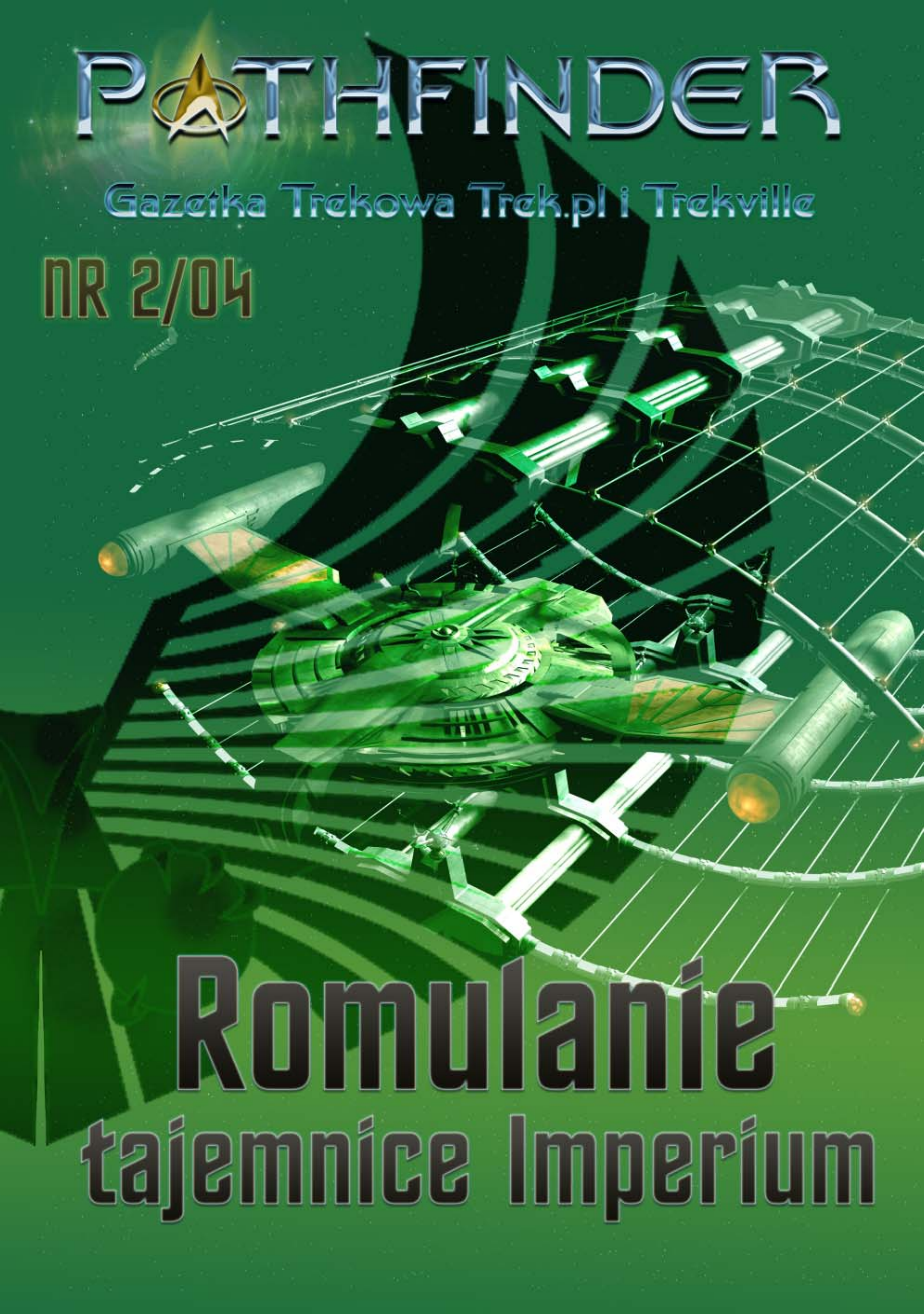


PATHFINDER



Gazetka Trekowa Trek.pl i Trekvillie

NR 2/04

Romulanie tajemnice Imperium

ODPRAWA

Drodzy Czytelnicy!

Witam Was w drugim numerze naszej trekowej gazetki – zwłaszcza tych, którzy ze zniecierpliwieniem czekali na jej kolejne wydanie. Zniecierpliwieni złośliwi twierdzili, że chcemy dać szansę CEO na skończenie serwisu TSS i dlatego przedłużamy publikację numeru drugiego... jednakże nie będę tego komentować ;)

Na początku chciałbym podziękować wszystkim za ciepłe przyjęcie pierwszego numeru i wszelkie pochlebne komentarze wypowiediane m.in. na łamach serwisu USS Phoenix i forach Orion Tok'Ra oraz TSS. Dziękuję też za konstruktywne słowa krytyki, staraliśmy się w oparciu o nie ulepszyć aktualny numer, aczkolwiek wiele zapewne jeszcze brakuje do doskonałości. ;)

Do chwili publikacji tego numeru, pierwsze wydanie gazetki został pobrany ponad 1600 razy... Jest to całkiem niezły wynik i w imieniu całej redakcji dziękuję Wam. Mam nadzieję, że obecny numer będzie miał równie wysoką, jeżeli nie wyższą poczytność. Szczególne podziękowania za zaoferowaną pomoc kieruję do Omegi - to dzięki niemu strona skąd można pobrać gazetkę ma nową szatę graficzną. ;)

Tyle tytułem wstępu. Przejdźmy do zawartości Pathfinder'a.

W numerze drugim, jak już widać po okładce, tematem przewodnim jest jedna z bardziej tajemniczych ras z uniwersum Star Treka – Romulanie. Skąd pochodzą? Jaki mają system polityczny? Czym jest Strefa Neutralna? Jak przyrządzić romulańskie piwo we własnym zakresie? ;) Te oraz inne ciekawe informacje znajdziecie na kolejnych stronach.

W dziale gier przedstawiamy grę komputerową Star Trek: Invasion oraz kolejny odcinek przybliżający karciankę CCG – tym razem wprowadzenie w świat karcianej Federacji. ;)

Swoją premierę mają dwa działy. Pierwszy z nich to Recenzje Filmowe – w tym numerze zajmujemy się Star Trek: Nemesis – najnowszym filmem, który był emitowany w Polsce w 2003 roku, a niedawno również miał swoją polską premierę telewizyjną dzięki stacji Canal+. ;) Natomiast drugim działem jaki wprowadzamy jest Astrometria, w którym postaramy się przedstawiać ciekawostki ze świata nauki, zwłaszcza z takich dziedzin jak astronomia, astronautyka i fizyka. Pierwszy artykuł w tymże dziale jest poświęcony akceleratorowi CERN. Tych, którym ta nazwa (jeszcze) nic nie mówi, zapraszam do lektury artykułu. ;)

Na koniec zapraszam do działu muzycznego, gdzie nasza recenzentka podjęła się opisanie ścieżki dźwiękowej do filmu Nemesis oraz polecam lekturę kontynuacji zamieszczonego w numerze pierwszym opowiadania o dzielnym AHM. ;)

Serdecznie zapraszam do lektury! Engage! ;)

Oskar "Vashar" Sztajer



PATHFINDER REDAKCJA

**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" Sorgowicki,
Adam "O'mus" Horbatowski, Jerzy "Zarathos" Jabłoński,
Piotr Jabłoński, Małgorzata "Gosiek" Kolek,
Sławomir "EMH Mark IX" Góral, Paweł "fluor" Dąbrowski,
Dominik "Domko" Kocuj, Sebastian "Beyondor" Szwarc
Mateusz "Mattik" Krasucki, Piotr Matusz



SPIS TREŚCI

ODPRAWA.....2

NEWSROOM

TOS – DVD BOX.....4

Premiera Trekkies 2 na DVD.....5

Więści z Decipher.com - CCG.....6

Otwarcie sklepu Trek.pl.....6

Czwarty sezon Voyagera na DVD.....7

BIOGRAFIA

Gene Roddenberry.....8

OBCY NUMERU

Romulanie.....10

BAZA DANYCH

TalShiar.....15

Romulus i Remus.....17

Strefa Neutralna.....19

Uzbrojenie okrętu: Torpedy.....21

Słowniczek Rihannsu.....26

D'deridex i inne okręty romulańskie.....29

Piwo romulanskie.....34

GRY

Star Trek: Invasion.....36

CCG - Federacja.....39

RECENZJE

Star Trek: Nemesis.....44

Stargate Atlantis: Nowa przygoda – wstęp.....46

Muzyka: OST Nemesis.....50

RYSUNKI.....52

ASTROMETRIA

Instytut CERN.....54

OPOWIADANIA

AHM cz. 2 - Wypadek.....57

NEWSROOM

PIERWSZY SEZON THE ORIGINAL SERIES NA DVD W WYDANIU BOX

W dniu 31 sierpnia odbyła się premiera wydania pierwszego sezonu ST: TOS na DVD w formie boxa z licznymi dodatkami. Chociaż cały oryginalny serial już swego czasu wyszedł na DVD, to z pewnością nie w formie, która mogłaby zadowolić kolekcjonerów - były to zwykłe płyty (w liczbie 40-tu), każda wydana w osobnym pudełku, a na niej znajdowały się tylko dwa odcinki.

Teraz mamy okazję podziwiać pełne, ośmiopłytowe wydanie, które oprócz całego pierwszego sezonu będzie zawierało również (jak wszystkie treki, które dotychczas wyszły w boxach) wiele dodatków. Wśród nich znajdują się:

- Komentarze Denise i Michaela Okudy do czterech wybranych odcinków (*Where No Man Has Gone Before*, *The Menagerie, Part I + II*, *The Conscience of the King*)
- *The Birth of a Timeless Legacy* – opowieść o początkach i kulisach powstania TOS; kręceniu pierwszego pilota serialu (*The Cage*); wydarzeniach, które doprowadziły do telewizyjnej premiery serialu w 1966 roku itp. W tym materiale znajdują się wywiady z aktorami, producentami i decydentami, którzy sprawili, że TOS otrzymał swoją szansę. Tu również pojawiają się nowe wypowiedzi Leonarda Nimoya i Williama Shatnera.
- *Life Beyond Trek: William Shatner* – odtwórca roli kapitana Kirka opowiada o swojej przygodzie z trekiem oraz oprowadza ekipę po należącym do niego ranczo i mówi o swojej miłości do koni. Każdy kolejny sezon będzie zawierał podobnie skonstruowany materiał, mówiący o jednym z głównych bohaterów, jego aktualnej pracy i pozatrekowych zainteresowaniach.



- *To Boldly Go* – materiał zawierający dyskusje twórców serialu i aktorów na temat następujących odcinków: *The Naked Time*, *The City on the Edge of Forever*, *The Devil in the Dark* oraz *The Squire of Gothos*.
- *Reflections on Spock* – Leonard Nimoy opowiada o wykreowanej przez siebie postaci, jej tajemnicach i fenomenie jej popularności, a także wyjaśnia, czemu zdecydował się napisać na ten temat dwie różne książki: *I Am Not Spock* oraz *I Am Spock*.
- *Sci-Fi Visionaries* – złożone z różnych wypowiedzi spojrzenie na związanych ze światem Star Trek scenarzystów i pisarzy takich jak: Gene Coon, Harlan Ellison, George Clayton Thomas, Richard Matheson, D.C. Fontana, Gene Roddenberry, Bob Justman a także John D.F. Black.
- Na płycie znajdzie się również galeria zdjęć i komplet trailerów telewizyjnych.

Opracowanie: Gosiek

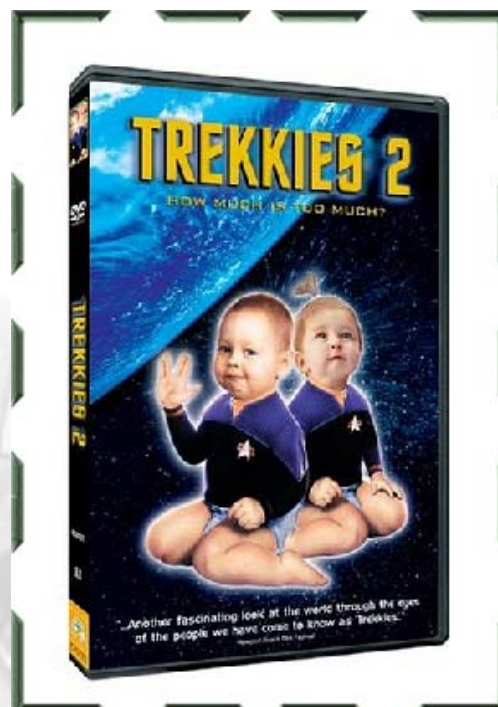
NEWSROOM

PREMIERA DVD „TREKKIES 2”

Również 31 sierpnia swoją premierę DVD miał film „Trekies 2”, sequel do nakręconego w 1997 roku dokumentu „Trekies”. Reżyser pierwszego filmu - Roger Nygard, postanowił zrobić kolejny film o trekerach z całego świata, który miałby wyjaśnić fenomen powstania i istnienia trekowego fandomu.

