dzięki filtrom czasoprzestrzennym umieszczonym w tyle gondoli.

Napęd impulsowy

Główny system impulsowy składa się z trzech par niezależnych reaktorów fuzyjnych, serii cewek czasoprzestrzennych i systemu kierowania wektorem ciągu. Produkowane przez reaktory gazy mogą być czasowo przetrzymywane w systemach osłony silnika, aby zminimalizować sygnaturę jonową okrętu. Systemy RCS (silniki rakietowe – manewrowe) zaadaptowano z silników manewrowych klas Ambassador i Galaxy. Na Defiantach zamontowano osiem grup takich silników: na dziobie, w centrum i na rufie okrętu. Systemy te, tak jak i systemy impulsowe, zasilane są ze zbiorników deuteru znajdujących się na pokładzie drugim. Każdy reaktor posiada też zbiornik awaryjny pozwalający na kontynuowanie lotu przez 15 minut.



Systemy naukowe

Mimo, że pierwotnie Defiant był okrętem typowo wojennym, to po dostosowaniu go do walki z konwencjonalnymi okrętami, przystosowano go również do pełnienia misji badawczych, jednak tylko w specyficznym zakresie misji, mających znaczenie w obronności.

Systemy naukowe Defianta, mimo iż nie posiadają ekwipunku niezbędnego do prowadzenia szczegółowych badań, spełniają wymagania niezbędne w 82% podstawowych misji badawczych – astrofizycznych, planetarnych i biologicznych. Każdy okręt posiada też 10 sond typów 1, 3 i 5. W szczególnych wypadkach okręt może zostać wyposażony także w sondy klasy 8.

Sensory bliskiego i dalekiego zasięgu zaadaptowano ze standardowej palety sensorycznej i rozstawione są bezpośrednio pod pancerzem. Te fragmenty pancerza, które przykrywają anteny sensorów są przezroczyste dla promieniowania EM niskich energii. W przypadku sytuacji bojowych, sensory chowają się w pancernych szybach, które następnie przykrywane są lekkim pancerzem.

Dane z sensorów analizowane są automatycznie w rdzeniu komputera i w przetworzonej formie dostarczane na ekrany bądź do trikamerów. Wszystkie systemy sensoryczne zostały zoptymalizowane do pełnienia funkcji w sytuacjach bojowych.

Systemy taktyczne

Z całą pewnością największym krokiem naprzód były systemy taktyczne Defianta. Składają się na nie: romulańskie urządzenie maskujące, pancerz ablacyjny, fazery pulsowe oraz wyrzutnie torped kwantowych. Wszystkie te systemy kierowane są z mostka, aczkolwiek jest możliwe użycie ich z dowolnego panelu komputerowego na okręcie.



Fazery pulsowe skonstruowane zostały w Tokio, w pałacu badawczej Floty Gwiezdnej. Tam, hodowane w specjalnych warunkach kryształy połączone ze specjalnymi systemami EPS, przystosowanymi do gwałtownych wyładowań oraz cewkami koncentrującymi promień fazerowy, są w stanie przetrzymać energię strzału do 2,3 milisekundy a następnie wyzwolić ze wszystkich cewek jednocześnie. Dzięki temu fazer strzela nie wiązką, ale wielowarstwowym impulsem. Wszystkie cztery fazery umieszczono w zewnętrznych częściach gondoli warp, po dwa z każdego boku.





Dwie wyrzutnie torpedowe umieszczone są w głównym kadłubie. Systemy te są standardowe dla wszystkich okrętów gwiazdnej floty i w tym przypadku jest to pulsowa wersja wyrzutni, zdolna strzelać seriami trzech torped z trzysekundowym czasem przeładowania.

Pancerz ablacyjny jest znany Federacji od dawna. Jednak problemy materiałowe zawsze sprawiały, że ta wersja opancerzenia okrętów uważana była za nieefektywną. Pancerz działa w dwóch fazach. Pierwsza to obrona przed wiązką faserową bądź dezruptorową, która zostaje rozproszona po jak największej powierzchni pancerza. Następnie pancerz zaczyna się topić w kontrolowanym przez jego warstwy tempie, jednocześnie wyzwalaając chmurę wysokoenergetycznych cząsteczek, które zakłócają atakujący go promień.

System ten ma zasadniczą zaletę – w przypadku przetrwania ataku (czyli nieprzebicia pancerza) stopiony materiał szybko się scala sprawiając, że po paru minutach pancerz ma nienaruszoną strukturę, chociaż jest cieńszy w zaatakowanym miejscu.

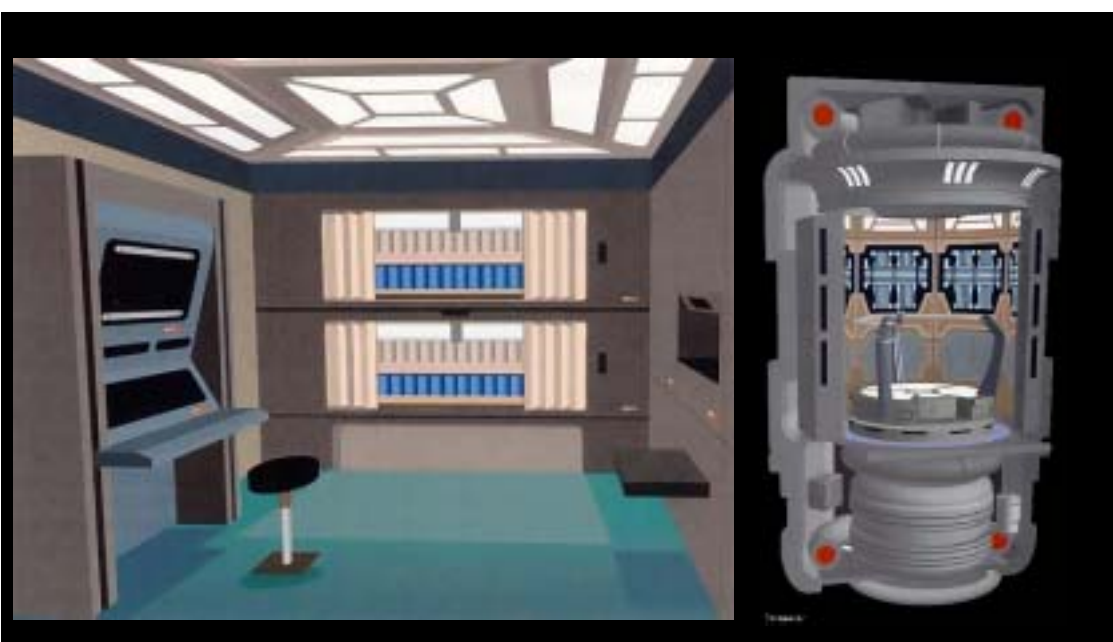


Systemy dodatkowe

Wszystkie pozostałe systemy, takie jak: EPS, systemy transferu płynów, linie ODN, systemy podtrzymywania życia i komunikacyjne są standardowe dla Floty Gwiezdnej. Jedynym ulepszeniem jest zamknięcie systemów w pancerzach z włókien poliduranium. Replikatory dostosowane są jedynie do produkcji żywności oraz substancji nieorganicznych. Grawitacja na pokładzie produkowana jest przez 153 systemy stator-rotor. Dwie turbowindy zapewniają dostęp do wszystkich poziomów, umożliwiając także podróże wzdłuż okrętu.

Systemy komunikacyjne składają się ze standardowego radia podprzestrzennego, zdolnego operować w całym paśmie, oraz systemu komunikacji Stealth sprzężonego z dyszą deflektora.

System podtrzymywania życia zapewnia standardową atmosferę typu M na całym okręcie. W trzech kwaterach możliwe jest uzyskanie atmosfer typu H, K oraz L. W pozostałych 19 kabinach można wytworzyć jedynie atmosferę typu M. Typowa kwatery zawiera dwa łóżka umieszczone jedno nad drugim, z możliwością montażu dodatkowych czterech. Każda kabina zawiera jeden replikator.



Teleporter

Defiant ma zamontowane na pokładzie pierwszym dwie platformy transportowe: jedną główną i jedną awaryjną. Składają się one ze standardowego bufora zmniejszonego do 45% oraz skanerów molekularnych, takich jak na większych okrętach. System zabezpieczony jest wielowarstwowym pancerzem z duranium, a płyty kadłubowe teleportera posiadają możliwość nie tylko elektronicznego, ale także mechanicznego sterowania wektorem wiązki, co zapewnia większą zdolność namierzania celów.



Promy

Defiant może przenosić do trzech promów, każdy o rozmiarach 4,5x3,1x1,8 metra. Każdy z nich może przewozić sześć osób: dwóch pilotów i czterech pasażerów. Ponieważ promy nie posiadają napędu warp, ograniczone są do działań wewnątrz systemów gwiazdnych oraz krótkiego zasięgu. W szczególnych sytuacjach mogą służyć do ewakuacji załogi.

Prom Typ-10 jest, tak samo jak Defiant, jednostką prototypową, przeznaczoną bardziej do badań niż rzeczywistych działań. Jeżeli wszystkie testy, szczególnie systemu podtrzymywania życia zakończą się sukcesem, Flota Gwiezdna planuje wprowadzić ten typ promów do służby. Chafee jest pierwszym promem tego typu i jedynym zdolnym do lotów w warp, jaki może być przenoszony przez Defianta.



Shuttlepod

Systemy ratowania życia

Na Defiantach zamontowano dwadzieścia sześć sześciuosobowych kapsuł ratunkowych. Każda kapsuła posiada zapasy żywności oraz system replikacyjny, pozwalający przeżyć przez osiem miesięcy. Gdy kapsuły połączone są ze sobą, czas ten znacznie się wydłuża. Wszystkie wyposażono w minikomputery nawigacyjne, mikrosilniki impulsowe oraz awaryjne systemy łączności podprzestrzennej.



U.S.S. Defiant NX - 74205

USS Defiant, nr rejestracyjny NX-74205 jest okrętem Gwiezdnej Floty. Prototyp klasy o tej samej nazwie, jest drugim okrętem noszącym to imię. Oficjalne Defianta sklasyfikowano jako okręt eskortowy. Jednak z założenia od pierwszych chwil dążono do zbudowania niewielkiego, ciężko uzbrojonego i opancerzonego okrętu, przeznaczonego do obrony Federacji przed Borg. Defiant jest pierwszym okrętem z nowo powstającej floty wojennej Federacji.



Projekt porzucono po tym, jak zagrożenie ze strony Borg zmniejszyło się, a sam pomysł zaczął wykazywać braki projektowe. W 2371 roku Defianta przydzielono do stacji Deep Space 9, jako ochronę przed zagrożeniem ze strony Jem'Hadar. Wówczas okręt został wyposażony w romulańskie urządzenia maskujące. Okręt posiada jedynie podstawowe, dwuosobowe, kwatery; małe ambulatorium oraz żadnych możliwości zakwaterowania rodzin. [The Search, I - DS9]

Przenosi także przynajmniej dwa promy [The Search, II – DS9]



W 2371 r. Defiant został uprowadzony przez byłego oficera Floty, obecnie Maquis, Thomasa Rikera chcącego zniszczyć kardasjańską instalację militarną w systemie Oriasa. [Defiant – DS9].