W odróżnieniu od części pierwszej, ten film koncentruje się przede wszystkim na życiu i pomysłach fanów, nie opowiadając zbyt wiele o historii Star Trek. Nie zobaczymy tu również znanych z występów w treku aktorów, którzy pojawiali się w części pierwszej. Jedynym wyjątkiem jest oczywiście będąca naszym przewodnikiem po świecie trekerów Denise Crosby (czyli znana z *The Next Generation* porucznik Tasha Yar).

Podczas kręcenia filmu twórcy odwiedzili m.in. U.S.A., Niemcy, Anglię, Australię, Włochy, Brazylię Francję i Serbię. Wrócili także do kilku znanych z pierwszej części fanów, aby sprawdzić jak ci radzą sobie po latach.



Edycja DVD, oprócz samego filmu, zawiera:

- 55 minut dodatkowych scen, które nie znalazły się w ostatecznej wersji „Trekies 2”
- wiele dodatkowych zdjęć, które ekipa zrobiła na całym świecie podczas kręcenia filmu
- 5 dodatkowych rozdziałów tematycznych, które nie zmieściły się w filmie: *Fandom Quantified*, *Public Fans or Private Fans*, *Self Expression*, *Fan Pon Farr* oraz *Favorite Aliens*
- dwa klipy filmowe nakręcone przez fanów: stworzony przez Briana Dellisa *Final Frontier Revisited* i będący dziełem Gabriela Koernera *Really Bad Star Trek*

Oczywiście twórcy filmu zapowiadają też liczne niespodzianki, które mają umieścić w materiałach dodatkowych. Będzie też dostępne wydanie DVD zawierające obydwa filmy.

Ponadto 5 października do sprzedaży ma trafić ścieżka dźwiękowa z „Trekies 2”, na której znajdują się utwory różnych grup i twórców muzycznych zainspirowanych trekiem a także fragmenty muzyki z obu produkcji.

Więcej szczegółów można znaleźć na stronie internetowej: <http://www.trekies2.com>

Ponadto na <http://www.startrek.com> można obejrzeć oficjalną zapowiedź filmu a także kilka ze wspomnianych już dodatkowych scen, które nie znalazły się w finalnej wersji „Trekies 2”.

PS. Twórcy zapowiadają nakręcenie filmu „Trekies 3”, w którym mieliby odwiedzić fanów serialu mieszkających w Rosji, Indiach oraz innych krajach azjatyckich a także w Afryce i na Bliskim Wschodzie.

Opracowanie: Gosiek

NEWSROOM

WIEŚCI Z DECIPHER.COM

6 października 2004 odbyła się premiera najnowszego dodatku karcianki ST CCG - "Fractured Time". Zawiera on karty obejmujące tematyką przeszłość, przyszłość i teraźniejszość wszechświata serialu, jak również wszechświat alternatywny i rozmaite czasoprzestrzenne anomalie.

"Fractured Time" znajdziemy w eleganckim kolekcjonerskim pudełku (o pojemności 300 kart), które dostępne jest w sześciu wersjach - każda przyozdobiona symbolem jednej z głównych afiliacji - Federacji, Imperium Klingońskiego, Imperium Romułańskiego, Bajor, Kardasji lub Dominionium.

Niezależnie od wyglądu zewnętrznego, w każdym pudełeczku znajduje się zestaw 40 kart (zawierających m. in. takie rarytasy jak James T. Kirk, Daniels, Tomalak czy też "Future Enterprise" - U.S.S. Enterprise-D) oraz starter i 3 boostery z wcześniejszych dodatków (Premiere, Energize, Call to Arms). Jediną niedogodnością jest cena produktu, wynosząca około 40 dolarów. Miłośnicy CCG - czas zacząć zaciskać pasa! :)



Opracowanie: Kru



Trek.pl ma swój sklepik

Wychodząc na przeciw Waszym prośbom, dnia 1 października otworzyliśmy nasz internetowy sklep. Na razie można w nim kupić jedynie koszulki z logo trek.pl, ale w przyszłości planujemy rozszerzenie oferty o kubki i inne gadżety.

Adres sklepu Trek.pl jest mam nadzieję bardzo prosty do zapamiętania: <http://www.butik.pl/trek?l=pl>

Autorem logo TSS jest Tom, za które należą mu się szczególne podziękowania. TSS nie odnosi zysków na sprzedaży gadżetów. Życzymy przyjemnych zakupów!



Liranna

NEWSROOM

CZWARTY SEZON VOYAGERA NA DVD

28 września miała miejsce premiera wydania 4 sezonu Voyagera na DVD. W pudełku z nowym wydaniem znajduje się 7 płyt. Sezon, który rozpoczyna się jednym z bardziej oczekiwanych i mających największą oglądalność (po kończącym sezon trzeci cliffhangerze) odcinków - "Scorpion, part II", zawiera choćby takie perełki jak "Year of Hell", "Message in a Bottle". Poza tym następują zmiany w obsadzie (7 of 9, Kes) i w stosunkach pomiędzy członkami załogi... I właśnie to wszystko mamy teraz okazję obejrzyć w pełnoekranowej wersji i z dźwiękiem Dolby Digital 5.1 i Dolby Surround.

Oprócz całego 4 sezonu w pudełku znajdziemy płytę z dodatkami specjalnymi, a na niej:

Braving the Unknown: Season 4

Brannon Braga, Jeri Taylor i inni członkowie ekipy producencko-aktorskiej realizującej Voyagera opowiadają o pojawieniu się w serialu 7 of 9, odejściu Kes oraz odcinkach które najbardziej zapadły im w pamięć - jak choćby „Year of Hell” i “The Killing Game”.

Time Capsule: Seven of Nine

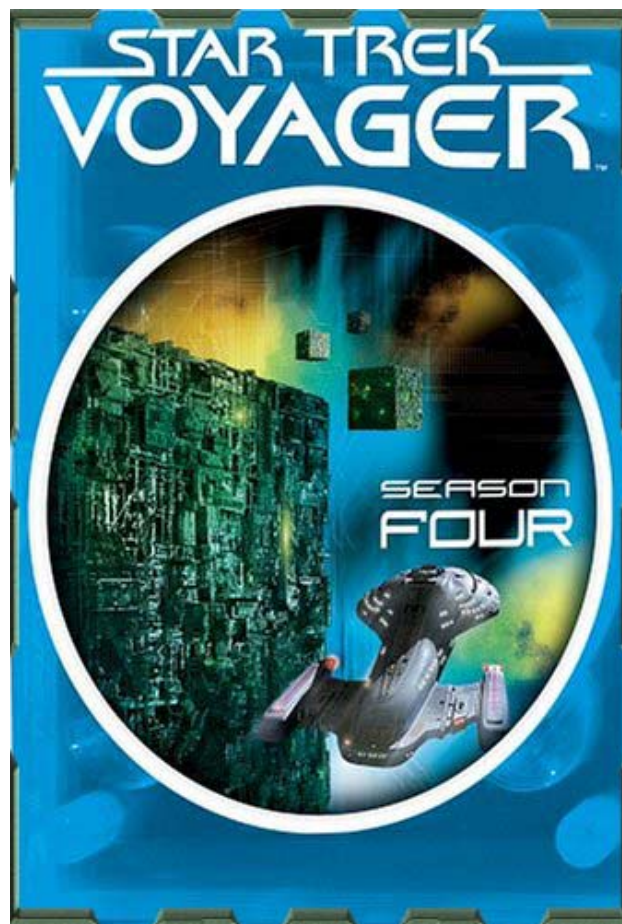
Prezentacja aktorki Jeri Ryan, która odtwarzała postać 7 of 9, zawierająca kilka rzadko prezentowanych wywiadów i zdjęć oraz materiały reklamowe nakręcone podczas jej pierwszego roku pracy przy Voyagerze.

Time Capsule: Harry Kim

Nowy wywiad, w którym grający Harry’ego Garrett Wang opowiada o swojej postaci i jej rozwoju przez wszystkie 7 sezonów serialu. W tym dodatku pojawiają się również zabawne filmiki z Garrettem, nakręcone podczas trekowego rejsu statkiem na Karaibach.

The Birth of Species 8472

Twórcy efektów specjalnych oraz artyści i rysownicy opowiadają w jaki sposób narodził się jeden z najgroźniejszych i najbardziej przerażających gatunków w całym świecie ST. Możemy zobaczyć wstępne szkice wyglądu obcych, ich zmiany, rozwój i wiele innych ciekawostek.



The Art of Alien Worlds

Zajmujący się scenografią Syd Dutton oprowadza nas po swoim studio oraz pokazuje i omawia różne techniki artystyczne, których użyto przy kręceniu wybranych filmów i odcinków ST.

Na płycie z dodatkami znajduje się również galeria zdjęć.

Opracowanie: Gosiek

BIOGRAFIA

GENE RODDENBERRY

Dzień 19 sierpnia 1926r. nie zapisałby się w historii niczym szczególnym, gdyby nie jedno wydarzenie. Tego dnia w mieście El Paso, w stanie Teksas, urodził się twórca Star Treka, Gene Wesley Roddenberry. Jego rodzicami byli: miejscowa dziewczyna Carolyn Goleman oraz weteran I wojny światowej Eugene Roddenberry. Przed ukończeniem drugiego roku życia rodzina Roddenberrych przeniosła się do Los Angeles, gdzie ojciec Gene rozpoczął pracę w policji.

Dorastając w Los Angeles Gene uczęszczał do szkoły średniej im. Franklina. Właśnie tam został zachęcony do pisania tekstów przez nauczycielkę j. angielskiego Virginie Church. Miesiąc po ukończeniu 19 roku życia, w trakcie szkolenia na policjanta, zdobył licencję pilota. Wstąpił do korpusu lotnictwa, ale nie został powołany do czynnej służby, aż do grudnia 1941r - japoński atak na Pearl Harbor. Przeszedł szkolenia na pilota bombowca w Teksasie, które ukończył ze stopniem starszego porucznika. Gdy wrócił do domu, ożenił się ze szkolną miłością, Eileen Rexroat. Krótco po tym wydarzeniu został przydzielony do rejonu południowego Pacyfiku. Brał udział w ponad 100 misjach bojowych za co został odznaczony medalem Distinguished Flying Cross oraz awansowany do rangi kapitana.

Po wojnie Gene pracował jako drugi pilot dla linii lotniczych Pan American World Airways. W 1947r. jego samolot rozbił się nad pustynią Syryjską. Pomimo połamanych żeber, Gene jako jedyny ocalały kierował akcją ratowniczą. W tym samym czasie na świat przyszło jego pierwsze dziecko - Darleen Anita Roddenberry. Po wypadku porzucił pracę w Pan American World Airways i przeniósł się z rodziną do Kalifornii. Miał nadzieję znaleźć pracę jako scenarzysta telewizyjny. Niestety dla niego, tak się nie stało. Po



porażce postanowił pójść śladami ojca - wstąpił do policji w Los Angeles. Wieczorami cały swój czas wolny poświęcał doskonaleniu swej pasji – pisaniu scenariuszy telewizyjnych. Bardzo przy tym pomocne były skrypty, które Gene pożyczał od swojego przyjaciela, Jack'a Webb'a. Przy nich oglądał telewizję z wyłączonym głosem i porównywał to co widzi ze scenariuszem. W tym okresie także pisał historie do popularnego programu o policjantach – Dragnet. Dostawał za nie ok. 100\$, co było całkiem niezłym dochodem w porównaniu do pensji policjanta – 400\$. Mimo awansu na sierżanta w 1956r. oraz bardzo dobrych kontaktów ze współpracownikami i przełożonymi, porzucił karierę w LAPD (Los Angeles Police Department), aby swój czas całkowicie poświęcić swojej pasji. Zajmował się pisaniem do najbardziej znanych produkcji tamtych lat o tematyce policyjnej i „dzikiego zachodu”.

W roku 1961r., dostawał aż 100,000\$ rocznie na stworzenie i napisanie pilotów seriali telewizyjnych. Jednak jego marzeniem był własny serial. Miał on opowiadać o przygodach załogi statku kosmicznego przemierzającego przestrzeń w XXIII wieku, jednak żadna wytwórnia nie chciała podjąć się spełnienia tego pomysłu.

BIOGRAFIA

Dopiero studio NBC zgodziło się zrealizować jego marzenia. Po napisaniu trzech różnych scenariuszy do odcinka pilotowego został wybrany drugi z nich o tytule „The Cage”. Tak 26 marca 1965 roku rozpoczęto prace nad czymś co miało zmienić świat. Pilot wyemitowano w telewizji publicznej dnia 8 września 1966 roku. To była przełomowa data dla życia wielu przyszłych pokoleń – data wyjścia na światło dzienne Star Trek – The Original Series.

Serial był emitowany do dnia 3 czerwca 1969r. i miał tylko 3 sezony. Ale to nie koniec treka, to dopiero początek. Następną była kreskówka pod tytułem Star Trek - The Animated Series, która była bezpośrednią kontynuacją TOS (lata 1973 – 1975). Po niej można było oglądać dzieło Roddenberrego na „srebrnym ekranie”, gdy ukazał się



przetransportowana w przestrzeń kosmiczną na pokładzie wahadłowca Columbia.

Oprócz Star Treka Roddenberry napisał wiele scenariuszy filmowych oraz serialowych. Do największych jego dzieł (poza Star Trekiem) zaliczane są serie „Genesis II” (1973r.) i „The Questor Tapes” (1974r.) oraz film „Spectre” (1977r.). Prawdziwą perełkę stanowią również dwie produkcje S-F pomysłu Gene’a, ale zrealizowane dopiero po jego śmierci: „Earth Final Conflict” (1997r.), oraz „Andromeda” (2000r.). Obydwa serie zyskały spore grono fanów na całym świecie.



pierwszy film kinowy o tematyce trekowej: Star Trek – The Motion Picture, którego premiera odbyła się 11 czerwca 1979r. Następnie nakręcono jeszcze dziewięć filmów kinowych oraz cztery serie („The Next Generations”, „Deep Space Nine”, „Voyager” i „Enterprise”). Od pierwszego filmu pieczę nad serialami i kolejnymi filmami przejęła wytwórnia Paramount Picture.

Gene wiódł dostatnie życie wśród wielu przyjaciół i znajomych aż do 24 października (czwartek) 1991 roku. Tego dnia twórca wielu kultowych filmów i seriali oraz najbardziej znany pionier telewizji zszedł z tego świata. Pozostawił po sobie syna Gena Roddenberry Jr. oraz dwie córki Darlene i Dawn. Rok później urna z jego prochami została przeniesiona do centrum lotów kosmicznych w Houston, gdzie była pielęgnowana przez astronautę Jima Weatherbee. Przebywała tam aż do roku 1997, w którym została

Autor: O'mus

W tekście wykorzystano dane zawarte na stronach:

<http://www.philosophysphere.com/bio.html>

<http://www.startrek.pl> (daty emisji)

OBCE NUMERY

ROMULANIE



Witam w kolejnej części cyklu artykułów opisujących obce rasy występujące w świecie Star Trek.

Dziś przedstawię jedną z bardziej tajemniczych ras. Są to Romulanie.

Pochodzenie

Romulanie to humanoidalna rasa zamieszkująca dwie bliźniacze planety – Romulus i Remus. Miejsca te nie stanowią jednak ich rodzinnego domu, gdyż wywodzą się oni z planety Wulkan.

Jak wiemy Wulkanie to jedna z ras założycielskich Federacji, a na tle innych wyróżnia ich doskonale skrywanie wszelkich emocji i wiara w potężną moc logiki, którą posługują się na co dzień. Jednak nie zawsze tak było – kiedyś na Wulkanie toczyły się mordercze wojny i dopiero jeden z tamtejszych mędrców, Surak, zapoczątkował kontrolę na poziomie emocji i kierowanie się wyłącznie logiką. Byli jednak Wulkanie, którzy nie chcieli podporządkować się nowej doktrynie. Opuścili oni ojczystą planetę i udali się w podróż w poszukiwaniu nowego domu. Po wieloletniej tułaczce znaleźli niezamieszkaną planetę, na której się osiedlili i zaczęli życie od nowa.

Ich szybko powstająca flota nie potrzebowała zbyt wiele czasu, aby podbić okoliczne rasy, w tym prymitywnych Reman zamieszkujących bliźniaczą planetę.

Tak powstawało Imperium Romulańskie, które w krótkim czasie zaczęło stanowić lokalną potęgę. Należy zaznaczyć, że nazwa rasy – Romulanie – została wymyślona przez Federację, która oparła się przy tym na dawnej legendzie opisującej powstanie Rzymu. W oryginale ich nazwa brzmi Rihannsu.



Charakterystyka i fizjologia

Wygląd zewnętrzny Romulan nie różni się zbyt wiele od Wulkan – także są humanoidami i posiadają szpiczaste uszy. Jednak lata zamieszkiwania w innym klimacie doprowadziły do powstania pewnych różnic.

Kolor skóry Romulan jest bardziej zielony niż u Wulkan, mimo że głównym składnikiem ich krwi jest również miedź. Wynika to z braku potrzeby dodatkowej ochrony przed słońcem. Z tego samego powodu ich uszy są mniej szpiczaste, ponieważ nie muszą już pozbywać się nadmiaru ciepła, które występuje na planecie Wulkan.

Romulański metabolizm jest znacznie szybszy od ludzkiego – zranionemu osobnikowi rany zasklepiają się w szybkim tempie.

OBCY NUMERU



Lata izolacji od świata zewnętrznego doprowadziły do silnej ksenofobii, przez co Romulanie są nietolerancyjni wobec innych ras. Są ludem nieufnym i pełnym sprzeczności.

Najważniejsze wydarzenia w historii

Jak już wcześniej wspomniałem, Romulanie wywodzą się od Wolkan. Starożytni Wolkanie byli całkowicie inni niż ci, których zna Federacja. Była to brutalna, emocjonalna i wojownicza rasa, która walczyła w wielkiej wojnie domowej o dominację terytorialną.

Jednak w pewnym momencie Wolkan Surak stwierdził, że era przemocy musi się zakończyć. Zaczął przedstawiać swoją wizję wszechobecną logiki i pokoju. Początkowo zyskał niewielką grupę naśladowców, lecz z czasem ich liczba zaczęła szybko rosnąć.

Ciągle jednak istnieli Wolkanie, którzy nie zgadzali się z doktrynami głoszonymi przez Suraka. Wśród nich znajdował się też były uczeń Suraka – S'Task, który widząc brutalność otaczającego kosmosu, szczególnie po właśnie zakończonej wojnie z piratami z Oriona, stwierdził, że pacyfizm nie ma szans przetrwania. Dzięki S'Taskowi kilkanaście lat później Wolkanie nie zgadzający się z Surakiem opuścili swój rodzinny dom, aby wyruszyć w poszukiwaniu planety do zamieszkania.



Po wielopokoleniowej podróży, statki zbuntowanych Wolkan dotarły do systemu, który okazał się bogaty w surowce naturalne i podatny do skolonizowania. Podróżnicy wybrali jedną z planet i osiedlili się na niej. Nazwali się wtedy Rihannsu, co w ich języku, który ewoluował z wolkańskiego, oznaczało “wędrowców” lub “zdeklarowanych”.

Początki nie były jednak proste. Rihannsu podzielili się na klany, a S'Task został zabity przez jeden z nich. Władzę przejęła T'Rehu, która cieszyła się swoją tyranią przez 18 ziemskich lat. W okresie swoich rządów doprowadziła do wyniszczających wojen domowych, które spowodowały śmierć większej części populacji.

Kiedy era wojen się zakończyła, Rihannsu ustanowili nowy, lepszy rząd, który nie opierał się już na jednowładztwie, lecz na trzyizbowym Senacie.

W 2152 roku (wg kalendarza ziemskiego) nastąpił pierwszy kontakt Romulan z Ziemianami. Było to spotkanie ze statkiem USS Enterprise dowodzonym przez kapitana Jonathana Archera. Niedługo potem wybuchła między tymi rasami wojna, która później doprowadziła m.in. do stworzenia przez ludzi Zjednoczonej Federacji Planet.

W 2160 roku, rządy Ziemi i Imperium Romulańskiego osiągnęły rozejm, którego przypieczętowaniem było ogłoszenie go przez radio podprzestrzenne. Stronę ziemską reprezentował wtedy Christopher Thorpe – Sekretarz Generalny Rady Bezpieczeństwa Zjednoczonych Narodów Ziemi, a romulańską – Pretor Karzan. Porozumienie to nazwano “Traktatem z Cheron”, a jednym z jego podstawowych założeń było utworzenie Strefy Neutralnej, czyli przestrzeni między Federacją a Imperium, której nie mogła naruszyć żadna ze stron.

W 2268 roku, Romulanie i Klingoni podpisali traktat, na mocy którego rozpoczęto współpracę w zakresie produkcji pojazdów kosmicznych i wymiany technologii. Jednak z powodu różnic kulturowych współpraca ta nie trwała zbyt długo.

OBCE NUMERY

Po zakończeniu wojny, między Imperium Romulańskim a Federacją dochodziło nadal do drobnych potyczek. Jednak w drugiej połowie XXIII wieku Romulanie nagle zerwali wszelkie kontakty ze światem zewnętrznym. Ich okres izolacji trwał aż do 2364 roku, kiedy to okręt USS Enterprise-D, dowodzony przez kapitana Jean-Luc Picarda, był zmuszony do zażegnania konfliktu dyplomatycznego między obiema rasami. Był on spowodowany zniszczeniem kilku placówek po obu stronach Strefy Neutralnej. Obie rasy oskarżały się o to nawzajem, jednak okazało się, że winny jest ktoś inny - nieznane jeszcze wtedy istoty nazywające się Borg.

Kilka lat później wolkański ambasador Spock próbował doprowadzić do zjednoczenia Wolkan i Imperium Romulańskiego. Celem tego zjednoczenia miał być powrót Rihannsu do filozofii wolkańskiej, jednak zdrada jednego z Romulan, senatora Pardeka, uniemożliwiła doprowadzenie sprawy do końca.

Kiedy wybuchła wojna z Dominium, Romulanie zawarli pakt o nieagresji z nową siłą. Na jego mocy pojazdy Jem'hadar mogły przelatywać przez wyznaczony „korytarz” na terenach Imperium.

Jednak w 2374 roku Imperium Romulańskie włączyło się do wojny, dzięki spiskowi kapitana Sisko i Garaka z federacyjnej stacji Deep Space 9, którzy dokonali zamachu na romulańskiego ambasadora podrzucając dowody wskazujące na winę agentów Dominium. Brutalna wojna zakończyła się rok później. Romulanie ponieśli podczas niej ciężkie straty, co spowodowało drastyczne zmniejszenie się liczby posiadanych przez nich statków wojennych. Z tego powodu podjęto decyzję o zwiększeniu liczby produkowanych pojazdów oraz jednocześnie o ich dozbrojeniu. Tak powstała klasa Norexan, która zaczęła powoli stanowić główny trzon armii.

W 2379 roku na Romulusie doszło do przewrotu politycznego. Wszyscy członkowie Senatu zostali zabici przez przywódcę zbuntowanych Reman o imieniu Shinzon. Sytuacja ta doprowadziła do mianowania Shinzona Pretorem, a on sam po objęciu władzy obiecał zniszczyć głównego wroga – Federację. Wszystko jednak zakończyło się pozytywnie dla obu stron –

Shinzon został zabity przez kapitana Jean-Luc Picarda, a Romulanie z powrotem przejęli władzę w Imperium.

Rząd i polityka

Imperium Romulańskie ma dosyć skomplikowany system rządów. Władzę ustawodawczą i wykonawczą reprezentuje parlament, który jest trzyizbowy i składa się z Niższej Izby Senatu (uchwalającej ustawy), Wyższej Izby Senatu (ciała ustawodawczego mającego prawo weta) i Pretoriatu (posiadającego najwyższą władzę – łącznie z niektórymi funkcjami wykonawczymi i sądowymi).

Niższa i Wyższa Izba Senatu składa się z reprezentantów oficjalnych rodów. Z kolei każda gałąź Senatu wybiera Głównego Senatora, który prowadzi zebrania.

Pozycje w Senacie i Pretoriacie są dziedziczne, ale nikt nie może piastować jednocześnie dwóch funkcji. Istnieje jednak sposób na wybranie nowego przedstawiciela – jest nim pozbycie się poprzedniego poprzez spisek czy intrygę, w czym Romulanie są znakomici.

Proces legislacji ustaw składa się z trzech etapów:

- pierwszego czytania – Niższa Izba Senatu przyjmuje lub odrzuca projekt; uchwalony projekt trafia do Głównego Senatora Wyższej Izby Senatu;
- drugiego czytania – Wyższa Izba Senatu przyjmuje lub odrzuca projekt; uchwalony projekt trafia do Pretora, który może go odrzucić (zawetować) lub przekazać do Pretoriatu;
- trzeciego czytania – Pretoriat przyjmuje lub odrzuca projekt; uchwalony projekt trafia z powrotem do Pretora, który ma prawo weta; projekt przyjęty przez Pretora trafia do Statutu.

Projekt, który zostaje odrzucony przy drugim lub trzecim czytaniu, trafia z powrotem do Niższej Izby Senatu, która może ponownie przesłać go do rozpatrzenia.

Oprócz władzy legislacyjnej istnieje też sądownicza. Opiera się ona na jednej zasadzie: oskarżony jest uznawany za winnego, dopóki nie udowodni swojej niewinności.