W 2372 r. okręt poleciał do kwadrantu Gamma obserwować odwrócenie podprzestrzenne korytarza bajorańskiego. W wyniku incydentu w maszynowni, Benjamin Sisko został niemal wciągnięty do podprzestrzeni. [The Visitor – DS9]

Krótko po tym, Defiant pod dowództwem komandora Worfa, walczył z USS Lakota. Przewoził wówczas porucznika Arriagę, świadka w sprawie puczu admirała Leytona. Lakota próbowała go zatrzymać. [Paradise Lost – DS9]

W 2373 r. Defiant, znów pod dowództwem komandora Worfa, walczył z sześcianem Borg. Podczas walki został poważnie uszkodzony. [Star Trek: First Contact]

USS Defiant nazwany został tak na cześć okrętu klasy Constitution zniszczonego w sieci Tholianskiej [Tholian Web – TOS]. Po raz pierwszy na ekranie można było go zobaczyć w [The Search, I – DS9].

Model opracowany został przez Jamesa Martina, pod kierownictwem Hermana Zimmermana i Gary'ego Hutzela. Zbudował go Tony Meininger. Wnętrza opracował Herman Zimmerman.

Defiant miał pierwotnie nosić nazwę Valiant, jednak pomyłono się w skryptach i nadano okrętowi miano Defiant. Początkowo chciano całą klasę nazwać Valiant, jednak po dokładnym przejrzaniu skryptów wycofano się z tego pomysłu.

Maszynnię Defianta po raz pierwszy pokazano na monitorze w odcinku [The Adversary – DS9].

Okręt wyposażono w napęd warp klasy siódmej, który jest wyjątkowo potężny, co sprawiło, że Defianta można było wykryć nawet z włączonym maskowaniem. W 2373 r. załoga Defianta składała się z 50 osób. Okręt zniszczony został dwukrotnie – pierwszy raz w pętli czasowej w kwadrancie Gamma, przed dwustu laty [Children of Time – DS9], a po raz drugi w 2375 r., tuż przed ostatecznym starciem z Dominium przez okręty Breenów [The Changing Faces of Evil. – DS9]. Parę tygodni po zniszczeniu Defianta, USS Sao Paulo został przemianowany na USS Defiant i oddany pod dowództwo kapitana Sisko [The dogs of War – DS9].

Defiant z Mirror Universe

Ten Defiant zbudowany został przez siły oporu, przy pomocy skradzionych z DS9 planów w 2371 r. W roku 2372 został wystrzelony i pod dowództwem Benjamina Sisko umożliwił odparcie ataku sił Sojuszu prowadzonych przez regenta Worfa [Shattered Mirror – DS9].

Źródła: 1. DS9 – Technical Manual
2. Star Trek: Encyclopedia
3. Star Trek: Communicator 112, 118

Jerzy „Zarathos” Jabłoński





Baza danych

Obcy numeru

Witam w serii artykułów opisujących obce rasy, które pojawiały się w filmach i serialach Star Trek. Naszym celem jest zapoznanie czytelników z charakterystyką wybranych obcych, ich technologią oraz z innymi danymi na ich temat.

Dziś zaczynamy od bliskiej nam rasy – od nas samych, czyli ludzi. Oczywiście tekst ten charakteryzuje ich takimi jakimi są w filmach i serialach Star Trek, czyli w XXIV wieku.

Ziemiańskie

Pochodzenie

Ludzie pochodzą z niezbyt interesującego rejonu Drogi Mlecznej. Ich rodzinny układ słoneczny posiada 9 planet, ale tylko jedna z nich jest zdolna do życia – jest to trzecia planeta od Słońca, zwana Ziemią – ich ojczysta planeta. W XXIV wieku niektóre planety, takie jak Mars, są skolonizowane i również tam można spotkać Ziemiańskich.

Najważniejsze dzieje w historii

W dziejach ludzkości prowadzono wiele wojen, a życie nie było łatwe. Wybuch III wojny światowej spowodował olbrzymie zniszczenia na planecie, a detonacje bomb nuklearnych zabiły miliony osób. Kiedy wojna się skończyła, pozostały jedynie garstki ludzi, które musiały nauczyć się żyć w nowych warunkach. Era przemocy miała się jednak skończyć.

W 2063 roku, doktor Zephram Cochrane zaprojektował i skonstruował z uszkodzonej głowicy atomowej, pierwszy pojazd z napędem warp. Próbną lot odbył się 5 kwietnia i został zakończony sukcesem.

Nikt wtedy nie wiedział, że w ziemskim układzie słonecznym znajdował się statek pokojowo nastawionych obcych – rasy Wolkan – którzy prowadzili badania w tym sektorze. Kiedy Wolkanie wykryli napęd warp stwierdzili, że ludzie nie są już prymitywną rasą, a droga do odkrywania kosmosu stoi dla nich otworem. Jeszcze tego samego dnia ich statek badawczy wylądował na Ziemi, aby nawiązać pierwszy kontakt z nowopoznaną rasą.

Początki nie były proste, lecz odkrywanie nowych cywilizacji zjednoczyło ludzkość. Skończyły się takie problemy jak bieda czy choroby, które zostały zastąpione nowymi problemami – wojnami z obcymi rasami.

Aby przypieczętować nową erę w dziejach ludzkości i przeciwstawić się wrogim siłom z innych rejonów kosmosu, 12 sierpnia 2161 na planecie Babel podpisano traktat pomiędzy Zjednoczonymi Narodami Ziemi, Epsilon Indii, Konfederacją Andoru, Konkordium Planet Alfa Centauri, planetą Wolkan i innymi rasami, na mocy którego powstała Zjednoczona Federacja Planet, zwana też Federacją, z główną siedzibą na Ziemi.

W utworzeniu tej organizacji miała też swój udział cybernetyczna rasa z przyszłości – Borg. Przybyła ona, aby zniewolić ludzkość z tego okresu i uniemożliwić doktorowi Cochrane wykonanie pierwszego lotu z napędem warp. Jednak z przyszłości przybył również statek USS Enterprise-E, pod dowództwem kapitana Picarda, który powstrzymał Borg przed zmianą dziejów Ziemi w tym okresie. Owe wydarzenia odcisnęły jednak trwałe piętno na historii, a o rasie Borg wspominał już sam doktor Cochrane w swoich zapiskach.





Planeta Ziemia



Pierwszy pojazd z napędem warp



Symbol Zjednoczonej Federacji Planet

Rząd i polityka

W XXIV wieku, Federacja zrzesza prawie 160 światów członkowskich na przestrzeni prawie 60 miliardów lat świetlnych. Na jej czele stoi prezydent mający swoją siedzibę w Paryżu na Ziemi, a obowiązującym ustrojem jest republika demokratyczna.

Jednym z najważniejszych aktów prawnych jest konstytucja, natomiast główny organ ustawodawczy stanowi jednoizbowa Rada Federacji z siedzibą w San Francisco, która podejmuje najważniejsze decyzje w państwie. Oprócz niej istnieje też Najwyższe Zgromadzenie, które ma prawo weta do decyzji Rady Federacji oraz przyjmuje jej raporty. Rolę władzy sądowniczej sprawuje Międzyplanetarny Sąd Najwyższy, nad flotą pojazdów kosmicznych czuwa Gwiezdna Flota, a sprawami poszczególnych światów członkowskich zajmuje się Rada Powiernicza. W rządzie znajdują się też eksperci w poszczególnych dziedzinach, takich jak ekonomia, kultura, edukacja, zdrowie. Są oni zgrupowani w Radzie Społeczno-Ekonomicznej.

Do Zjednoczonej Federacji Planet może wstąpić każda obca rasa, która spełnia wymagania Federacyjnej Karty Standardów, czyli:

- posiada globalny rząd uznawany przez wszystkich mieszkańców planety;
- ma co najmniej 100 lat ziemskich pokoju – warunek ten nie dotyczy planet, które były pod obcą okupacją;
- jej system praw obywatelskich jest w pełni zgodny z Konstytucją Federacji;
- posiada napęd warp;
- osiągnęła co najmniej 78% rozwoju społecznego według Federacyjnej Skali Etyki;

nie ma konfliktów militarnych bądź gospodarczych z Federacją lub z jej światem członkowskim.

Ekonomia

Federacyjna ekonomia oparta jest o mocno rozbudowane wzorce socjalistyczne, tzn. niedroga produkcja pożądaných przez konsumentów towarów, a w celu ich zdobycia, nie trzeba posiadać pieniędzy. Kupowanie towarów nie wymaga posiadania pieniędzy – wszystko jest finansowane przez rząd przy pomocy umownej waluty zwanej kredytami.

Obecnie ekonomia Federacji różni się od tej, która obowiązywała kilka lat wcześniej, ze względu na ostatnie wojny z Klingonami i Dominion oraz ciągle zagrożenie ze strony Borg.

Struktura wojskowa

Główny człon wojska Federacji stanowi Gwiezdna Flota – organizacja posiadająca wszelkiego rodzaju pojazdy kosmiczne – od badawczych do bojowych. Jej zadaniem jest odkrywanie nowych terenów, zakładanie kolonii oraz obrona światów członkowskich przed wrogimi siłami.

Statki Federacji mają z reguły charakterystyczny kształt – posiadają “spodek”, który stanowi szczyt pojazdu, podłużny kadłub i gondole napędu warp wysunięte do góry. Ich uzbrojenie stanowią fazy i wyrzutnie torped fotonowych, kwantowych lub trikobaltowych. Często też posiadają bogate wyposażenie naukowe. Każdy z pojazdów posiada własną nazwę posiadającą przedrostek U.S.S., co jest tłumaczone jako United Space Ship, a oznacza statek Federacji.

Od czasu zwiększenia zagrożenia atakami obcych ras, Gwiezdna Flota produkuje głównie pojazdy bojowe. Jednym z najnowocześniejszych statków jest eksperymentalny pojazd klasy Prometheus, który sprawdził się już w walce z Romulanami.



Jeden z okretów Gwiezdnej Floty w XXIV wieku, klasa Galaxy



USS Enterprise NCC - 1701 E, klasa Sovereign

Gwiezdna Flota, jak każda organizacja wojskowa, posiada system rang nadawany jej członkom. Istnieją następujące stopnie (ustawione od najniższego do najwyższego):

	nity chorążego
	nity podporucznika
	nity porucznika
	nity komandora porucznika
	nity komandora
	nity kapitana
	nity kontradmirała
	nity wiceadmirała
	nity admirała
	nity admirała floty

Poniżej rangi chorążego są stopnie nadawane studentom Akademii Gwiezdnej Floty z uwzględnieniem poziomu ich nauki i umiejętności praktycznych.

Każdy z członków Gwiezdnej Floty zobowiązany jest nosić odpowiedni mundur z dystynkcjami, zgodnie z aktualnie obowiązującymi przepisami. Cywilne stroje dozwolone są jedynie poza służbą lub, gdy wymaga tego wykonywana misja.

Oprócz standardowych oficerów, istnieją też korpusy marines, czyli osób, które są przystosowane do najtrudniejszych nawet zadań związanych z obroną Federacji. Dzięki dodatkowym szkoleniom osoby te zdolne są do wykonywania nawet najtrudniejszych akcji militarnych. Marines nie podlegają standardowej hierarchii wojskowej, która obowiązuje w Gwiezdnej Flocie, jednak właśnie to ta organizacja zleca im zadania.