Sprawy sądowe rozpatrywane są przez trybunał składający się z trzech sędziów (dwóch z Senatu i główny sędzia z Pretoriatu). Oskarżony może bronić się sam lub otrzymać obrońcę. Jeżeli na koniec rozprawy okaże się, że oskarżony jest niewinny, kara jest nakładana na oskarżyciela.

OBCE NUMERY



Ekonomia

Romulańska ekonomia jest scentralizowana. Niemal pełną kontrolę nad handlem i produkcją sprawuje rząd, który stworzył do tego odpowiednią strukturę organizacyjną zwaną Korporacją Handlu Rihannsu.

Zasady handlu różnią się od tych obowiązujących u ludzi. Romulański sprzedawca oferuje klientowi najniższą możliwą cenę, a klient stara się podwyższyć tę cenę do poziomu, który odzwierciedla status jego rodu. Im wyższa cena zostanie zapłacona, tym wyższą pozycję w hierarchii społecznej ma klient.

Struktura wojskowa

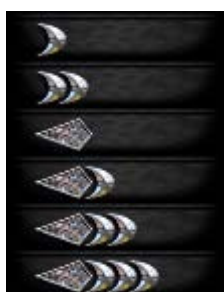
Imperium Romulańskie jest dumne ze swojego wojska i większość nakładów finansowych przeznacza właśnie na nie. Głównymi dowódcami są: Admiralicja Floty i dowódcy Legionów wszystkich rodzajów (m.in. Tal'shiar).

Romulańska flota wojenna była kilka wieków wcześniej tworzona wspólnie z Klingonami. Z tego powodu ich jednostki były do siebie bardzo podobne, a przy okazji Klingoni zdobyli wynalazek Romulan - urządzenie maskujące, które sprawia, że używające go pojazdy są praktycznie niewidzialne i niezwykle trudno je wykryć.

Imperium Romulańskie używało wtedy statków klasy Bird of Prey, które były nieznacznie zmodyfikowanymi pojazdami klingońskimi.

Kiedy między Romulanami i Klingonami zaczęły się niesnaski, ich drogi się rozeszły, co zaowocowało stworzeniem koncepcji nowych pojazdów dla romulańskiej floty. Podstawowym bojowym pojazdem kosmicznym stał się statek klasy Warbird. Jest to potężna jednostka, która została uzbrojona w kilka wyrzutni torped plazmowych i banków disruptorów. Ich siła ognia jest określana jako większa niż federacyjnej klasy Galaxy.

Osoby służące w wojsku dostają stopnie, określające ich rangę. Są to (w kolejności od najniższego): podporucznik, porucznik, centurion, subkomandor, komandor, admirał



- podporucznik;
- porucznik;
- centurion;
- subkomandor;
- komandor;
- admirał

OBCE NUMERY



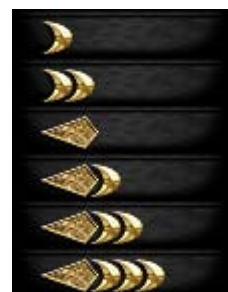
Oprócz standardowych struktur wojskowych istnieje również specjalna, zwana Tal'shiar. Jest to organizacja posiadająca swoje pojazdy i wojsko. Wykonuje specjalne misje dla Imperium, najczęściej o najwyższym stopniu tajności. Tal'shiar szczyci się też posiadaniem najlepszych agentów wywiadu w kwadrancie.

Istniejące u nich rangi, to: uhlan, porucznik, kapitan, major, pułkownik, generał.

Technologia

Technologia Romulan nie różni się bardzo od ziemskiej. Podstawowym wynalazkiem jest napęd warp, który umożliwia podróże międzygwiazdne. Imperium Romulańskie posiada także transportery i replikatory.

Podstawową różnicą jest generowanie energii na statkach Imperium. Zamiast reakcji materii/antymaterii, Romulanie używają osobliwości kwantowej – niewielkiej czarnej dziury, która wytwarza energię porównywalną do tej, która zasila statki Federacji



- uhlan;
- porucznik;
- kapitan;
- major;
- pułkownik;
- generał.



Podsumowując, Romulanie stanowią jedną z najciekawszych ras w świecie Star Trek. Pozostaje nam tylko żałować, że w filmach i serialach pojawiali się bardzo rzadko.

Autor: Domko

Na podstawie:

<http://www.startrek.com>

<http://www.startrek.pl>

<http://www.trek.pl>

<http://members.tripod.com/~Sarvy/rominfo.html>

BAZA DANYCH

TAL SHIAR

Tal Shiar, organizacja, której nazwa budzi respekt i obawy nawet wśród mieszkańców Imperium Romułańskiego, jest jedną z najbardziej tajnych, a zarazem niezwykle efektywnych agencji wywiadowczych kwadrantów Alfa i Beta. Do głównych zadań Tal Shiar należy zdobywanie informacji o działaniach, sile i technologiach innych ras, nieważne czy wrogich, neutralnych, czy sprzymierzonych - wiedza o mocnych i słabych stronach potencjalnych przeciwników jest najważniejsza. Oprócz strzeżenia Imperium przed zagrożeniami zewnętrznymi i wewnętrznymi, Tal Shiar pełni funkcję tajnej policji, która czuwa nad tym, by romułańscy obywatele byli lojalni wobec władz



Tal Shiar jest wszechobecne w życiu Romulan. Każdy Romulanin wie, że jego działania są stale obserwowane przez agentów wywiadu i jest świadomy tego, że jakakolwiek nielojalność wobec rządzących będzie szybko zauważona. Dzięki współpracy i posłuszeństwu romułańskiego społeczeństwa każda jednostka okazująca oznaki sprzeciwu lub zdrady jest z niego szybko i sprawnie usuwana, najczęściej wraz z nią znikają członkowie jej rodziny. Część obywateli uważa metody Tal Shiar za zbyt drastyczne i niepotrzebne, jednak nigdy nie ujawniają tych poglądów publicznie, wiedząc, że agenci tajnych służb są zawsze czujni i szybko podejmą odpowiednie działania. Sprawia to, że społeczność boi się sprzeciwiać woli władz, co czyni z Tal Shiar niezwykle skutecznego strażnika ładu i porządku w Imperium Romułańskim.



Organizacja ta jest całkowicie niezależna i odpowiada wyłącznie przed pretorem i subpretorem. Dzięki temu może bez przeszkód działać ponad prawem, by jak najlepiej bronić interesów Imperium. Tal Shiar samo wyznacza sobie budżet, samodzielnie dobiera i trenuje swój personel, posiada własne placówki i flotę oraz niezliczoną liczbę agentów w Imperium i poza jego granicami. Jest również odpowiedzialne za wynajdywanie nowych technologii, które pomagają bronić romułańskie społeczeństwo przed wrogiem, tak zewnętrznym jak i wewnętrznym. Dzięki tajności swoich operacji ma ono znaczną swobodę działań, co sprawia, że może łatwo osiągać swoje cele.

Agenci Tal Shiar zawsze mogą liczyć na pełną współpracę urzędników państwowych i wojska, aczkolwiek często pomoc jest im udzielana niezbyt chętnie. Agent wywiadu ma prawo użyć wszelkich dostępnych środków, jakie są potrzebne do wypełnienia misji, wliczając w to wykorzystanie wojskowych instalacji i okrętów. Ma pełne zwierzchnictwo nad większością dowódców i może bez przeszkód podważać ich autorytet, a nawet odsuwać ich od władzy, co robi bez chwili wahania, gdy jakiś oficer utrudnia wykonywanie jego obowiązków wobec Imperium. Jednak rzadko jest to konieczne, rozkazy agentów Tal Shiar są wykonywane bezzwłocznie i bez zbędnych pytań - kwestionowanie poleceń agenta byłoby uznane za brak lojalności i zdradę Imperium, a oficer, który by się tego dopuścił, w większości

BAZA DANYCH

wypadków nie miałby już możliwości zrehabilitowania się. O wpływach wywiadu oraz o tym jak istotną rolę pełni on w Imperium Romulańskim może świadczyć fakt, że wielu pretorów, subpretorów i innych wysokich urzędników wywodzi się właśnie z Tal Shiar.

Absolutna większość działań wywiadu nigdy nie wychodzi na jaw. Przeprowadza on setki tajnych operacji dziennie, poznając największe sekrety nawet takich potęg jak Federacja i Imperium Klingońskie. W wyjątkowych sytuacjach to Tal Shiar przejmuje władze nad Imperium Romulańskim, by móc w szybki i zdecydowany sposób wyeliminować zbliżające się zagrożenie, ale nawet wtedy obecność i działania agentów są okryte najgłębszą tajemnicą. Tal Shiar niechętnie demonstruje swoją siłę jawnie, jednak gdy bezpieczeństwo Imperium tego wymaga, nie przebiera w środkach. Dowodem na to może być zawiązany w 2372 roku sojusz pomiędzy Tal Shiar oraz kardasjańską Kastą Obsydianową i zaatakowanie wspólnymi siłami ojczystej planety Założycieli w celu wyeliminowania zagrożenia ze strony Dominium. Niestety połączona flota pięćdziesięciu Romulańskich i Kardasjańskich okrętów została wciągnięta w pułapkę i całkowicie zniszczona przez Jem'Hadar. Zginęło wtedy wielu znakomitych agentów Imperium, a samo Tal Shiar, po stratach jakie poniosło, przestało istnieć. Tak przynajmniej sądziły największe potęgi tej części galaktyki. Jednak to oczywiste, że organizacja z tak wielkimi wpływami nie może zostać unicestwiona jednym, nawet perfekcyjnie przygotowanym uderzeniem. Rola Tal Shiar jest zbyt ważna i jest ono zbyt głęboko zakorzenione w strukturach Imperium, by władze nie chciały jego odbudowy. Dlatego jasnym się staje powód, dla którego nic nie wiadomo o losach tej potężnej i budzącej postrach organizacji wywiadowczej - Imperium Romulańskie przywraca dumne niegdyś Tal Shiar do dawnej świetności.



Autor: Piotr Matusz

ROMULUS

BAZA DANYCH



Położenie i geografia planety

Romulus to jeden z dwóch głównych światów Imperium Romułańskiego. Znajduje się blisko Romułańskiej Strefy Neutralnej czyli de facto granicy z Federacją. Jest to druga planeta w romułańskim systemie planetarnym, nazwa gwiazdy, którą obiega, jest jak dotąd nieznana. Romulus jest planetą klasy M, znajdują się na nim liczne, duże jeziora i oceany. Admirał Jarok opisuje go jako świat imponująco piękny, zwraca on uwagę na takie miejsca jak: Dolina Chula, Morze Apnex oraz ogniospady Gal Gath'thong. Romulus nie posiada naturalnych satelitów. Klimat Romulusa jest cieplejszy od panującego na Ziemi. Pobliski Remus (druga główna planeta układu) uznawany jest często za jego bliźniaczą planetę.



Historia i znaczenie polityczne

Planeta Romulus została zasiedlona przez wolkańskich uciekinierów-buntowników, którzy wcześniej skolonizowali m.in.: Calder II, Dessica II, Draken IV, Yadalla Prime (Yadalla Prime, tzn. Yadalla Pierwszy, czyli konsekwentnie Yadalla I –FLR) i Barradas III. Na tej ostatniej powstała cywilizacja Debrun, którą uważa się za poprzednika Imperium Romułańskiego. Po wielu wiekach przodkowie Romulan dotarli na Romulusa, który spełniał wszystkie ich potrzeby i był idealny do rozpoczęcia na nim budowy nowej cywilizacji

Romulus jest stolicą Imperium Romułańskiego i siedzibą Romułańskiego Senatu.



Miasta

Jak dotąd znamy nazwę jednego romułańskiego miasta: Rotak. Jest to prawdopodobnie siedziba Senatu.

BAZA DANYCH

REMUS

Remus (nazywany też Romi) – trzecia planeta romulańskiego systemu planetarnego. Jej klasa nie została jak dotąd jednoznacznie określona.

Okres obrotu Remusa wokół gwiazdy jest równy okresowi obrotu wokół jego własnej osi (tak jak w przypadku obrotu Księżyca wokół Ziemi) – jedna półkula jest ciągle zwrócona w stronę słońca, a druga cały czas pogrążona w ciemności. Warunki na „ciemnej stronie” umożliwiają kolonizację, są one podobne do tych, jakie panują na ziemskim Księżycu, zaś „jasna półkula” jest ciągle wystawiona na zabójcze dla życia działanie gwiazdy, co czyni warunki na niej porównywalne do panujących na Merkurym. Na „Romi” występują bogate złoża dwulitu.

Remusa zamieszkują głównie Remanie. Prawie nic nie wiadomo o ich pochodzeniu. Prawdopodobnie są to potomkowie romulańskich osadników, którzy w wyniku ewolucji przystosowali się do ciężkich warunków panujących na tej planecie. Możliwe jednak, że jest to odrębna rasa. Po wielu wiekach Remanie stali się podrzędną klasą w romulańskim społeczeństwie i aż do incydentu w 2379 roku nie mieli żadnego wpływu na politykę Imperium.



Autor: Mateusz 'mattik' Krasucki

BAZA DANYCH

STREFA NEUTRALNA

Romulańska Strefa Neutralna

Romulańska Strefa Neutralna to pas przestrzeni o szerokości ok. jednego roku świetlnego oddzielający Imperium Romulańskie i Zjednoczoną Federację Planet. Strefa Neutralna została utworzona w 2160r. na zakończenie wojny ziemsko-romulańskiej (nie istniała jeszcze wtedy Federacja).

Wojnę zakończyła upokarzająca dla Romulan porażka w bitwie pod Cheron. Po bitwie, za pomocą radia podprzestrzennego wynegocjowano traktat pokojowy. Jednym z jego postanowień było utworzenie Strefy Neutralnej. Według traktatu pokojowego wkroczenie do Strefy Neutralnej jest równoważne wypowiedzeniu wojny. Z obu stron Strefy umieszczone zostały posterunki kontrolne... Jak pokazuje historia przekroczenie granicy Strefy nie miało aż takich tragicznych skutków...

Postanowienia traktatu pokojowego zostały nienaruszone aż do 2266 roku, kiedy to Romulanie zaatakowali posterunki Gwiazdnej Floty. W 2267r. przez Romulańską Strefę Neutralną przeleciał U.S.S. Enterprise. W skutek tajemniczej choroby nikt z kadry dowódczej nie był w stanie kierować statkiem. Dowództwo przejął przebywający na statku komodor Stocker, chcąc jak najszybciej dotrzeć do Bazy Gwiazdnej rozkazał przeciąć zakazaną Strefę. Po raz kolejny Enterprise przekroczył granicę Strefy Neutralnej w 2268 roku wykonując tajną misję, której celem było zdobycie romulańskiego urządzenia maskującego.

Następny okres kompletnego spokoju w Strefie Neutralnej i romulańskiego izolacjonizmu trwał pomiędzy latami 2311 a 2364. Rozpoczął go Traktat z Algeron, podpisany zaraz po tak zwanym „Incydencie Tomed”, w którym zginęły tysiące obywateli Federacji.

Okres ten zakończyło zagadkowe zniszczenie kilku romulańskich i federacyjnych posterunków w 2364r. Chcąc zbadać sytuację romulański Warbird wkroczył do Strefy Neutralnej. Spowodowało to powrót wrogości w stosunkach pomiędzy Federacją a Imperium. Jak się później okazało za zniszczenie posterunków odpowiedzialny był Borg.



BAZA DANYCH

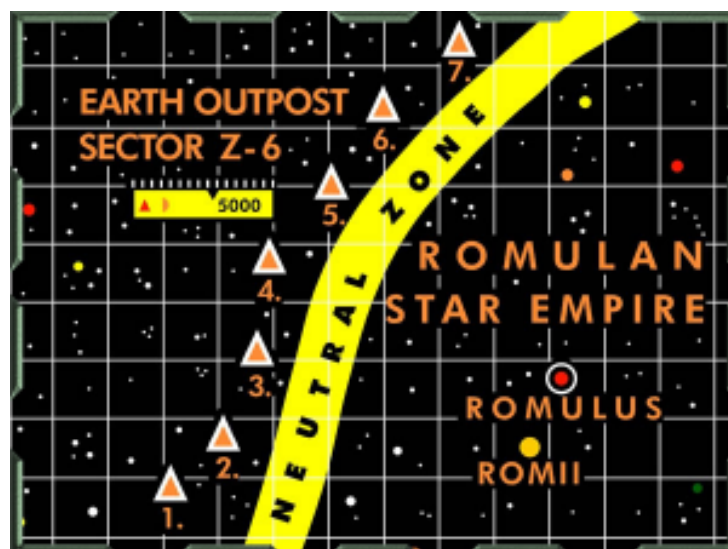
W 2365 roku U.S.S. Yamato jako kolejny statek naruszył Strefę. Załoga zrobiła to, aby zlokalizować starożytną planetę Iconia i zapobiec przejściu przez Romulan legendarnej technologii zbrojeniowej. Yamato sam stał się ofiarą iconiańskiej broni. Bardzo bliski zniszczenia był też U.S.S. Enterprise-D i jeden z romulańskich Warbirdów.

W 2366 r. federacyjny posterunek Sierra VI wykrył romulański statek zwiadowczy. Był on pilotowany przez admirała Alidara Jaroka. Admirał twierdził, że Romulanie budują bazę na Nelvana III, skąd chcą rozpocząć walkę o władanie nad Strefą Neutralną, a on sam chce uratować pokój. Ostatecznie okazało się, że chciał on zaciągnąć U.S.S. Enterprise-D w pułapkę.

W 2373 roku podczas ataku Borg na sektor 001 U.S.S. Enterprise-E dostał niezrozumiały dla kapitana Picarda i później przez niego złamany rozkaz patrolowania Romulańskiej Strefy Neutralnej. Na początku wojny z Dominium Romulańska Strefa Neutralna była wykorzystywana przez siły potęgi kwadrantu Gamma, jako bezpieczne i dobre miejsce do rozpoczynania ataków na terytorium Federacji. Trwało to do momentu włączenia się Imperium Romulańskiego do konfliktu po stronie Federacji i Imperium Klingońskiego.

W 2379r. romulański pretor Shinzon, który pełnił stanowisko bardzo krótko, zaproponował zlikwidowanie Strefy Neutralnej.

W Strefie Neutralnej znajdują się co najmniej trzy znane systemy planetarne: Devron, Iconia oraz Nelvana.



Autor: Mateusz 'mattik' Krasucki

BAZA DANYCH

UZBROJENIE OKRĘTU

TORPEDY

Torpeda fotonowa

Torpeda fotonowa to podstawowy rodzaj ciężkiego uzbrojenia w Star Treku. Torpedy tego typu wykorzystywane są od początków istnienia serialu i mają olbrzymią moc. Według Star Trek: The Original Series (TOS) jedna torpeda fotonowa ma wystarczającą moc, aby zniszczyć życie na małym kontynencie. W ST: Voyager torpeda osiągnęła moc zdolną zniszczyć małą planetę.

Torpeda fotonowa z zewnątrz wygląda dość niepozornie. To po prostu czarny, eliptyczny pojemnik. Jego wymiary to 210*76*45 centymetrów. Masa pojemnika wynosi 247,5 kilogramów. Do tego dochodzi głowica bojowa (3 kg – 1,5 kg materii i 1,5 kg antymaterii) oraz niezbędna aparatura (butle magnetyczne, sensory etc.). Łączna masa torpedy nie jest znana, jednak najprawdopodobniej nie jest dużo większa, biorąc pod uwagę stopień zaawansowania technologii Star Treka, i wacha się między 300-500 kg.

Głowica torpedy fotonowej składa się z tysięcy miniaturowych pojemników magnetycznych ułożonych na kształt plastra miodu. Moc torpedy może być regulowana przez ilość wypełnionych antymaterią pojemników.

Poza głowicą wewnątrz torpedy można znaleźć także sensory celownicze, detonatory oraz napęd. Ten ostatni nie jest w zasadzie samodzielnym systemem napędowym, ale czymś co można nazwać 'podtrzymywaczem prędkości'. Gdy torpeda jest wystrzeliwana, prędkość nadaje jej pole warp okrętu macierzystego. Przyspiesza ono torpedę do prędkości $V_{\max} = V_1 + (0.75V_1 / c)$, gdzie V_1 to prędkość okrętu macierzystego. To oznacza, że torpeda wystrzelona przy niskich prędkościach impulsowych przyspieszy do 1 prędkości uwiatu. Jednak wystrzelenie torpedy przy prędkościach przyuwiatnych nie spowoduje wejścia torpedy w warp – torpeda będzie utrzymywała maksymalną prędkość poduwiatną. Przy wystrzeleniu torpedy w warp będzie ona utrzymywała prędkość warp dopóki nie wyczerpie się energia w systemie podtrzymującym prędkość. Można co prawda zwiększyć zasięg torpedy poświęcając część ładunku głowicy bojowej jako źródła zasilania, jednak za cenę zmniejszonej mocy torpedy. Standardowy zasięg torpedy wynosi 3,5 miliona kilometrów przy prędkościach podświetlnych.



BAZA DANYCH

Sama głowica, tak jak pozostały ekwipunek, mogą zostać usunięte i zastąpione innym sprzętem. Niektóre mają w pełni sprawny napęd warp i wykorzystywane są jako sondy dalekiego zasięgu (Klasa VIII i IX). Mogą także transportować żywe istoty oraz być wykorzystywane jako trumny.

Torpedy wyrzeliwane są z wyrzutni torped stanowiących długą rurę zbudowaną z cewek warp wzmacniających pole warp okrętu macierzystego i w ten sposób nadające torpedzie prędkość. Obecnie w użyciu jest osiem systemów wyrzutni, różniących się głównie czasem ładowania kolejnych torped:

Klasa 1 – najstarsza. Ten system używany był na okrętach klasy Constellation, a obecnie na Mirandach, Centaurach, Excelsiorach oraz Oberthach. Można z niej strzelać jedną torpedę co cztery sekundy.



Klasa 2 (standardowe) – To unowocześniona wersja Klasy 1. Używana na większości małych okrętów. Jedyna wyrzutnia, którą można było zmodyfikować do strzelania torpedami kwantowymi. Wyrzeliwuje jedną torpedę co dwie sekundy.

Wielotorowa Typ-1 – ten typ wyrzutni był jednym z największych kroków w rozwoju tego rodzaju uzbrojenia. Wyrzutnie tego typu pozwala wyrzeliwać wiązkę czterech torped co 2,75 sekundy lub prowadzić ogień



pojedynczymi (co 0,6 sekundy) strzałami ogniem ciągłym do wyczerpania zapasu torped. Każda torpeda może być naprowadzana na osobny cel niezależnie od pozostałych. Ceną za to była prawie trzykrotnie zwiększona objętość wyrzutni. Pierwsze takie systemy montowano na okrętach klasy Ambassador.

Wielotorowa Typ-2 – stanowi rozwinięcie poprzedniej konstrukcji. Jest prawie dwukrotnie większa niż poprzedniczka, jedna może strzelać ośmioma torpedami co pięć sekund.

Wielotorowa Typ-3 – zaprojektowana specjalnie dla okrętów klas Galaxy i Nebula mogą strzelać wiązkami 10 torped co pięć sekund lub prowadzić ogień ciągły strzelając torpedę co 0,5 sekundy aż do wyczerpania magazynu torped.

Wielotorowa Typ-4 – to najprawdopodobniej ostatni typ wyrzutni wielotorowej zaprojektowany i używany tylko na okrętach klasy Sovereign. Strzela wiązkami po dwanaście torped co pięć sekund.

Pulsowa – ten typ wyrzutni zaprojektowano specjalnie dla okrętu klasy Akira. Ich wyrzutnia stanowi modyfikację Klasy-1, jednak ze znacznie zmodyfikowanym systemem ładowania. W przeciwieństwie do standardowej wyrzutni wyrzutnia pulsowa ma rewolwerową komorę ładunkową. Pozwala to odpalić cztery torpedy w ciągu sekundy, jednak później wyrzutnia potrzebuje trzech sekund na przeładowanie. Wyrzutnie tego

BAZA DANYCH

typu nie mogą strzelać ogniem ciągłym – muszą od razu wystrzelić całą salwę.

Torpeda kwantowa

Torpedy kwantowe najprawdopodobniej powstały wraz z nastawieniem projektu Sovereign na walkę z Borg. Pierwsze zastosowanie bojowe nastąpiło dopiero w walkach Defianta z siłami Dominium. Co ciekawe, gdy Defiant po raz pierwszy leciał do kwadrantu Gamma w poszukiwaniu Założycieli, nie używał torped w walce, mimo iż dałoby mu to wielką przewagę. Może to świadczyć o tym, że torpedy te nie były jeszcze gotowe do użycia bojowego.



Głowice kwantowe zaczęto opracowywać gdy pojawiło się zagrożenie ze strony Borg. Gwiezdna Flota zdecydowała wówczas, że konieczne jest opracowanie nowej, potężniejszej broni. Co prawda nie ma górnego limitu energii eksplozji materia/antymateria o czym najlepiej świadczy kardassjańska głowica bojowa 'Dreadnaught' niosąca w sobie ponad dwa tysiące kilogramów materii i antymaterii oraz modyfikacje przeprowadzane przez Janeway potrzebne do zniszczenia molekuly Omega. Jednak klasyczne głowice o mocy powyżej 25 izoton byłyby zbyt duże do użycia bojowego, natomiast głowice grawimetryczne z jakichś powodów

nie były używane (być może tak zmodyfikowana głowica nie oddziaływała na osłony celu). Dlatego Gwiezdna Flota nakazała opracowanie głowicy o mocy powyżej 50 izoton, która zachowywałaby właściwości manewrowe torpedy fotonowej.