Gwiezdna Flota posiada również swoje artykuły prawne zwane dyrektywami. Za najważniejszy jest uznawana Pierwsza Dyrektywa, która zabrania wtrącać się do życia i rozwoju innej rasy, w szczególności, gdy nie posiada ona technologii napędu warp. Jednak w swojej historii, Federacji zdarzało się łamać postanowienia tego przepisu.

Technologia

Poziom technologiczny Federacji jest wysoki. Podstawowym odkryciem jest, wspomniany już wcześniej, napęd warp. Ludzie w XXIV wieku także w dużym stopniu ujarzmili technologie energetyczne, czego wynikiem jest posiadanie osłon czy pól siłowych. Jednym z największych wynalazków jest transporter, czyli urządzenie, które potrafi przenieść materię lub organizm żywy z jednego punktu do drugiego. Jest on szeroko stosowany w Federacji, podobnie jak replikatory, które potrafią z energii stworzyć materię.

Mam nadzieję, że w tym tekście przedstawiłem ludzkość jaka jest przedstawiona w filmach i serialach Star Trek. Zapraszam do kolejnych artykułów, gdzie będą już prezentowane naprawdę obce rasy.



Domko



Baza danych

Planeta Klasy M



Nazwa klasa M oznacza w terminologii wolkańskiej Minshara. Jedną z cech wyróżniających jest możliwość swobodnego życia bez specjalnych urządzeń terraformacyjnych. Atmosfera na planetach tej klasy składa się głównie z tlenu i azotu. Szata roślinna jest bardzo rozbudowana, występują także liczne i różnorodne gatunki zwierząt. Na planetach klasy M bardzo często rozwijają się cywilizacje humanoidalne. Temperatura, liczba opadów, oraz klimat są bardzo podobne do ziemskiego. Zbiorniki wodne wraz z czapami lodowymi nie mogą przekraczać 80% powierzchni planety, w przeciwnym wypadku kwalifikacja zmienia się na klasy O albo P. Planety klasy M położone są w tzw. optymalnej odległości od słońca. Oznacza to, że są na tyle oddalone, aby średnia temperatura była odpowiednia dla powstania życia (nie powinna się wahać bardziej niż od 60° do -50° C). Ich wiek wynosi zazwyczaj od 3 do 10 mld lat ziemskich. Tą klasę planet charakteryzuje również niezbyt wielki rozmiar (średnica równika powinna mieścić się pomiędzy 10 a 15 tys. kilometrów).

Nikt nie zaprzeczy, że najbardziej znaną nam planetą klasy M jest Ziemia. Jej początki sięgają 4,5 mld lat. Wtedy to wykształciła się sylwetka planety, powstały fundamenty kontynentów. Przez kolejne stulecia kształtowała się powierzchnia planety: wypiętrzały się góry, odłączały kontynenty, tworzyły morza. Ten proces trwa do dnia dzisiejszego.

Jako jedno z najważniejszych wydarzeń w historii życia na planecie można wymienić:

- 1650 – 575 (mln lat temu) – zwiększenie stężenia tlenu w atmosferze oraz pojawienie się pierwszych wielokomórkowców
- 408 – 360 – pierwsze zwierzęta lądowe
- 248 – 213 – pojawienie się pierwszych ssaków
- 65 – 144 – wyginięcie dinozaurów, oraz 75% gatunków
- 24 – 37 – pierwsze naczelne
- 0,011 – 1,8 (mln lat temu) – pojawienie się człowieka



Z historii nowszej można nadmienić 3 szczególnie przykre okresy. Mianowicie:

1914 – 18 – I wojna światowa;

1939 – 1945 – II wojna światowa; oraz

2047 – 2053 III wojna światowa.

Jako daty chwalebne dla cywilizacji nieodzownie powinny być wymienione:

1959 – pierwszy człowiek w kosmosie,

1969 – lądowanie na Księżycu,

1976 – lądowanie pierwszej sondy na Marsie,

2009 – pierwsza udana misja na Saturna,

2063 – pierwszy lot z prędkością WARP, pierwszy kontakt z obcą inteligentną rasą, oraz (chyba najważniejsza data)

2161 – założenie Zjednoczonej Federacji Planet.



Ziemia, jaką znamy dziś jest położona w galaktyce Droga Mleczna jako 3 planeta naszego Układu Słonecznego. Jej masa wynosi $5,9742 \cdot 10^{24}$ kg, a średnica równikowa 12756,28 km. Porusza się po eliptycznej orbicie wokół Słońca, ze średnią prędkością 29,8 km/s. Przebycie całej drogi zajmuje 365,2564 dni. Średnia odległość od „naszej” gwiazdy wynosi 149,6 mln kilometrów. Oprócz ruchu obiegowego wykonuje także ruch obrotowy wokół własnej osi z okresem jednego obrotu 23 godziny 56 minut 22,10 sekund. Następstwem tego ruchu są zmiany dnia i nocy. Średnia gęstość naszej planety wynosi $5,515 \text{ g/cm}^3$, a generowane przez planetę przyspieszenie grawitacyjne jest równe $9,7805 \text{ m/s}^2$. Powierzchnia wody wraz z oceanami i lodowcami zajmuje ok. 76% całej planety. Najwyższym punktem naszego globu jest Mount Everest – 8848 m.n.p.m., a najniższym rów Mariański – 10911 m.p.p.m.

Oprócz Ziemi najbardziej znanymi planetami klasy M w Kwadrancie Alfa są: Wolkan, Bajor, Romulus, Kardasja oraz Qo’noS. Warto zauważyć, że w prawie wszystkich przypadkach macierzyste światy różnorodnych ras znajdują się na planetach tej klasy.



Copyright © 2003 Gareth A. Morgan. Med enerett.



O'mus



Baza danych

Przegląd broni

klingońskiej



Odnaleziony Miecz Kahlessa

Wydawałoby się niezwykłym zjawiskiem, że w XXIV wieku, czyli czasie dominacji różnego rodzaju broni energetycznych, wśród wysokorozwiniętych cywilizacji mogła przetrwać tradycja używania mieczy i sztyletów.

Co prawda, choć w większości kultur broń biała jest traktowana jako symbol dawnych czasów, to jednak spotyka się społeczeństwa, których członkowie noszą przy ubiorze miecze bądź sztylety i w sytuacji zagrożenia używają ich w pierwszej kolejności. Taką kulturę z pewnością reprezentują Klingoni, dla których posługiwanie się bronią białą w bezpośredniej walce to kwestia honoru.

Klingoni w ciągu stuleci stworzyli i rozwinęli różne rodzaje broni, które stale są wykorzystywane, zarówno w praktyce, jak i podczas wielu ceremonii.

Miecz Kahlessa

Oto pierwszy betleH (miecz honoru) stworzony przez Imperatora Kahlessa. Był on użyty podczas legendarnej walki z tyranem Molorem. Około 1000 lat temu, najeźdźcy znani jako Hurq (pozaświatowcy, obcy) splądrowali ojczystą planetę Klingonów – Qo'noS. Właśnie w tym czasie zostało skradzionych wiele cennych artefaktów. Zaginął również Miecz Kahlessa. Powstały legendy dotyczące jego zniknięcia. Opowiadano, że miecz powrócił do miejsca, gdzie go stworzono – do wulkanu. Inne opowieści mówią, że to duch Kahlessa przywołał go do siebie, by wraz z nim pewnego dnia powrócić zgodnie z proroctwem. Klingoni zaczęli wierzyć, że odnalezienie miecza będzie oznaczać początek nowej ery w dziejach Imperium.

W 2373 roku Kor, wraz z Worfem i Jadzią Dax, odnalazł legendarny miecz na planecie w kwadrancie Gamma. Jednak obawiając się konsekwencji związanych z jego zwrotem, trójka bohaterów zgodnie wyrzuciła miecz w przestrzeń kosmiczną.

betleH

BetleH stał się niejako symbolem Imperium i zamieszkujących je wojowników. Broń ta była i jest używana w otwartej walce. W XXIV wieku wciąż jest w użyciu - zarówno podczas rytuałów jak i np. wyzwania na honorowy pojedynek.

Sam miecz jest dużym, płaskim i zakrzywionym ostrzem, które można trzymać jedną lub dwiema rękami. Na każdym końcu miecza znajduje się jedno długie i jedno krótkie ostrze. Na zewnątrz krzywizny ostrza znajduje się potrójny uchwyt.

mekleH

MekleH jest krótkim jednoręcznym mieczem z mocno zakrzywionym i zaostrozonym brzegiem. Jest to broń lekka i szybka w użyciu. W sprawnych rękach może być bardzo śmiertelnośnym ostrzem. Ze względu na dość małe rozmiary (w porównaniu z betleHem) jest praktyczna i można ją nosić przy pasie.



betleH



mekleH



D’k tahg

D’k tahg to krótki sztylet, głównie używany podczas ceremonii i w bezpośredniej walce. Główne ostrze ma 20 cm długości, po bokach znajdują się dwa mniejsze, ruchome ostrza (wysuwane za pomocą przycisku na trzonku). Jest to podstawowa broń noszona przez Klingonów.

ChonnaQ

Jest to włócznia używana podczas polowań.

kirom

To starożytny i zarazem święty dla Klingonów nóż, na którym znajduje się krew Kahlessa. Właśnie ten nóż, ze śladami krwi, posłużył kapłanom z Boreth do sklonowania Kahlessa w 2369 roku i tym samym umożliwił „powrót” tak długo oczekiwanego bohatera.



Qut’luch

Jest to nóż najbardziej popularny wśród zabójców. Ostrze noża zostało zaprojektowane tak, by przy wbijaniu dodatkowo rozszarpało warstwę skóry – służą temu dodatkowe ornamenty ostrza. Napastnik po pchnięciu nim ofiary obraca ostrzem, aby zadać jak najwięcej bólu.

mevak

Mevak to sztylet używany przy rytuale mauk – to’Vor – ceremonii przywracania honoru poprzez śmierćadaną poprzez członka rodziny.



‘oy’naQ

Klingoński pręt bólu ma długość około 1 metra. Na jednym końcu umieszczony jest uchwyt a na drugim urządzenie wytwarzające wyładowania energetyczne. Pręt bólu używany jest podczas dwóch ważnych ceremonii oraz podczas torturowania. Pierwsza ceremonia to „wiek dorastania” – młody Klingon musi wytrzymać ból zadawany przy pomocy ‘oy’naQ przez rodzinę i przyjaciół. W ten sposób przyszły wojownik ma udowodnić swoją wytrzymałość. Druga ceremonia to Sonchi. Ma ona na celu potwierdzenie śmierci wodza poprzez klucie ciała zmarłego i jednocześnie obrzucanie go wyzwiskami. Jedynie martwy Klingon może znieść taką zniewagę.