Odział badawczy floty szybko skoncentrował swoje wysiłki na głowicy wykorzystującej struny kwantowe. Początkowe testy wykazały negatywny stosunek energii – zainicjowanie reakcji strun wymagało więcej energii niż później było generowane. W końcu udało się obejść ten problem stworzono głowicę o mocy 53,3 izotony. Detonowano ją na poligonie Groombridge w sekcji 273-2A.

Głowica tego typu działa przez generowanie jedenastowymiarowej membrany czasoprzestrzennej, która następnie jest zwijana w strukturę przypominającą superstrunę przestrzenną. To powoduje powstanie dużych ilości cząsteczek subatomowych i w rezultacie uwolnienie dużych ilości energii w postaci eksplozji.

Sama torpeda wygląda niemal identycznie jak torpeda fotonowa z tym wyjątkiem, że kapsuła zbudowana jest ze stopu duranium/tritanium o zwiększonej gęstości i pokryta pancerzem ablacyjnym oraz polimerowym pancerzem antyradiacyjnym. Chodziło o maksymalne zwiększenie bezpieczeństwa tych, którzy używają torpedy oraz zwiększenie jej niewykrywalności przed odpaleniem oraz w wypadku używania torped jako min.

Sama głowica zrobiona jest z kryształu rodinium ditellenitu w kształcie kropli, otoczonego przez warstwę syntetycznego neutronium i dilitu. Do tego dołączony jest inicjator kwantowy. Składa się on z: prostownika elektromagnetycznego, systemu kierującego wiązki elektromagnetyczne, wzmacniacza

BAZA DANYCH

podprzestrzennego oraz emitera zakłóceń przestrzennych. Emiter wytwarza pole stożkowe o wysokości 10^{-16} metra.

Inicjator zasilany jest przez eksplozję zmodyfikowanej głowicy fotonowej o mocy 21,8 izotony. Modyfikacja polegała na zwiększeniu szybkości reakcji czterokrotnie. Cała energia eksplozji w ciągu 10^{-7} sekundy skupiana jest w inicjatorze, który następnie zasila emiter. Ten uderza w membranę przestrzenną powodując jej rozprężenie w ciągu 10^{-4} sekundy, co powoduje wyzwolenie ekwiwalentu 50 izoton. Ta energia jest utrzymywana wewnątrz komory reakcji przez 10^{-8} sekundy, a następnie uwalniana przez kontrolowaną reakcję rozpadu ścian komory.

Pozostałe systemy także zostały znacznie ulepszone. Komputery bazują na systemach biożelowych, co zwiększa celność torped. Poprawiono również system napędowy zwiększając prędkość pocisków.

Pierwsze torpedy, mimo iż bardzo skuteczne, miały jedną wadę – nie mogły być masowo produkowane. Większość systemów głowicy bojowej nie mogła być replikowana. Ten problem ominięto w ostatnich czasach i najprawdopodobniej torpedy te wejdą do masowego użycia w Gwiezdnej Flocie w najbliższej dekadzie.

Wiadomo, że Kardasjanie opracowali własną wersję głowicy kwantowej, najprawdopodobniej bazując na skradzionych danych torpedy federacyjnej. Jednak z nieznanych względów ich produkcję zarzucono.

Torpedy kwantowe mogą być wystrzeliwane z czterech rodzajów wyrzutni:

Klasa 1/Q – zmodyfikowana wyrzutnia Klasy 1, przystosowana do miotania torped kwantowych. Takie wyrzutnie zamontowano na okręcie klasy Lakota.

Wielotorowe Typ-4 – wyrzutnie Typ-4 mogą strzelać także torpedami kwantowymi wystrzeliwując dwanaście torped co pięć sekund lub prowadząc ogień

ciągły miotając jedną torpedę co pół sekundy. Montowane tylko na Sovereignach

Pulsowe/Q – zmodyfikowane wyrzutnie pulsowe stosowane na okrętach klasy Akira. Mogą strzelać seriami po 3 torpedy co 3 sekundy. Pierwszy raz takie wyrzutnie montowano na okrętach klasy Defiant, później także na Prometheusach.

Torpedy plazmowe

Torpedy plazmowe po raz pierwszy wykorzystano w latach 60-tych XXIII wieku. Ich twórcami (i jak na razie jedyną rasą, która je wykorzystuje) są Romulanie.

Budowa torpedy plazmowej jest bardzo prosta. Wnętrze torpedy to mały, ale bardzo potężny generator dwuwarstwowego pola siłowego. Pierwsza, bardzo silna warstwa pola otacza generator, natomiast druga tworzy sferę o promieniu około stu metrów. Jednostka macierzystwa tworzy tunel z pola siłowego doprowadzający plazmę z systemów energetycznych okrętu do pustej przestrzeni między obiema warstwami pola. Następnie tunel jest zamykany, jednostka macierzysta odlatuje, a torpeda leci dalej w kierunku celu. Generator zawiera w sobie także sensory oraz komputer celowniczy dzięki czemu może namierzyć cel i przez ‘upuszczanie’ plazmy kierować lotem pocisku.

Taka broń ma jedną zaletę – moc. I mnóstwo wad. Każdy, najmniejszy nawet manewr powoduje znaczący spadek mocy pocisku. Poza tym ilość plazmy potrzebna do napełnienia głowicy jest tak duża, że okręt przez parę chwil pozostaje w zasadzie pozbawiony energii. Przez to torpedy nie mogą być odpalane przy prędkościach warp ani przy aktywnym maskowaniu. Ostatnią wadą jest to, że aby torpeda mogła być użyta jako broń, musi być odpalona z okrętu lecącego z dużą prędkością. Samodzielne rozpędzenie się pocisku spowoduje praktycznie utratę jakichkolwiek walorów bojowych.

BAZA DANYCH

To wszystko sprawia, że torpedy tego typu są bardzo mało skuteczne przeciwko celom, które mogą manewrować. Co innego obiekty stacjonarne. Jeden pocisk jest w stanie niemal całkowicie zniszczyć punkt nasłuchowy Federacji umieszczony na asteroidzie, mimo iż ten chroniony jest przez osłony i parę kilometrów skały. Do mocy tych pocisków można porównać tylko moc federacyjnych głowic trikobaltowych.

Głowice trikobaltowe

Głowica trikobaltowa jest federacyjną odpowiedzią na romulańskie torpedy plazmowe. Pierwsze ślady tego typu pocisków można odnaleźć w czasach kapitana Kirka – w symulowanej wojnie między Eminiar VII i Vendikarem używano takich torped.

Zasada działania tych pocisków nie jest znana, mimo to błędne wydaje się założenie, że są one bronią podprzestrzenną, skoro są otwarcie przenoszone na okrętach Federacji, nawet w misjach nie wymagających ich użycia – takich jak polowanie na Maquis przez Voyagera. Bardziej prawdopodobne jest, że używają podprzestrzeni do generowania eksplozji podobnie jak robią to nowoczesne miny.

Torpeda trilitowa

Tego typu broń jest zakazana w Federacji i może być użyta w zasadzie do jednego tylko celu – niszczenia całych układów słonecznych. Pierwsze pociski stworzył Doktor Soren niszcząc nimi układ Amargosa i próbując zniszczyć system Veridian.

Torpedy trilitowe działają na zasadzie gwałtownego zwiększania masy słonecznej, co powoduje jego zapadnięcie się. Wcześniej jednak gwiazda przechodzi okres wzmożonej aktywności wyrzucając olbrzymie ilości plazmy i generując falę uderzeniową mocy dwunastej – wystarczającej aby zniszczyć cały układ słoneczny. Co ciekawe, fala ta porusza się najprawdopodobniej w podprzestrzeni z prędkościami większymi lub równymi od prędkości światła, co widać na Veridianie III.

Parę minut później wewnątrz słońca zachodzi implozja na poziomie kwantowym powodująca gwałtowne zapadnięcie się gwiazdy i dalszą emisję energii. Słońce układu Amargosa zmieniło się w czarnego karła.

Federacja, mimo zakazu produkcji takiej broni, posiada jej plany i najprawdopodobniej rozważane było jej użycie w krytycznych momentach wojny z Dominium.

Torpedy chronitonowe

Ten rodzaj broni został po raz pierwszy zbadany przez USS Voyagera podczas jego przelotu w alternatywnej linii czasowej przez terytorium Krenim. Okazały się one wyjątkowo zabójcze dla Voyagera. Co prawda ich głowice są znacznie słabsze niż głowice fotonowe, jednak podczas ich odpalania są umieszczane w stanie fluktuacji czasowych, co pozwala przenikać przez osłony (jednak nie przez pancerz). Jediną ochroną przed tym typem uzbrojenia są osłony temporalne opracowane przez załogę Voyagera.

Torpedy transfazowe

Zostały stworzone w przyszłości przez admirała Janeway do walki z Borg, jednak są potężną bronią przeciwko każdemu przeciwnikowi. Jedna taka torpeda wystarcza do unicestwienia sześcianu Borg.

Zasada działania pocisku jest podobna do zasady działania pola fazowego testowanego na USS Pegasus. Generator fazowy umieszczony w głowicy zmienia fazę przestrzenną pocisku tak, aby możliwe było przenikanie przez pola osłonne oraz pancerze celu. Dzięki temu eksplozja omija w zasadzie wszystkie systemy obronne i 100% energii eksplozji uderza w cel. Nie wiadomo z czego zbudowana jest głowica, jednak biorąc pod uwagę kształt i kolor pocisku jest to najprawdopodobniej jakaś odmiana głowicy trikobaltowej lub opartej na podobnej technologii.

Na podstawie:
ST-TNG: Technical Manual
www.ditl.org

BAZA DANYCH

SŁOWNIK RIHANNSU



SŁOWNIK ROMULAŃSKO - POLSKI

[A]

aefvadh - bądź pozdrowiony, witaj.

aehallh - przerażający duch lub koszmar.

Ael - imię, dość rozpowszechnione na ch'Havran

afw'ein - powód

a'hyan hnaai ll'anha - "(imię osoby), przygotuj drużynę zwiadowczą do wyjścia."

Aidoann - "Księżyc" (imię własne, rzadkie)

aihai - równiny, równinna kraina

aihr - to jest (ktoś) (np. Aihr Enarrain tr'Tamak)

Areinnye - piekło Rihannsu.

Areinnye'n-hnah! - "Idź do diabła!"

Arrhae - imię, der."arrhe" arrhe - wartość w gotówce albo cena

au'e - "O tak!"

au lagga'ju - "Kwiat dla anioła."

auethn - doradź mi, odpowiedz na pytanie.

[C]

ch'Havran - (planeta)

"Podróżników" (Planeta znana jako Remus).

ch'Havranha - naród ch'Havran.

ch'Havransu - l.mn. Havranha.

ch'Rihan - (planeta)

"Zdeklarowanych" (Planeta znana jako Romulus).

[D]

Daise - szef, dowódca, senior, etc. (używa się jako przedrostek)

Daise'Enarrain - Kapitan Floty.

Daise'Erein - Podporucznik.

Daise'Erei'Riov -

Komandor (ranga Pierwszego Oficera).

Daise'Khre'Riov - Admirał.

daisemi'in - dowódca grupy

Daisemi'Maenek - Szef Personelu Medycznego.

deihu - senator

dev - dziesięć (10).

dinglh - centrum żywności.

Diserhn'Maenek - Asystent Oficera Medycznego.

[E]

Eisn - słońce ch'Rihan i ch'Havran, gwiazda G9 128 Trianguli.

Eitreih'hveinn - Fesitwal rolników.

Enarrain - Kapitan.

Enarrain-a - l.mn. Enarrain.

eneh hwau' kllhwnia na

imirrhlhse -

nieprzyzwoitość.

Erei'Riov - Porucznik Komandor.

Erein - Chorąży.

(antecenturion/subcenturion)

Erein-a - l.mn. Erein.

etrehh - komputer, urządzenie.

BAZA DANYCH

[F]

fvai – domowe zwierzątko
(Odpowiednik ziemskiego psa.)
fvaiin - l.mn. fvai.
fvillha - analog Rihanssu
ziemskiego “pretor.”
fvillhaih – pretoriat

[G]

galae - flota.
Galae “Command” –
Dowództwo Floty
gletten – rzadka, rorrzedzona
zupa.

[H]

haerh, haerht – przestrzeń
towarowa, ładownia.
hann’yyo - “Dziękuję.”
haud - pisać.
haudet’ – wydruk komputerowy.
Hellguard - 872 Trianguli V
(upadła kolonia, opuszczona).
hfai, hfehan – służący, służba
hfihar, hfihrrn - Domy
(szlachetne rody, nie budynki).
hlai – duży nielotny ptak
hodowany dla swojego mięsa.
hlaiin – l.mn. hlai.
hlai’hwyy - udomowiony hlai.
hlaiin’hwyy – l.mn. hlai’hwyy.
hlaiin’vna – l.mn. hlai’vna.
hlai’vna - dziki hlai.
hna a’tlllen - “Żądam
natychmiast rezultatów!”
hna’h - “Ognia!”, “Energia!”,
“Ruszaj!” (tryb rozkazujący
mający na celu spowodowanie
włączenia, uruchomienia czegoś)
hnafirh - widzieć.
hnafirh’rau - “Daj zobaczyć.”
hnafirh-d? - “Widzisz?”
(sarkastycznie)
hnafiv - słyszeć.
hnafiv’rau - “Daj posłuchać.”

hnafiv-d? - “Słyszysz?”
(sarkastycznie)
hnhaudr – transfer (przekaz)
danych.
hnoiyyika, hnoiyyikar –
drapierznik(i) (odpowiednik
ziemskiej łasicy).
hrrau – **przy, na, w** (ogólne
określenie przyimka
hru’hfe – Pan Gospodarstwa
Domowego (szef służby).
hru’hfirh – Pan Domu.
h’ta-fvau - “Wracaj tu!”
hteij - transporter.
hteij’rhae - “Uruchomić
transporter”, “Transporter
uruchomiony.”
hwaveyyir - mostek.
hwiiy - “Jesteś (przymiotnik lub
jakaś rzecz).” “Hwiiy veruul!”
“Jesteś głupcem!”

[I]

i’au-d fiv? - “Znasz mnie?”
ie - tak.
iehyyak - bateria disruptorów
(na statkach gwiazdnych).
io - jeden (1).

[J]

jolan tru - “Dobrego dnia/
nocy.” (zarówno przy
przywitanjach jak i
pożegnaniach)

[K]

Kah’tan - Caitan.
Kah’tan-a – l.mn. Kha’tan.
kaleh - sztylet.
ke’rhin – kolega Romulanin
ke’rhin-a – koledzy Romulanie
kheh – zboże używane do
produkcji romulańskiego piwa.
kheinsar – l.mn. kheinsa.
khellian – myśliwy, łowca.
khellian-a - l.mn. khellian.

khi - cztery (4).
khlenai - replikator.
khlenaiin - l.mn. khlenai.
khoi - wyłącznik.
Khre’Riov – Wice Admirał.
klle – robak, który kopie
łajno hlai. Również
obraźliwe.
Kll’inghann - Klingon.
Kll’inghann-a - l.mn.
Kll’inghann.

[L]

lagga – kwiat z planety
Rihanssu.
laggar - l.mn. lagga.
lehe’jhme – owoc z którego
przygotowuje się wino
Rihanssu.
lhhei - “Pani.”
(grzecznościowe)
lle - osiem (8).
llilla’hu – wystarczający,
dostateczny.
Lloann’mhrahel –
Zjednoczona Federacja
Planet.
Lloann’na - Federacja.
Lloann’nar - l.mn.
Lloann’na.
Lloann’na’au-d fiv? - “Czy
wiesz, że Federacja...?”
Lloannen’galae – Flota
Federacji.

[M]

melakol – jednostka miary
ciśnienia.
mnek’nra, menkha -
dobrze, poprawnie,
satisfakcjonująco.

BAZA DANYCH

mnhei'sahe – Rządząca
Namiętność (koncepcja która
kieruje większością życia
Rihannsu w zgodzie z
honorem).

[N]

neh - dziewięć (9).
nei'rrh – mały ale śmiertelnie
groźny ptak na Rihannsu.
ne th'ann(-a) a'hriah -
“Zabierz więźnia(-ów) na
mostek.”
neth...nah'lai - albo...albo.

[O]

oaii, oaii'n - wszystko.
oal'lhlih - “Ogłaszam
przybycie (kogoś).”
oira - mostek.
oira'd'a - “Jestem na (idę na)
mostku(ek).”
onkian - jednostka
temperatury (12 onkianów, to
w przybliżeniu 3-4°C).
onkian-a - l.mn. onkian.

[Q]

qiuu, qiuu'n - wszystko,
każdy, całość

[R]

re - dwa (2).
reh - siedem (7).
rehei – przezwisko, ksywa.
Rei'karanha – legionista
Imperium.
Rei'karansu - l.mn.
Rei'karanha.
rekkhai - “Sir.”
rha - “W rzeczy samej.”
rae - właznik.
rh'e - “Doprawdy.”
rhi - pięć (5).
Rihanha - Romulanin .
Rihannsu - Romulanie.

[S]

siuren – “minuta” (50.5
sekund).
siuren-a - l.mn. siuren.
sesketh – ciasto romulańskie
sseikea - padlinożerca
(odpowiednik ziemskiej hieny.)
Również obraźliwe.
sseikear - l.mn. sseikea.
sthea'hwill - “Domagam się,
aby (rodzaj działania) zostało
wykonane natychmiast.”

[T]

ta krenn! - “Spójrz tutaj!”
Tal Shiar – Imperialne Służby
Specjalne Rihannsu.
ta'khai - “Wyłączyć ekran.”
ta'rae - “Włączyć ekran.”
th'ann, th'ann-a -
więzień(niowie).
thi - trzy (3).
tho - sześć (6).
thrai - drapieżnik (odpowiednik
ziemskiego wilka).
thraiin - l.mn. thrai.

tlhei - “moje słowo.”
(przysiężenie)
t'liss – Drapieżny Ptak Rihannsu,
symbol Imperium Gwiezdnego
Rihannsu.

[U]

Uhlan – najmłodsza ranga w
Straży Rihannsu.

[V]

vah-udt - “Jaki stopień
(ranga)?”, “Kim jesteś (żeby o to
pytać)?”
veruul – zniewaga, obraza.
viinerine – tradycyjna potrawa.
vriha - najwyższy, najistotniejszy,
najważniejszy.
Vriha'Erein - Porucznik.
Vorta Vor – Eden dla Rihannsu.
vaed'rae - “Uwaga.”

[W]

wagi – ciernista puszcza na
Rihannsu.
wagiin – l.mn. wagi.

[Y]

ya-ie'yakk - “Uzbrojony i gotowy
do otworzenia ognia.”
yhfi-ss'ue - romulański system
publicznego transportu
y'killhe - “Ty robaku!” (obraźliwe)

Opracował: Piotr Jabłoński

BAZA DANYCH

OKRĘTY ROMUŁAN

D'DERIDEX

Był rok 2364 - data gwiezdna **41986,0**. USS Enterprise-D został wysłany do granicy Strefy Neutralnej, gdzie zostały zniszczone dwie federacyjne placówki. Tam właśnie nastąpił pierwszy kontakt z jednym z najpotężniejszych okrętów w galaktyce – romulańskim Warbirdem klasy D'deridex.

Romulańskiego Warbirda klasy D'deridex lub jak kto woli – B-Type Warbird, po raz pierwszy mogliśmy podziwiać pod koniec pierwszego sezonu The Next Generation w odcinku „The Neutral Zone”. Statek był prawie dwa razy większy od federacyjnego Galaxy. Sam okręt okazał się równie tajemniczy jak sami Romulanie. Do dziś nie zostały ujawnione pełne informacje na jego temat. Warto w tym miejscu wspomnieć, że mianem Warbirda Romulanie określali większość swoich większych jednostek – nie tylko D'deridex'a.

Dane techniczne:

Jak już napisałem – D'deridex jest prawie dwukrotnie większy od jednego z największych okrętów Federacji. Jest on długi na 1041,7 metrów, szeroki na 772,5 metrów i wysoki na 285,5 metrów. Może przenosić aż 1500 członków załogi. Nie tylko rozmiarami przewyższa on wiele innych jednostek.

W skład uzbrojenia D'deridex'a wchodzi sześć dezruptorów, dwie wyrzutnie torped oraz potężne osłony. Jednak jego najskuteczniejszą bronią może być urządzenie maskujące. Podobnie jak wcześniejsze okręty romulańskie – D'deridex także posiada takowe, co pozwala mu być



BAZA DANYCH

praktycznie niewidzialnym dla oczu i sensorów nieprzyjaciela.

Ciekawostką dotyczącą tej jednostki jest system zasilania: sztuczne osobliwości kwantowe tworzą miniaturowe czarne dziury, które generują potężne ilości energii. Jednak po uruchomieniu generator nie może być wyłączony (chyba, że z katastrofalnymi konsekwencjami). Okręt może osiągać prędkość maksymalną Warp 9, jednak w prędkościach powyżej Warp 6 jest wykrywalny nawet po zakamuflowaniu. D'deridex jest wolniejszy od wielu okrętów ze względu na swoją niemałą masę – 4320 tys. ton.

D'deridex były najczęściej używanymi okrętami Imperium Romułańskiego w połowie

XXIV wieku. Uczestniczyły w bitwie o Narendra III oraz w licznych spotkaniach

z Federacją. Po przyłączeniu się Romulan do wojny z Dominium, ich Warbirdy odgrywały znaczącą rolę w wielu bitwach. Tak czy inaczej, wiele interesujących informacji na ich temat nadal pozostaje tajemnicą, jak np. historia produkcji, szczegółowe dane techniczne itp.



Specyfikacje:

Typ: ciężki krążownik

Wymiary:

-długość: 1041,7m

-szerokość: 772,5m

-wysokość: 285,5m

Zastosowanie: okręt wielozadaniowy

Napęd:

-2 gondole warp

-2 silniki impulsowe

Zasilanie okrętu: osobliwość kwantowa

Masa: 4320 tys. ton

Załoga: 1500 osób

Max Warp: 9,6

Uzbrojenie:

-6 dezruptorów

-2 wyrzutnie torped

Wyposażenie:

-osłony

-urządzenie maskujące

Znane okręty tej klasy: Belak, Decius, Devoras, Goraxus, Dividices, Generex, Haakona, Khazara, Makar, Temet, Terix.

Na podstawie:

<http://www.ditl.org>

<http://www.memory-alpha.org/>

<http://www.ex-astris-scientia.org/>

Star Trek Encyclopedia

Autor: T`Reker

BAZA DANYCH

OKRĘTY ROMUŁAŃ

INNE OKRĘTY ROMUŁAŃSKIE

Poniżej zamieszczam opisy innych romułańskich jednostek, które mieliśmy okazję widzieć w serialu. Jako że nie ma zbyt wielu oficjalnych informacji na temat tych jednostek, zgromadzone dane są dosyć skromne.

Bird of Prey – Typ okrętu wojennego w służbie Romułańskiej Marynarki Gwiezdnej w późnej połowie XXIII wieku. Pierwszy raz widziany w 2266r. gdy okręt tego typu przekroczył Strefę Neutralną i zaatakował ziemskie placówki. Uzbrojony w potężną broń plazmową i kamuflaż był groźnym przeciwnikiem, o czym mógł się przekonać USS Enterprise. W czasie zamaskowania Bird of Prey nie może strzelać ani wejść w Warp.

Nazwa okrętu jest jedyną wspólną cechą z klingońskim Bird of Prey'em. Okręt ma wymalowanego na kadłubie wielkiego ptaka, od którego pochodzi jego nazwa. Romułańskiego Bird of Prey mogliśmy oglądać w odcinkach TOS: „Balance of Terror” i „The Deadly Years”.

Specyfikacje:

Wymiary:

- długość: 62,2m
- szerokość: 90,6m
- wysokość: 21,9m

Masa: 25000 ton

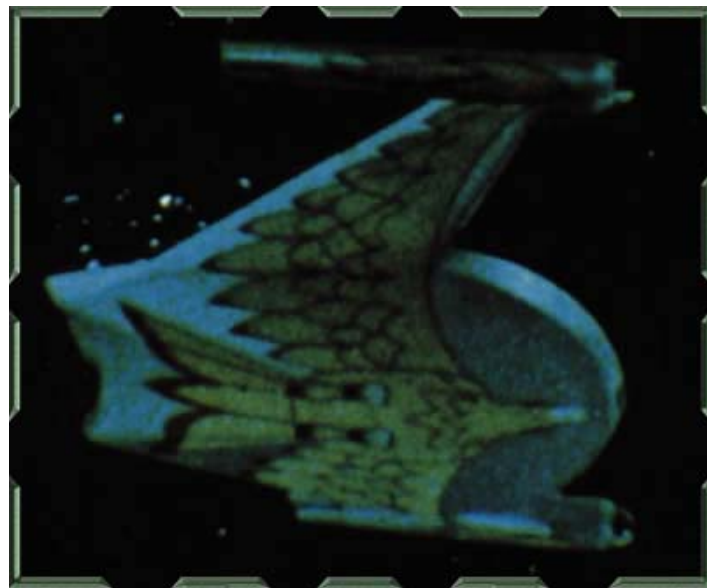
Załoga: około 170 osób

Uzbrojenie:

- 1 wyrzutnia torped plazmowych
- brak danych

Wypożażenie:

- osłony
- urządzenie maskujące



D7 – Romułański D7 klingońskiej konstrukcji używany od około 2268r. Romulanie posiadli kilka jednostek tego typu w wyniku wymiany z Klingonami w zamian oferując im technologię urządzeń maskujących. Okręty tego typu były bardziej masywne i wszechstronne od używanych wcześniej Bird of Prey'ów.