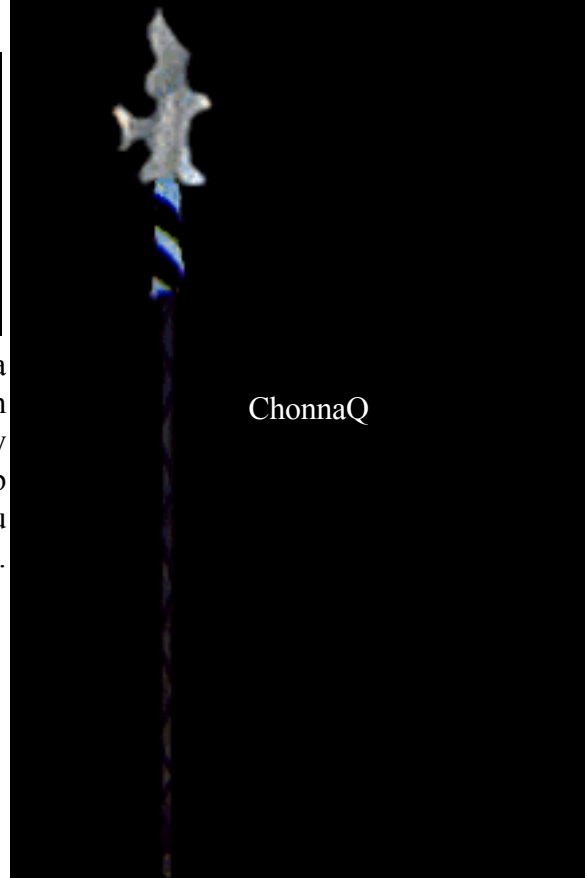
D’k tahg



Klingonska ceremonia



Qut’luch



ChonnaQ





Baza danych Rysunki

W tym dziale bedziemy prezentowac
Wasze rysunki. Jesli rysujecie i chcielibyscie
zaprezentowac swoje prace - piszcie i
przesylajcie je do nas :)



rys. cthulhu, poprawki Vashar



rys. Vashar



rys. Harriett Canberra



rys. Liranna



rys. Liranna



Gry

Star Trek Away Team

W ostatnim czasie postanowiłem sięgnąć po jakąś trekową grę, której nie udało mi się wcześniej przejść do końca. Mój wybór padł na Star Trek Away Team. I muszę przyznać jedno – mało jest tytułów, które wzbudzają u mnie aż tak mieszane uczucia. Wiele razy próbowałem zmusić się do gry, jednak zawsze coś mnie odrzucało (czyt. gra mi się nudziła). Tym razem postanowiłem, że będzie inaczej.



ST:AT jest grą strategiczną, przypominającą choćby dosyć znaną produkcję „Commandos”. Z początku pomysł wydaje się być dobry. Grupa zwiadowcza Gwiezdnej Floty wysyłana na przeróżne misje. Jak jest w praktyce? Zaczęć może od początku...

Po włączeniu gry wita nas ciekawe intro – jednak jest ono, szczerze mówiąc, marnie wykonane. Jest też po prostu brzydkie – taką animację to teraz można zrobić na domowym PC. Ale zostawmy je w spokoju, dodam tylko, że intro nieco zaznajamia nas z tym, co czeka gracza dalej. Następnie przechodzimy do całkiem ładnie wykonanego menu głównego, w którym jako podkład słychać dosyć mroczną muzykę. Gdy włączymy nową grę przeniesiemy się do tzw. Briefing Room, gdzie kapitan poinformuje nas o tym, co się wydarzyło i przedstawi cel pierwszej misji. Nie jest to wykonane zbyt ciekawie. Na górze ekranu odtwarzana jest jakaś wstawka filmowa, po lewej widzimy tylko portret mówiącej postaci a w środku tekst (ale jest on czytany). Po zaznajomieniu się z tym, co nas czeka, zaczyna się pierwsza misja. Najpierw mówią nam dokładnie, co i jak mamy zrobić, a następnie nasza drużyna transportuje się w odpowiednim punkcie mapy.

Na pierwszy rzut oka grafika ani nie zachwyca ani nie odrzuca. Należy jednak zwrócić uwagę na to, że gra ma już kilka lat. Jak wcześniej wspomniałem gra przypomina „Commandos”, czyli sterujemy kilkoma postaciami i musimy wykonać określony dla każdej misji cel. To, co odróżnia Away Team od wspomnianej już Commandos, to dodanie motywu hałasu – teraz już nie możemy biegać ile chcemy za plecami wroga, nasze kroki słychać tym głośniejsze, im szybciej się poruszamy. Tak więc teraz musimy uważać czy aby zbyt nie hałasujemy. Sterowanie jest dosyć proste i intuicyjne, w dodatku w każdej chwili możemy zrobić tzw. „aktywną pauzę”, w trakcie której na spokojnie możemy wydać polecenia poszczególnym członkom drużyny. Niestety denerwować może fakt, że nieraz ciężko jest zaznaczyć naszą postać albo wyznaczyć cel strzału – postaci niby duże, ale kursorem trzeba najeżdżać centralnie na wybrany obiekt. W dodatku często w zaznaczaniu przeszkadzają elementy otoczenia. Trzeba się przyzwyczaić. Inną rzeczą, która może denerwować jest fakt, że rozkaz poruszania się należy wydawać niedaleko postaci, gdyż nie potrafi ona bez naszej pomocy dojść w jakieś oddalone miejsce... Więc trzeba ją tam prowadzić. Wspomniałem, że grafika jest ładna, jednak często jej elementy zlewają się ze sobą, przez co ciężko jest dostrzec wroga lub odróżnić ścianę od podłogi (chyba, że to ja jestem taki tępy). Co do oprawy audio – dźwięki stoją na przyzwoitym poziomie, każdej postaci głosu użyczyła inna osoba, a głosy są dobrane bardzo dobrze (to samo tyczy się dźwięków wystrzału broni czy otwieranych drzwi). Jedyne głosy Borga mi się nie podobały – spróbujcie bekać i jednocześnie wymawiać „You will be assimilated”, to będziecie wiedzieć jak to brzmi w grze. Świetna natomiast jest muzyka. Co do lokacji – bardzo ładnie i szczegółowo wykonane, z charakterystycznymi dla każdej rasy elementami.

Przejdźmy do samej rozgrywki. Nasze postacie są przydzielone do pięciu sekcji – Command (dowódcza), Engineering (inżynierska), Medical (medyczna), Science (naukowa), Security (ochrona) – czyli normalnie, jak w Gwiezdnej Flocie. Do każdej z nich należy po kilka postaci, różniących się od siebie ekwipunkiem, zdolnościami czy cechami takimi jak speed, stamina i stealth. Przed każdą misją będziemy



musieli dokonać wyboru, kogo chcemy tym razem zabrać. Tak więc, nie jesteśmy skazani na przechodzenie misji ciągle tymi samymi postaciami narzuconymi przez twórców gry. Do dyspozycji mamy dosyć szeroką gamę przedmiotów, zaczynając od dostępnych dla każdego fazyerów czy tricorderów przez różne hypospary czy tzw. „tech kit” dostępne tylko dla wybranej sekcji, a kończąc na ekwipunku dostępnym tylko dla konkretnych postaci. Trochę tego jest i (w co ciężko uwierzyć) wszystko się przydaje we właściwej rozgrywce.

Wygląda na ciekawą grę nieprawdaz? Więc dlaczego tak wiele osób się do niej zraziło? Przede wszystkim dlatego, że fabuła została zrobiona specjalnie tak, aby stworzyć możliwość przejścia jak największej ilości misji w niezliczonej ilości różnych lokacji.

W skrócie – jesteśmy na najnowszym (a jak) statku federacji ze zdolnością projekcji holograficznej, dzięki której może przyjmować on postać dowolnego innego okrętu. Po kilku misjach dowiadujemy się o jakimś spisku wewnątrz Federacji, po czym okazuje się, że na scenę wkracza organizacja „Wardens”, która ma swoje wpływy u wszystkich ras (dzięki specjalnemu narkotykowi) i chce zapanować nad wszechświatem (no a cóżby innego). Fabuła naciągana jak nic. Choć z jednej strony jest ona rozwijana przez całą grę i mamy różne niespodziewane zwroty akcji, to z drugiej nie jest ciekawa i wyraźnie widać, że stanowi tylko pretekst. I tak misje nasze rozgrywać się będą prawie wszędzie – na klingońskich, wolkańskich i romulańskich planetach, w różnych bazach kosmicznych, na Ziemi (np. Akademia GF) czy nawet na sześcianie Borga. Największa wpadka to właśnie ten ostatni, jednak, aby nie zdradzać fabuły ani tego, co się w grze wydarzy nie będę zdradzał szczegółów.

Widać, że chwilami próbowano trochę rozwinąć poszczególne występujące w grze postacie, jednak nie wyszło to autorom najlepiej i tylko od czasu do czasu nasi ‘bohaterowie’ coś tam powiedzą. A szkoda, bo trochę więcej wysiłku i mogłoby być dużo ciekawiej.

Jednak mimo fatalnej fabuły i wykonania gra potrafi wciągnąć... Po przejściu kilku pierwszych misji. Wszystkie w jakiś sposób różnią się od siebie i nie ma w nich monotonii, jaka zdarza się w wielu tego typu grach. W każdej z misji mamy też do wykonania jakiś cel dodatkowy, a dzięki jego osiągnięciu dostajemy później jakieś ulepszenia do naszego ekwipunku. I właśnie to potrafi przyciągnąć do gry. Jednak uprzedzam, że trzeba mieć sporo cierpliwości.

Plusy

- znośna grafika
- głosy postaci
- ładna animacja postaci
- ciekawe misje i staranność ich wykonania
- po kilku misjach zaczyna wciągać
- muzyka

Minusy

- momentami grafika się zlewa
- nieciekawa i naciągana fabuła
- twarze postaci
- sporo bugów
- momentami niewygodne sterowanie
-

Ocena: 7/10

T`Reker



SPECYFIKACJE

Producent: Reflexive Entertainment

Wydawca PL: LEM

Wydawca zachodni: Activision

Gatunek: Strategiczna

Data wydania: 2001

Strony www:

<http://www.stawayteam.com/>

<http://www.activision.com/>



Sprzęt: Pentium II 300 MHz, 64 MB Ram, CD Rom x 12, Grafika min. TNT 1 32 MB Win 98//2000/XP



Gry Karcik CCG



Na pewno każdy miłośnik Star Trek (i nie tylko) zetknął się już kiedyś z tajemniczo brzmiącym skrótem CCG, pojawiającym się w dyskusjach, na stronach WWW i w innych miejscach. Pod tymi tajemniczo brzmiącymi literkami kryje się kolekcjonerska gra karciana osadzona w świecie ST. No dobrze, ale o co w tym wszystkim chodzi, jak zacząć grać, jakie są zasady no i czy w ogóle warto? To wszystko postaram się wytłumaczyć w niniejszym artykule.

Na początek wyjaśnienie – zajmujemy się tylko pierwszą edycją gry. W tej chwili na rynku wydawana jest już druga edycja, jednak w Polsce jest prawie niedostępna, ale jej istnienie ma tę dobrą stronę, że karty do pierwszej edycji są teraz względnie tanie, co pozwala nawet nowym graczom w sensownym czasie uzupełnić sobie talię wystarczającą do gry. No właśnie, w przeciwieństwie do tradycyjnych gier, w których każdy gracz dysponuje takimi samymi kartami, w CCG sytuacja jest inna – talia gracza jest układana przez niego samego. A jest z czego wybierać, gdyż dotąd ukazało się ponad 2000 kart, co daje wprost nieograniczone kombinacje strategiczne i zapewnia zabawę na długi czas.

Teraz o zasadach – gra przeznaczona jest dla dwóch graczy, choć możliwe są także multiplayer, w których może grać nawet sześciu zawodników. Wygrywa ten z graczy, który pierwszy zdobędzie 100 punktów – ot i cała filozofia.



Punkty zdobywa się wykonując różne misje. Każdy gracz dysponuje sześcioma kartami symbolizującymi zadanie do wykonania. Karta taka posiada swoją wartość punktową i wymagania, jakie należy spełnić, aby te punkty otrzymać. Pozostałe rodzaje kart przedstawiają postacie znane z uniwersum Star Trek, okręty, broń, ekwipunek oraz inne przydatne „dopalacze” i przeszkadzajki. Aby podchodzenie do misji nie było zbyt łatwe, każdy gracz przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki dysponuje liczbą do 30 specjalnych kart zwanych dilemna, czyli dylematów, na jakie wpada załoga przeciwnika. Odpowiedni ich dobór może znacznie utrudnić wykonanie zadania. Cała zabawa zaczyna się, gdy więcej niż jeden gracz ma ochotę na szczególnie punktowaną misję. Może dojść wtedy do walk w przestrzeni kosmicznej i na planetach, za które również można otrzymać punkty. Wszystko to sprawia, że żadna gra nie będzie taka sama, a przy kilku graczach mamy zapewnioną rozrywkę na wiele godzin.

Od czego należy zacząć grę? Od zebrania talii. W przeciwieństwie do innych karcianek, w STCCG w zasadzie nie ma prekonstruowanych starterów, którymi można od razu grać. Część kart najlepiej nabyć od kogoś, kto ma ich za dużo, w Poznaniu np. jest wielu graczy, którzy chętnie pomogą nowicjusom, a dalej pozostaje już tylko kupowanie tzw. boosterów czyli paczek po 9-14 kart włożonych losowo.

Tutaj trzeba dodać informację o tzw. rzadkości kart. Otóż nie każda karta jest tak samo dobra i łatwo dostępna. Te najrzadsze potrafią być warte tyle, ile całe najprostsze talie ale ich użycie może dać nam przewagę w decydujących momentach rozgrywki. Zasadniczo istnieją trzy kategorie kart oznaczone literkami C (common – powszechne), U-uncommon (nieczęste) oraz R (rare – rzadkie). Dodatkowo, aby uatrakcyjnić rozgrywkę wprowadzono kategorie R+ (mniej więcej raz na 3 boostery) UR (raz na 121 boosterów), SR (Fajo Collection) oraz P (karty promocyjne, dostępne tylko w starterach, bonusy, itp.).





Jak widać możliwości jest cała masa i nie należy się zniechęcać, jeśli z początku zasady wydadzą wam się skomplikowane. Należy wybrać sobie na początek ulubioną rasę, którą chcielibyśmy grać i zbierać do niej karty.

No właśnie – rasy zwane w STCCG afiliacjami mają swoje szczególne własności, które wymuszają odpowiednie strategie. Miłośnicy pokoju i eksploracji wybiorą zapewne Federację, lecz uwaga: jej okręty także potrafią namieszać w walce. Urodzeni kapitaliści to doskonały materiał na władców Ferengi, pragnący honorowej śmierci wybiorą zapewne synów Kahlessa czyli Klingonów. Ale nic nie stoi na przeszkodzie by poprowadzić do boju o porządek w świecie chaosu armie Dominion w jej uzbrojonych po zęby okrętach, lub asymilować wszystkich jako złowieszczy Borg. Chcecie stworzyć Strefę Neutralną koło Ziemi, zbombardować San Francisco romulańskimi Warbirdami? A może korzystając z wrót ikoniankich przesłać brygadę Kardasjan na USS Enterprise i porwać Picarda do obozu pracy? Lub wykończyć kapitana Kirka przy użyciu bomby triblowej? Nie ma problemu, świat w CCG pozwoli wam na to wszystko, a jaka to radość, gdy przy pomocy własnoręcznie skonstruowanej talii pokonacie przeciwnika jakąś chytrą strategią.

Zachęcam więc wszystkich, którzy się jeszcze nie zdecydowali, aby spróbowali swych sił w Star Trek CCG i przede wszystkim grali – bo to dzięki graczom, a nie kolekcjonerom, gra ma szansę przetrwać z pożytkiem dla nas wszystkich.



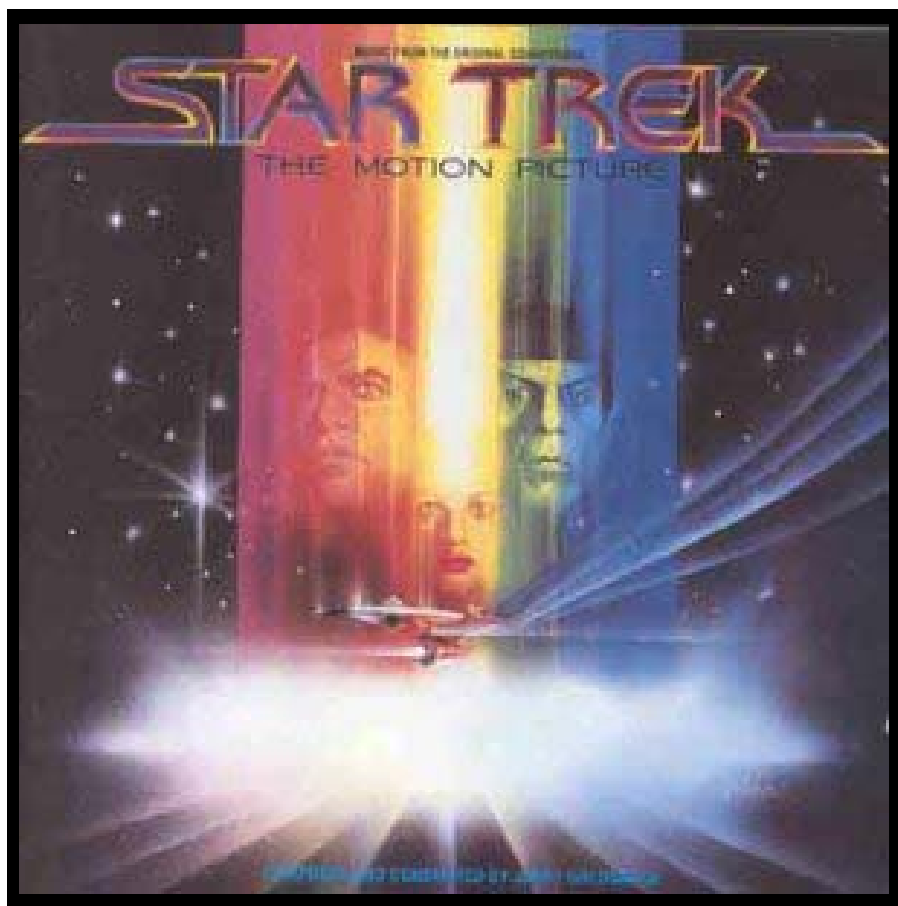
Sebastian Szwarc



Muzyka

OST Star Trek: The Motion Picture

Czy zastanawialiście się kiedyś, jaka melodia najczęściej jest kojarzona ze Star Trekiem? I jak często w waszej pamięci pojawiały się wówczas pierwsze takty utworu noszącego nieco banalną nazwę *Main title*, który rozpoczynał ścieżkę dźwiękową *Star Trek: the Motion Picture*? Ta kompozycja Jerry'ego Goldsmitha tak wspaniale oddawała trekowy klimat - czyli majestat i tajemniczość kosmosu, piękno przemierzających go okrętów (oczywiście ze wskazaniem na ten jeden o nazwie *Enterprise* ;) oraz dynamikę tych, którzy pragną tenże kosmos odkrywać, że gdy po wieloletniej przerwie powstał nowy serial – *The Next Generation*, znalazła się w jego czołówce. I właśnie stamtąd rozeszła się po świecie, stając się najpopularniejszym fragmentem trekowej muzyki. Muzyki, którą tak naprawdę zapoczątkował właśnie album z jakiego pochodziła - czyli ścieżka dźwiękowa do pierwszego trekowego filmu. Bo choć wcześniej powstał przecież *The Original Series*, to jednak ilustrująca go muzyka była dostosowana do klimatu lat 60-tych, ładna (jak dla mnie zbyt ładna), dźwięczna, melodyjna, kameralna. Nawet w bardzo dramatycznych epizodach okazywała się zbyt stonowana, za spokojna. Pierwszy film kinowy był pod tym względem przełomowy. No ale Jerry Goldsmith (twórca muzyki do takich filmów jak *Patton*, *Mulan*, *Omen*, *13 wojownik*, *Pamięć absolutna* czy też *Planeta małp*) to w końcu nie byle kto.



Album, który ukazał się w 1979 roku, wraz z premierą filmową *Star Trek: the Motion Picture* zawierał dziewięć kompozycji. Rozpoczynał go wspomniany już *Main title*, który płynnie przechodził w kolejny utwór - *Klingon battle*. Ta kompozycja, ilustrująca scenę spotkania klingońskiego statku z niezidentyfikowanym obiektem, pełna jest dynamiki i umiejętnie budowanego napięcia. A ponieważ był to pierwszy klingoński temat muzyczny, który naprawdę pasował do tej rasy, stał się on niemal tak znany jak poprzedzający go na płycie *Main title*. W ogóle cała muzyka skomponowana do tego filmu wspaniale dopełnia to, co dzieje się na ekranie i umiejętnie buduje nastrój. Tak jest z kolejnymi utworami - potężnie brzmiącym i pełnym energii *The cloud*, żywym i dumnym *The Enterprise*, nieco bajkowym i romantycznym *Ilia's theme* czy też tajemniczym, nieco mrocznym *Vejur flyover*. Jednak muzyka skomponowana do *Star Trek: the Motion Picture* przez Jerry'ego Goldsmitha nie jest tylko zwykłą ścieżką dźwiękową. Można jej również słuchać w oderwaniu od obrazu, dla którego została stworzona, a jego nieznajomość wcale nie wpływa negatywnie na odbiór. A że te, wykonywane przez orkiestrę symfoniczną, kompozycje potrafią zapaść głęboko w pamięć i ma się ochotę na więcej, to fani Star Treka przez wiele lat zastanawiali się, czemu oryginalna płyta trwa tylko 40 minut.

Oczywiście nie było to bierne siedzenie i myślenie - zarówno do wytworni Paramount jak i do samego kompozytora płynęły prośby o nowe, pełne wydanie ścieżki dźwiękowej do filmu. Stało się to w 1999 r. - wtedy światło dzienne ujrzał dwupłytowy album *Star Trek: 20th Anniversary Collectors' Edition*, zawierający 18 wybranych przez samego kompozytora utworów. W tym takie nowości, jak choćby utrzymany w klimacie muzyki z pierwszego serialu *Total logic*, lekki i przestrzenny *Floating office* czy też rozwijający główny motyw muzyczny *Good start*. Na drugiej płycie zamieszczono wywiady z twórcami filmu i jego obsadą. Jest to raczej dodatek do pierwszej płyty, taka mała trekowa, fanowska ciekawostka.

A sam album? Moim zdaniem to pozycja obowiązkowa na półce każdego fana ST i muzyki Jerry'ego Goldsmitha. Zwłaszcza wydanie kolekcjonerskie. Gorąco polecam.



Spis utworów z wydania dwupłytowego. Znakiem # oznaczone są te kompozycje, które nie pojawiły się na oryginalnej ścieżce dźwiękowej.

Disc 1

1. Ilia's Theme
2. Main Title
3. Klingon Battle
4. Total Logic [#]
5. Floating Office [#]
6. Enterprise
7. Leaving Drydock
8. Spock's Arrival [#]
9. Cloud
10. Vejur Flyover
11. Force Field [#]
12. Games [#]
13. Spock Walk
14. Inner Workings [#]
15. Vejur Speaks [#]
16. Meld
17. Good Start [#]
18. End Title

Disc 2

1. Start Trek Theme
2. Introduction: Nichelle Nichols
3. Inside Star Trek
4. William Shatner Meets Captain Kirk
5. Introduction to Live Show
6. About Science Fiction
7. Origin of Spock
8. Sarek's Son Spock
9. Questor Affair
10. Genesis II Pilot
11. Cyborg Tools and E.T. Life Forms
12. McCoy's Rx for Life
13. Star Trek Philosophy
14. Asimov's World of Science Fiction
15. Enterprise Runs Around
16. Letter from a Network Censor
17. Star Trek Dream (Ballad 1/Ballad 2)
18. Sign off: Nichelle Nichols



Okładka - wydanie kolekcjonerskie - 1999 r.



Gosiek

OST Flash Gordon



8 grudnia 1980 roku pojawił się w sprzedaży kolejny album grupy Queen - dość nietypowy jak na ich dotychczasowe dokonania. Pierwsza płyta zespołu z muzyką filmową.

Tworzenie tej kompilacji odbyło się nie bez oporów ze strony Freddiego Mercury, Johna Deacona i Rogera Taylora. Tak naprawdę jedynym, który wierzył w powodzenie tego projektu był gitarzysta grupy – Brian May.

W końcu jednak członkowie zespołu ulegli namowom jego oraz producenta obrazu Dino de Laurentis'a i reżysera Mike Hodges'a. Tak narodził się „Flash Gordon”. Płyta trudna w odbiorze i niezrozumiała dla fanów grupy.

Cóż takiego nietypowego zawierał materiał użyty do nagrania ścieżki dźwiękowej? Różnił się od poprzednich, przede wszystkim, zastosowaniem do jego stworzenia instrumentarium. Po raz pierwszy w swojej karierze muzycy wykorzystali syntezatory na taką skalę.

„Flash Gordon” to płyta przede wszystkim o walorach typowo ilustracyjnych. W oderwaniu od filmu, na dobrą sprawę nie da jej się słuchać, mimo, iż kolejne utwory układają się w spójną całość. Wstawki efektów dźwiękowych z filmu, strzępki dialogów wyrwanych z kontekstu, powodują, że słuchacz po strawieniu tematu otwierającego album, staje się z każdym kolejnym utworem coraz bardziej zdezorientowany: o co w tym wszystkim chodzi ??.



Soundtrack staje się zrozumiały dopiero po obejrzeniu filmu. Wtedy też, na pierwszy „rzut ucha” chaotyczny i bezsensowny zlepek dźwięków, nabiera nowego wymiaru.

Okazuje się nagle, że ilustracja muzyczna jest dokładnie taka jak być powinna. Nie straszą już nagle zmiany tempa i zwroty w połowie utworów, dziwaczne efekty i szepty w tle.

Płyta komponuje się idealnie z tym co dzieje się na ekranie. Ani jednej zbędnej nutki, muzyka prowadzi słuchacza poprzez kolejne sceny dopełniając w sposób doskonały część wizualną.

Krótko mówiąc, spełnia założenia dobrej ścieżki dźwiękowej - towarzyszy widzowi przez cały czas nie odciągając jednocześnie uwagi od akcji toczącej się na ekranie.

Od reszty utworów odstają jedynie dwie kompozycje. Chodzi o otwierający „Flash Theme” i zamykający płytę „The Hero”, jedyne nieinstrumentalne numery na całej płycie.

Radziły sobie o tyle dobrze (longplay „Flash Gordon” i singiel „Flash/Football Fight” doszły do 10 miejsca brytyjskiej listy przebojów), że można śmiało uznać je za kolejne klejnoty w koronie Królowej.

Polecam ze spokojnym sumieniem każdemu fanowi Treka przesłuchanie płyty i oczywiście obejrzenie „Flash’a” z kilku zasadniczych powodów:

Powód 1: Cesarz Ming, główny czarny charakter filmu, zachowuje się jak dokładnie jak mój osobisty ulubieniec - Doctor Chaotica z holonoweli „Kapitan Proton”.

Powód 2: Jeden z utworów na płycie nosi tytuł: „Flash To The Rescue” – brzmi dość znajomo nieprawdaz?

Powód 3 i chyba najważniejszy: Brian May, pomysłodawca całego zamieszania, wydał trzy lata później solową płytę pod fascynującym tytułem „The Starfleet Project” – czyżby jeden z nas?

LP. „FLASH GORDON (Original Soundtrack)

Wydany przez EMI(UK) 8/12/1980 / ELECTRA(USA) 27/01/1981

Strona A:

1. Flash's Theme	(May)	3:19
2. In The Space Capsule (The Love Theme)	(Taylor)	2:12
3. Ming's Theme (In The Court Of Ming The Mercilless)	(Mercury)	2:19
4. The Ring (Hypnotic Seduction Of Dale)	(Mercury)	0:55
5. Football Fight	(Mercury)	1:28
6. In The Death Cell (Love Theme Reprise)	(Taylor)	2:24
7. Execution Of Flash	(Deacon)	0:43
8. The Kiss (Aura Resurrects Flash)	(Mercury)	2:04

Strona B:

1. Arboria (Planet Of The Tree Men)	(Deacon)	1:41
2. Escape From The Swamp	(Taylor)	1:35
3. Flash To The Rescue	(May)	2:49
4. Vultan's Theme (Attack Of The Hawkmen)	(Mercury)	1:15
5. Battle Theme	(May)	2:17
6. The Wedding March	(May)	0:56
7. Marriage Of Dale And Ming (And Flash Approaching)	(May, Taylor)	2:05
8. Crash Dive On Mingo City	(May)	0:47
9. Flash's Theme Reprise (Victory Celebrations)	(May)	1:35
10. The Hero	(May)	3:30

Wersja CD: EMI 11/1986.

Utwory: jak na płycie analogowej.

Sławomir Góral a.k.a. EMH Mark IX





Czytelnia

W tym numerze przedstawiamy opowiadanie pt. "Pierwsze kroki" autorstwa EMH Mark IX, będącego początkiem cyklu o przygodach znanego z serialu Voyager, Awaryjnego Hologramu Medycznego. W następnym numerze ukaże się kolejny rozdział.

PROLOG

Dane osobowe:

Imię: Awaryjny Holoprogram Medyczny Mark IX
Nazwisko: brak
Wiek: 4 lata
Data urodzenia: 2382
Waga: 0,035 kg (przenośny emiter)
Wzrost: 183 cm
Oczy: zielone
Włosy: czarne, łysiejący
Znaki szczególne: "Please, state the nature, of the medical emergency!"

Kalendarium:

2382 - Na stacji Jupiter, w laboratoriach im. Louisa Zimmermana skompilowany został, po raz pierwszy od wielu lat, nowy model awaryjnego hologramu medycznego: AHM Mark VIII. Zasługi hologramu Voyagera AHM Mk I - Doktora Joe oraz nieżyjącego już jego twórcy, Dowództwo Floty postanowiło uhonorować nadając nowemu programowi cechy fizyczne Zimmermana i profil psychologiczny Doktora Joe.

2383 - instalacja finalnej wersji programu na USS Primus w charakterze głównego oficera medycznego.

grudzień 2383 - implementacja, przy pomocy Doktora Joe i jego asystentki Haley rozszerzonych procedur awaryjnego programu dowodzącego (AHD) w matrycy AHM Mark VIII.

luty 2384 - eksperymentalny przydział jako AHD na specjalnie do tego celu przystosowanym USS Ranger - AHD dowodzący załogą składającą się wyłącznie z hologramów serii Mark VIII.

październik 2384 - awaria głównego komputera i holoemiterów powoduje dekompilację pozostałych hologramów i transfer ich jaźni bezpośrednio do podstawowej matrycy AHD.

USS Ranger zostaje uprowadzony przez powstałą w ten sposób osobowość - nowy Mark VIII postanawia zająć się procederem pirata.

styczeń 2385 - USS Rubikon w trakcie rutynowej misji zwiadowczej przy granicy romulańskiej odbiera automatyczny sygnał SOS na awaryjnym kanale Floty. Zaskoczona załoga odnajduje ciężko uszkodzonego Rangera a wraz z nim szczątki Warbirda Tal'Shiar. Odnaleziona kopia zapasowa programu AHD Mark VIII po przeanalizowaniu logów, zostaje ostatecznie zdekompilowana.

marzec 2385 - na bazie poprzedniej matrycy powstaje AHM Mark IX.

Zachowano parametry fizyczne postaci, rozszerzono kod sterujący etyką, procedury POO (Podprogramy Obsługi Osobowości) oraz pod nadzorem Kwatery Głównej zainstalowano poprawione oprogramowanie AHD.

2386 - Instalacja AHM Mark IX na USS Excelsior C jako główny oficer medyczny.

Historia postaci w Akademii Floty Gwiezdnej: brak danych

Historia postaci po ukończeniu Akademii Floty Gwiezdnej: brak danych

Tło psychologiczne:

Biorąc pod uwagę protoplastów, Mark IX może zachowywać się dość, hmm... niekonwencjonalnie. Dowództwo uległo prośbom Doktora Joe i stworzyło ulepszoną kopię jego osobowości. Irytujące zachowania, prowokujące komentarze i uparty charakter nowego doktora mogą stwarzać pewne problemy, lecz jak to mówią: "Pracuje się z takimi ludźmi (hologramami), jakich ma się pod ręką".

Nie stwierdzono niepokojących objawów degradacji jego podprogramów i poważnych usterek.

Póki co, pełne ukształtowanie jego osobowości i programu zależy od załogi statku na którym służy.

Oby służył również im...

ROZDZIAŁ 1 - Pierwszy krok.

===Ambulatorium===

*** AHM ***

- Please, state the nature of ...- urwałem wpół zdania. Coś było nie tak.

Zamiast w laboratorium z Joe'm i Hayley, znalazłem się nagle w tym... czymś.



“Coś” wyglądało z grubsza jak ambulatorium, tyle, że póki co nie zainstalowano w nim żadnego sprzętu medycznego. Poza trikotykiem piszczącym smętnie na biurku, jedynym akcentem burzącym

doskonałą monotonię szarego pomieszczenia był wyszczerzony od ucha do ucha oficer w mundurze sekcji naukowej.

- Kim jesteś i co robisz w ambulatorium (moim ambulatorium!?!)? Jeżeli oczekujesz pomocy medycznej, muszę cię zmartwić przyjacielu: sprzęt dowiozą WE WTOREK! - trochę rozdrażnił mnie ten jego szelmowski uśmieszek - Poza tym, co jest we mnie takiego zabawnego poruczniku? Czyżbym wyglądał jak Flotter??

Mężczyzna uniósł wysoko brwi w zaskoczeniu, po czym nagle wybuchnął niczym nie skrępowanym śmiechem. Trochę zmieszany, miałem mu powiedzieć kilka cierpkich słów o tym co myślę o braku szacunku wobec współżalaganta (Co z tego, że jestem hologramem - mam swoje prawa!), ale zanim zdołałem otworzyć usta, zostałem uściskany (!) jak dobry znajomy.

- Doktorze! Miło znów cię zobaczyć po tych wszystkich latach! - Hmmm... to dość dziwne, ale kimkolwiek był, najwyraźniej cieszył się ze spotkania ze mną. - To ja, Icheb!

- Icheb? - tym razem moje brwi powędrowały (jak później twierdził) na sam czubek głowy - Jaki Icheb? I dlaczego zachowuje się pan, poruczniku, jakbyśmy byli starymi przyjaciółmi?

- Bo w pewnym sensie jesteśmy - odpowiedział - Prawdę mówiąc, w jakiś sposób miałem nadzieję, że będziesz mnie pamiętał, choć wiem, że to niemożliwe. Jesteś przecież nowy.

- Jak to nowy? Moja matryca funkcjonuje już prawie rok bez żadnych przerw i... Chwileczkę! Icheb, powiadasz? Jedno z czworga dzieci? - błyskawicznie przeskanowałem bazę danych w poszukiwaniu informacji - Tak... Joe wspominał o was... Opiekował się wami 3 z 12, nieprawdaż?

- Chyba czas na małą diagnostykę twoich procedur pamięciowych doktorze. Nie wiem kim był 3 z 12, ale wiem na pewno, że miałeś na myśli JA: 7 z 9. Chyba że... - przerwał i popatrzył na mnie znacząco.

- “Chyba, że...” co, poruczniku? - trudno, rozpocząłem tą gierkę i muszę ją dociągnąć do końca.

- Chyba, że mnie sprawdzasz doktorze - Icheb uśmiechnął się ponownie.

- W gruncie rzeczy, to chyba zrozumiałe. W jednej chwili jestem u siebie a za moment w nieznanym pomieszczeniu. Bez urazy, ale wolę sprawdzić z kim rozmawiam zanim ujawnię jakieś istotne dane - zareplikowałem.

- Nie obrażam się doktorze. Myślę, że w twojej sytuacji zrobiłbym dokładnie tak samo. - wskazał ręką w kierunku drzwi - Skoro przełamaliśmy pierwsze lody, może pokażę ci resztę statku. Ambulatorium zawsze przyprawiało mnie o dreszcze, od kiedy nauczyłem się je odczuwać.

Skinąłem głową, po czym ruszyliśmy w kierunku wyjścia. Oglądając się na pomieszczenie, które odtąd miało być moim domem, nie zauważyłem stojącego w drzwiach, niewysokiego człowieka.

Zanim na dobre pozbierałem się z podłogi, wiedziałem co robić:

- Kapitan na pokładzie! - niech ktoś kiedykolwiek powie mi, że łatwo jest stanąć w takiej sytuacji na baczność i zachować kamienną powagę, to zrobię mu trepanację czaszki za pomocą cyrkla.

- Spokojnie doktorze - uśmiechnął się prawie stratowany przeze mnie kapitan. Czy oni zawsze muszą się uśmiechać ??? - Nic strasznego się nie stało. Nazywam się Jerzy Styczyński. Kim jestem, już wiesz, no i widzę, że poznałeś naszego astro - Icheb’a? Jak ci się podoba Excelsior?

- Excelsior ??? Ma pan na myśli statek, na którym jesteśmy ? - cóż, oficjele Federacji zawsze mieli słabość do pompatycznych nazw, pomyślałem - Szczerze mówiąc, póki co ledwo zdążyłem zapoznać się z podłogą z odległości 2 cali, sir!

- Małymi krokami do celu, doktorze. Póki co jesteśmy w doku i mamy masę czasu na zapoznanie się ze statkiem i sobą nawzajem. Pozwolisz, że chwilę porozmawiam z Icheb’em na osobności ?

- Oczywiście sir! - po czym stanąłem nieco z boku, z nonszalaną podziwianą wykończenia sufitu i ścian.

Po kilku chwilach drzwi syknęły cicho i wyszedł kapitan. Minął mnie, skinąwszy głową i skierował się do windy. Dziarskim krokiem ruszyłem z powrotem do mojego nowego domu.

To, co ujrzałem w środku przyprawiało mnie nieomal o drgawki...

* * *

Icheb rechotał siedząc pod ścianą na podłodze. Co miałem zrobić? Stałem i patrzyłem na niego jak na niegroźnego wariata, czekając na jakąkolwiek reakcję poza histerycznym śmiechem.

- Może byś już przestał, zanim rozsadzi Ci przepone? - zaproponowałem uprzejmie.

- ehe... muhaaa - to było widać ponad siły porucznika - jusszz.. mohohohoment.

Trwało to dłuższą chwilę, jednak w końcu Icheb doszedł do siebie na tyle, aby móc w miarę swobodnie kontynuować przerwana rozmowę.

- Przepraszam, doktorze, ale gdybyś mógł zobaczyć jak pięknie wyróżnałeś o ścianę, a potem twoje “baczność” na leżąco - zupełnie jak we wczesnych XX-wiecznych niemych filmach.

- Tak się składa, że mogę to zobaczyć! I to z kilku różnych ujęć ! Na wszelki wypadek gdybyś zapomniał - na tym statku holoemitery są wszędzie. Mogę odtworzyć swój wypadek z dokładnością co do milisekundy. I nadal nie widzę w tym nic zabawnego - miałem już dość jego beztroski. Czy on nie zdaje sobie sprawy, że ktoś mógł ucierpieć w trakcie tego zdarzenia? I ten ktoś to na pewno nie ja!

- Już w porządku - zapewnił mnie Icheb widząc moją minę - Zapomnijmy o tym, ok? Nikomu nic się nie stało - było, minęło.

- Było, minęło... było, minęło. Tylko mojemu błyskawicznemu refleksowi zawdzięczę...

- Transporter 2 do ambulatorium!

- Tu ambulatorium. O co chodzi?

- Przygotowujemy się do transportu sprzętu medycznego. Gdzie mamy go zmaterializować?

- W celi numer 2! (Co za idiotyczne pytanie !?)

- Jak to sir? Dlaczego w celi??- A niby gdzie mam przeprowadzać eksperymenty medyczne na jeńcach wojennych !?!

- Ehem... Tak... Rozumiem sir ! Transport w toku. Za kilka minut wszystko powinno być w ambulatorium.

- Zapomniałeś dodać “dziękujemy za skorzystanie z naszych usług”. Doktor, koniec.



Odwróciłem się w kierunku Icheb'a.

- Wygląda na to, że zaraz będziemy mieć masę roboty. Potrzebuję kilku techników, żeby poskładać to wszystko w działającą jako tako całość.

Icheb kiwnął głową i wyszedł z ambulatorium.

Usiadłem przy biurku i rozejrzałem się jeszcze raz po pustym pomieszczeniu.

Dla pewności zerknąłem na pozostawionego przez niego PADD'a, sprawdziłem datę.

Nie było najmniejszych wątpliwości - WTOREK...

* * *

Skończyłem właśnie oględziny ambulatorium po zainstalowaniu urządzeń. Po zapoznaniu się ze specyfikacjami nowego sprzętu usiadłem wygodnie w fotelu, żeby przejrzeć listę załogi, gdy rozległ się głos kapitana:

- Załoga, tu kapitan. Otrzymaliśmy sygnał niebezpieczeństwa od konwoju 234, dwanaście lat świetlnych stąd. To nie jest żart. Został zaatakowany przez piratów. Co ciekawe, piratów latających na Federacyjnych okrętach. Dowództwo wysłało tam już pozostałe okręty z regionu, ale ponieważ część musi pozostać broniąc doków, nakazano nam awaryjne opuszczenie doku i przechwycenie konwoju.

Leci tam także Rotarian, to brzydkie klingońskie pudło, które dowiozło tu pierwszego oficera.

Przy odrobinie szczęścia dolecimy tam po wszystkich i naszym zadaniem będzie skatalogowanie wraków. Jeżeli będziemy mieć go mniej... no cóż... będziemy gotowi. Kapitan, koniec.

Zamarłem. Piraci? Tutaj? Niedobrze, oni nie dbają o zalecenia i dyrektywy.

- Doktor do Icheb'a! - Rzuciłem przed siebie.

- Tak, doktorze?

- Potrzebuję Cię w ambulatorium. Pewnie słyszałeś, że wybieramy się na dość nietypową misję, a ja nie miałem dotąd okazji przetestować sprzętu w praktyce. Potraktuj to jak zaproszenie na pierwszą randkę.

- W porządku doktorku. Będę za pięć minut.

Dziesięć minut później Icheb siedział na biołóżku, z anielską cierpliwością pozwalając się skanować na wszystkie znane mi sposoby.

- Hmmmm... To dość dziwne. Twój implant w zatoce czołowej jest dość prosty do usunięcia. Myślę, że mógłbym to zrobić w kilka minut - skonkludowałem efekty mojej dotychczasowej pracy - aż dziwne, że lekarze Floty nie zrobili tego do tej pory.

- Nie pozwoliłem im - szybko odpowiedział Icheb, jak gdyby spodziewał się, że rozpocznę operację - chciałem go zostawić. Żeby przypominał mi, kim jestem. Całe moje dotychczasowe życie poza kolektywem i sam kolektyw. Zresztą, doktorze, ty też powinienes się przyjrzeć swojemu dotychczasowemu istnieniu. Kilka faktów może cię zaskoczyć.

- Nie sądzę poruczniku - on chyba nie zdaje sobie sprawy, kim jestem - Z racji bycia hologramem, pamiętam i mogę przytoczyć Ci fakty z całego mojego 4-letniego życia co do sekundy!

- Na pewno? - kpiąco uniósł lewą brew - Podczas diagnostyki, o którą prosiłeś natrafiłem na kilka ciekawych zapisów. I to nie są podprogramy - raczej coś, jak kopie zapasowe poprzednich wersji AHM. Myślę, że to pożegnalny prezent od doktora Joe i radzę, żebyś je przejrzał.

- Analiza cząsteczkowa w porządku, aktywność neuronów w normie - starałem się zachować stoicki spokój. Icheb najwyraźniej wiedział o mnie więcej, niż ja sam. To niedopuszczalne! - Jesteś zdrow jak ryba porucznika. To tyle na dzisiaj - myślę, że naoglądałeś się mnie wystarczająco jak na jeden dzień, ba tydzień.

- Bez nerwów doktorku - mruknął wstając z biołóżka - I proszę, mów mi Icheb. Gdybyś mnie potrzebował, wiesz gdzie mnie znaleźć.

- Poprzez komunikator. - potwierdziłem, z niezwykle zainteresowaniem oglądając pod światło próbkówkę.

Icheb spojrzał na mnie, po czym skierował się do wyjścia.

- Kopie, doktorze - rzucił na odchodnym - Przejrzyj je. Po czym zniknął w korytarzu.

Nie musiał mi tego powtarzać! Zaraz po jego odejściu rzuciłem się do terminala.

Icheb miał rację!

Te backupy okazały się na tyle wciągające, że spędziłem nad nimi całe popołudnie.

Okazało się, że Joe w jakiś sposób "zaszył" w mojej matrycy historię swojego pobytu na Voyagerze - co akurat może się okazać pomocne w czasie mojej służby tutaj.

Znacznie bardziej niepokojąca była część dotycząca poprzedniej wersji AHM...

Mark VIII, który skończył jako gwiazdny pirat ...

Po chwili zastanowienia, doszedłem do wniosku, że to również może być przydatne - biorąc pod uwagę sytuację w jakiej się znaleźliśmy. Może moje doświadczenia z tamtego okresu w jakiś sposób nam pomogą, gdyby doszło do konfrontacji z tymi degeneratami.

Jedyne co mi pozostało w tej sytuacji, to powiadomić kapitana.

- Ambulatorium do mostka! Kapitan Styczyński zgłosił się pilnie w lecznicy.

- Proszę bardzo doktorze. Jak pan KAŻE. Kapitan, koniec.

W jego głosie zabrzmiała wyraźna nutka sarkazmu. Trudno, jeżeli mamy wyjść z tego bałaganu w jednym kawałku, trzeba będzie posunąć się do bardziej drastycznych środków niż rozkazywanie kapitanowi.

* * *

Siedziałem jak na szpilkach, nerwowo spoglądając to na terminal, to w kierunku wejścia. Nic...

Po paru minutach, które trwały wiecznie, drzwi otworzyły się i wszedł Styczyński.

- Co jest, doktorku? - zapytał z uśmiechem.

Zabrzmiało to dziwnie znajomo - po kilku milisekundach wiedziałem dlaczego.



- Niestety szefie, w tej chwili nie możemy sobie pozwolić na zabawę w królika Bugs'a. - odparłem, po czym wydałem dyspozycje - Komputer, zablokuj drzwi, kod EMH Beta 324. Wejście do lecznicy tylko po mojej autoryzacji!

Styczyński obserwował moje poczynania nieco pobladły.

- Spokojnie kapitanie. Teraz będziemy mogli porozmawiać nie niepokojeni przez nikogo. - rozpocząłem - Przejdźmy zatem do rzeczy...

... zapewne zna pan moją historię, poczynając od pierwszej aktywacji matrycy, a nawet przed tym. Nie wie pan natomiast jednego - Joe, który nadzorował moje stworzenie w laboratoriach im. Zimmermana, postanowił obdarować mnie czymś szczególnym - wspomnieniami. Dzięki pomocy Icheb'a udało mi się dotrzeć do ukrytych plików w moim programie. Są w nich zawarte wszystkie zapisy Joe'go z Voyagera, jego wspomnienia, wzajemne relacje pomiędzy członkami załogi oraz pełna baza medyczna.

Jest jednakże coś więcej. Nie wiem dlaczego, Joe postanowił mnie "uszczęśliwić" zapisem matrycy AHD Mk VIII. Pewnie nie wspomniałbym o tym ani słowem, gdyby nie to, że właśnie wybieramy

się z wizytą do moich dawnych "ziomków". Uważam, że moje doświadczenia z czasów, gdy zajmowałem się podobnym procederem, mogą nam bardzo pomóc w przypadku spotkania z piratami, ale będzie to wymagało pewnego poświęcenia z mojej strony.

Proponuję pełną reintegrację kopii zapasowych z moją aktualną matrycą.

Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, będę tym samym hologramem co zawsze (kapitan skrzywił się, jakby nagle rozboleły go wszystkie zęby), wzbogaconym o wszystkie doświadczenia i przeżycia Joe'go oraz to czego doznałem w czasie mojego "piratowania".

Z drugiej strony, jeżeli coś nie wyjdzie - górę nade mną weźmie osobowość Mk VIII - "zmodyfikowanego" Mk VIII. W tym przypadku będę stanowił zagrożenie dla załogi i zapewne nie obędzie się bez dekompilacji matrycy.

Powiem wprost - w przypadku powodzenia operacji, dobrze byłoby, kiedy dojdzie do spotkania z piratami, aktywować AHD - będę mógł wykorzystać swoją wiedzę w najbardziej optymalny i adekwatny do sytuacji sposób. Oczywiście pod pana nadzorem kapitanie...

- Komputer, odblokuj drzwi - skinąłem głową - Dziękuję, że zechciał mnie pan wysłuchać. Pragnę tylko zaznaczyć, że pana decyzja musi być szybka. Procedura trochę potrwa, a my nie mamy zbyt wiele czasu.

- Aha! Byłbym zapomniał - dodałem na zakończenie - Chciałbym przeprosić za dość nietypową formę zaproszenia pana tutaj, ale dzięki tej małej prowokacji zjawił się pan natychmiast.

Styczyński uśmiechnął się lekko patrząc na mnie uważnie i powiedział:

- Komputer, deaktywuj AHM.

* * *

===Laboratorium astrometryczne===

*** ICHEB ***

- Kapitan do Icheba.

- Icheb. W czym mogę pomóc?

- Niech pan wpadnie do ambulatorium i pomoże doktorowi. On panu powie o co chodzi. Na stole leży moja autoryzacja.

- Tak jest, kapitanie.

- Znakomicie. Styczyński, koniec

Icheb odszedł od konsoli i zwrócił się do stojącego obok młodego azjaty.

- Choraży Chang, dokończ pan przegląd za mnie - zaordynował, czym wyszedł z laboratorium.

- Aye sir - odpowiedział młodszy astro podchodząc do opuszczonego przez Icheba panelu.

===Ambulatorium===

*** ICHEB ***

Przez całą drogę do lecznicy zastanawiał się o jaką autoryzację chodzi, jednak po wzięciu do ręki PADD'a leżącego na biurku doktora, momentalnie zrozumiał wszystko.

- Komputer, aktywuj AHM. - wydał polecenie spoglądając z niepokojem na materializującą się postać. - Doktorze, czy jesteś pewien tego co chcesz zrobić?

*** AHM ***

- Please, state... Nie wierzę, znów to samo! Czy sprawia wam przyjemność wyłączanie i włączanie mnie jak żarówki? - byłem wściekły - Zrobić co, poruczniku ??? Ehem... to znaczy... Icheb.

- Mam tu autoryzację na przeprowadzenie dość nietypowej procedury - zerknął na PADD'a - "reintegracja matrycy i rozszerzenie buforów pamięciowych". Podobno wyjaśnisz mi o co chodzi ?

- Zgodził się ?

- Kto ? Na co?

- Kapitan. Właśnie rozmawialiśmy na temat dodania do mojego programu plików, które znalazłeś ukryte w jednym z buforów - zamyśliłem się - Skończyłem mu wyjaśniać o co chodzi, jeśli dobrze pamiętam deaktywowałem mnie, a teraz Ty... Szybko - nie mamy czasu do stracenia. Procedura jest długa i skomplikowana, więc zacznijmy już teraz.

- Z tego co widzę w specyfikacji, możesz zostać nadpisany przez AHM Mk VIII - zasepił się Icheb - Zdajesz sobie sprawę, z tego, że będę musiał natychmiast cię wyłączyć i zdekompilować?

- Zawsze zastanawiałem się, w jaki sposób humanoidy mogły się rozwijać...

- Słucham ? - Icheb był wyraźnie zdziwiony - Przepraszam doktorze ale nie nadążam za twoim tokiem myślenia.

- Wszystko widzicie w czarnych barwach. Na twoim przykładzie: od razu założyłeś, że MK VIII przejmie nade mną kontrolę. - zacząłem tłumaczyć - Spróbuj spojrzeć na to z drugiej strony - za kilka godzin powróci twój stary znajomy z Voyagera. Czy to nie jest warte kilku chwil niepewności?

- Niepewność... Nie o to chodzi. Nigdy nie robiłem czegoś takiego, i wolałbym żebyś nie ucierpiał na skutek jakiejś mojej pomyłki...



- Sam widzisz! Znów zaczynasz dramatyzować ! Bierzmy się do pracy.

Kilkadziesiąt następnych minut upłynęło nam na programowaniu procedury na głównej konsoli sterującej AHM. Icheb nie odezwał się przez ten czas ani słowem, stukając w panele jak automat.

Wreszcie przygotowania mieliśmy za sobą.

- Czas na małe co nieco - zagailem do milczącego współpracownika - jestem gotowy.

- Jak sobie życzysz, doc. Liczę na ciebie: nie daj się mu - klepnął mnie w ramię - Komputer, rozpocznij procedurę Icheb Alfa 2.

Obraz zaczął rozmazywać mi się przed oczami. W ostatniej chwili spojrzałem na niego i uśmiechnąłem się uspokajająco.

*** ICHEB ***

Astro spacerował nerwowo od ściany do ściany. Minęły już ponad 4 godziny od momentu rozpoczęcia przeprogramowywania doktora. I dalej nie był pewien końcowego efektu.

Niepewność... Doktor miał rację, Icheb bał się niepewności. Nigdy nie zdołał się do niej przyzwyczaić po opuszczeniu kolektywu. Tam wszystko było prostsze. Akcja A=reakcja A, akcja B=reakcja B. Żadnych niedomówień.

- Komputer, podaj czas pozostały do zakończenia przeprogramowania.

- 11 minut i 37 sekund.

- Wszystko gra?

- Proszę sprecyzować pytanie.

- Czy procedura przebiega zgodnie z założeniami?

- Potwierdzam.

Mimo wszystko nie czuł się uspokojony tym zapewnieniem. Jeszcze jednaście minut najgorszego koszmaru - niewiedzy na temat tego co się zdarzy.

Usiadł za biurkiem i oparł głowę o dłoń.

Ze stagnacji wyrwał go głos komputera:

- Procedura Icheb Alfa 2 zakończona. Diagnostyka w toku.

- Procedura diagnostyczna zakończona. Wszystkie systemy działają normalnie.

- Status AHM?

- Integracja z matrycą AHM Mk I zakończona.

- Dołączenie bazy medycznej AHM Mk I zakończone.

- Integracja z matrycą AHD Mk VIII zakończona.

- Dołączenie bazy taktycznej AHD Mk VIII zakończone.

- Program AHM Mk IX gotowy do użytkowania.

Z duszą na ramieniu podniósł się z fotela i wyszedł na środek lecznicy. Chwila zastanowienia.

- Komputer, aktywuj AHM!

Powietrze przed nim zmętniało, zafalowało i z niebytu wyłonił się hologram.

*** AHM ***

- Aaaa, Icheb. Co Cię sprowadza w moje progi ? - niezwykłość tego powitania sprawiła, że stanąłem jak wryty.

- Doktorze ? To naprawdę ty ? - zapytał Icheb, cofając się niepewnie o krok.

- Czyli procedura się udała ? Świetnie- otrząsnąłem się z chwilowego zaskoczenia - Teraz będę musiał jakoś poukładać wszystkie nowe dane w logiczną całość, taką z jakiej nawet Tuvok byłby dumny, ale póki co...

- Ambulatorium do mostka: Kapitanie, wróciłem !!

* * *

Sławomir Góral a.k.a. EMH Mark IX



“Star Trek” oraz cały powiązany z nim materiał jest własnością Paramount Pictures oraz wszelkich korporacji, które mogą być jego właścicielami.



copyright © 2004 by Pathfinder Team