BAZA DANYCH

Specyfikacje:

Typ: krążownik

Wymiary:

-długość: 228m

-szerokość: 160m

-wysokość: 60m

Załoga: ok. 400 osób

Max Warp: 8

Uzbrojenie:

-2+ ciężkie dezruptory

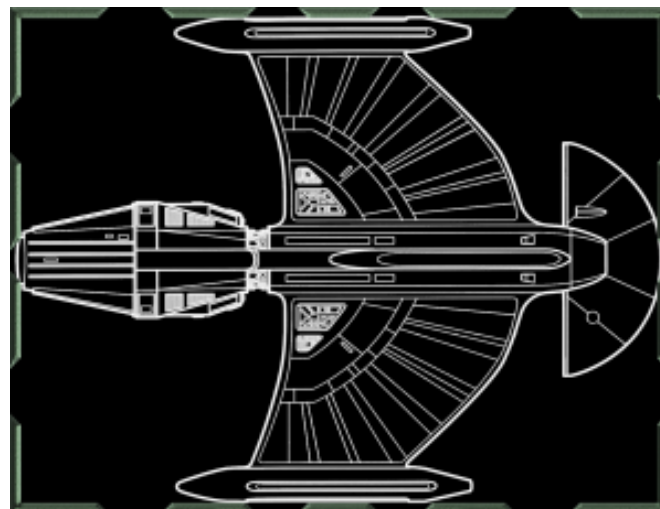
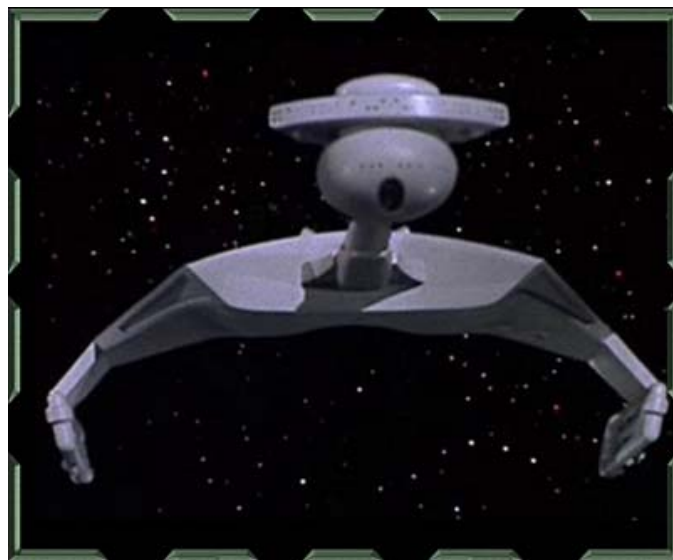
-1+ wyrzutnia torped

-osłony

Wczesny Bird of Prey – Po raz pierwszy napotkany przez okręt Enterprise NX-01 w 2152r. Jest on bardzo podobny w konstrukcji do TOS'owego Bird of Prey, jednak jego prawdziwa nazwa jak dotąd nie była podana. W przeciwieństwie do późniejszej wersji nie ma on namalowanego ptaka na kadłubie, który jest cały zielony, jak u Warbirdów z XXIV wieku. Statek posiadał możliwość maskowania. Mogliśmy go oglądać w odcinku ENT: Minefield.

Science Ship – Mały okręt romulański posiadający załogę około 73 osób, nieco podobny do Scouta. Widzieliśmy go w odcinku TNG: „The Next Phase”. Przeznaczony był do eksperymentów z interfazowym urządzeniem maskującym w 2368r. Podczas testów na statku wystąpiła awaria rdzenia warp, lecz dzięki pomocy USS Enterprise-D statek powrócił do romulańskiej przestrzeni.

Scout – Mały romulański okręciak, który może być pilotowany zarówno przez kilka osób, jak i jedną. Widzieliśmy go w odcinku TNG: „The Defector” gdzie został wykryty przez federacyjną placówkę Sierra VI w 2366r.



BAZA DANYCH



Shuttle – Romulański wahadłowiec o rozmiarach porównywalnych z federacyjnym Runabout wyposażony w kamuflaż. Pojawił się w odcinku DS9: „In The Pale Moonlight”.



Valdore – Najnowsze romulańskie arcydzieło, które mogliśmy podziwiać w akcji w Star Trek: Nemesis. Do służby został wprowadzony prawdopodobnie po wojnie z Dominium. Okręt jest mniejszy od Warbirda klasy D’deridex. Prawdopodobnie mniej wytrzymały, jednak nadrabia to siłą ognia i zwrotnością. Pierwszy raz napotkany w 2379r. podczas walki USS Enterprise-E z remańskim Scimitar’em. Dwa romulańskie Valdore uczestniczyły w walce, jednak jeden został całkowicie zniszczony, a drugi poważnie uszkodzony.

Specyfikacje:

Typ: Warbird

Wymiary:

- długość: 603m
- szerokość: 911m
- wysokość: 94m

Uzbrojenie:

- dezruptory
- wyrzutnie torped

Wyposażenie:

- osłony
- urządzenie maskujące

Na podstawie:

<http://www.memory-alpha.org/>

<http://www.ex-astris-scientia.org/>

Autor: T`Reker

BAZA DANYCH

ROMULAN ALE

Bardzo upojny jasnoniebieski napój. Co prawda romulanskie piwo było nielegalne w Federacji, lecz bohaterowie Star Trek nie raz je spożywali. McCoy dał Kirkowi butelkę na jego 52 urodziny (Star Trek II), było ono serwowane na Enterprise-A podczas kolacji z Klingonami (Star Trek VI), widzieliśmy także upitego Worfę narzekającego, że romulanskie piwo powinno być zabronione (przecież jest... ;P) (Star Trek X) i w kilku innych sytuacjach.

Ale kto powiedział, że taki napój nigdy nie zaistnieje? Poniżej przedstawiam kilka przepisów na romulanskie piwo. Tylko zalecam zachować ostrożność, to może być naprawdę mocne ;) Aha, i chyba nie muszę mówić, że tylko dla osób pełnoletnich? ;>

Przepis 1:

Składniki:

- 375ml Bacardi 151 Proof Rum
- 375ml Everclear
- 375ml Blue Curacao

Zmieszać składniki w litrowej butelce. Chłodzić w lodówce przez 2-3 godziny. Serwować w szklankach.

Przepis 2:

Składniki:

- 1,5 uncji białego rumu
- 1 uncja Blue Curacao
- Sprite
- 6 kropel sosu tabasco

Wlej rum i Curacao do wysokiej szklanki. Wypełnij Sprite'iem i dodaj sosu tabasco. Dodaj ziarnko soli i serwuj.



BAZA DANYCH

Przepis 3:

Składniki:

25ml Curacao

25ml Wódki

25ml Triple Sec

25ml Lemoniady

Po prostu wlej do szklanki, dodaj lodu jeśli chcesz.



Przepis 4:

Składniki:

Zima

Tequila

Blue Curacao

Tabasco Sauce

Wlej wszystkie składniki do kufla, ostatnia Zima. Pewnie wlać do Shaker'a, ostrożnie z powrotem do kufla. Dodaj więcej Tabasco jeśli chcesz, aby było mniej słodkie.

Zainteresowanych odsyłam także na stronę <http://www.liquidsolutions.ws/main/> gdzie można zamówić 'prawdziwe' romulanskie piwo ;>



Przepisy pochodzą z poniższych stron:

<http://www.drinksixer.com/drink6313.html>

<http://www.drinksixer.com/drink6410.html>

<http://www.exale.com/ie/seardrnk.asp?drinkname=romulan>

Autor: T`Reker

GRY

STAR TREK: INVASION

STAR TREK: INVASION

Pokolenie polskich trekkerów to w większości PC'owcy, tak więc biorąc pod uwagę trekowe gry ograniczamy się właśnie do tej platformy. Jednak wielu z Was nie wie, że nie tylko PC posiada gry naszego kochanego Star Treka i że takowe powstały też na konsole i automaty do gier. Chciałbym przedstawić wam program wydany na konsolę Sony Playstation o nazwie Star Trek: Invasion. Większości z Was ten tytuł pewnie nic nie mówi. W Polsce mało o niej było słyhać, ale w sumie nic dziwnego – z grami trekowymi tak to już u nas jest, a ta na dodatek nie została wydana na PC. W poniższym tekście postaram się zapoznać Was trochę z tą mało znaną grą...

Star Trek: Invasion jest symulatorem kosmicznym, w którym sterujemy myśliwcami Federacji. Z początku pomysł wydaje się być śmieszny: przecież w całym Star Treku nie było wiele myśliwców, a Federacja miała zaledwie Peregrine'y i ewentualnie Runabouty. Fakt, w grze wszystkie zostały wymyślone (może poza kardasjańskimi Hideki), lecz ani trochę nie przeszkadza to w rozgrywce.

Gra została stworzona przez firmę Activision, która stworzyła wiele innych gier trekowych. Cała akcja rozgrywa się w czasach TNG. Na początku wita nas świetne intro.



GRY

Tajemnicze, budzące grozę oraz dobrze wykonane. Widzimy na nim sondę Gwiezdnej Floty, która dryfuje gdzieś w przestrzeni, a następnie zostaje uderzona przez niezidentyfikowany obiekt. Chwile później dowiadujemy się co to było. Jednak nie będę Wam zdradzał – najlepiej jak sami zobaczycie. Po zakończonym intrze przechodzimy do menu głównego. Dostępne są cztery opcje: Start New Game (rozpoczynamy grę od początku), Memory Card (odczytanie/zapisanie gry), Options (wiadomo), oraz Duel (walka we dwóch na podzielonym ekranie). Po rozpoczęciu nowej gry mamy pole wyboru misji w postaci naszej galaktyki. Z początku dostępny jest tylko tutorial i jedna misja, lecz w miarę postępów pojawiają się następne, a nawet ukryte poziomy. Gdy włączymy misję zostajemy najpierw zapoznani z jej celem, a następnie wrzuceni w wir walki. Warto też wspomnieć, że w grze pojawią się postacie Worf’a oraz kapitana Picarda.

Sama rozgrywka wygląda następująco: nasz okręt widzimy od tyłu, na dole mamy pasek stanu energii warp oraz „życia”, a także aktualnie wybraną broń. Ta ostatnia dzieli się na dwa rodzaje: podstawową – nie wymagającą amunicji, taką jak różne rodzaje fajerwerków, działek pulsacyjnych itp. oraz broń specjalną – tj. torpedy fotonowe, kwantowe, miny, wiązka holownicza i cała masa innych. Jest tego dużo i wszystko udostępnia się w miarę przechodzenia kolejnych misji. Warto też dodać, że myślicielew jest kilka (w tym nawet jeden klingoński), ale to którym sterujemy zależy od wybranej misji. Walczyć natomiast przyjdzie nam z bardzo wieloma przeciwnikami: od Romulan, przez Kardasjan, Borga itp. po rasy wcześniej nie spotykane w ST. Rozgrywka jest strasznie szybka! Nie raz grając będziecie kląć, że wróg tak szybko znika z oczu. Podobnie jest w grze na dwie osoby – pomyśl niezły, jednak niezbyt ciekawie mi się grało z kumplami – po prostu ciągle się mijaliśmy, a trafienie było kwestią przypadku.



A skoro już jestem przy trybie Duel to też go trochę opiszę. Dostępnych mamy kilka terenów walki zrobionych na sposób holograficznej symulacji. Arena jest ograniczona, porzucane są po niej różne „specjale”, a w walce przeszkadzać nam będą różnego rodzaju asteroidy, wraki itp. Rozgrywkę można urozmaicić jeszcze dodając różne obce statki, które będą przeszkadzać nam jeszcze bardziej. Szkoda jedynie, że tryb ten jest przeznaczony tylko dla dwóch graczy (na czterech byłoby znacznie ciekawiej).

Tekstury gry w dzisiejszych czasach może nie zachwycają, ale stoją na przyzwoitym poziomie (coś a’la gra X-Wing Alliance). No, ale gra ma już kilka lat i jak na konsolę PSX grafika jest naprawdę bardzo ładna, zwłaszcza modele okrętów. Natomiast rewelacyjnie prezentują się

GRY

efekty świetlne. Dźwięki w grze także są niczego sobie, szczególnie jak słyszymy borgowe *"You will be assimilated. Resistance is futile"*. Świetna także jest muzyka – bardzo klimatyczna i dostosowująca się do tego co się dzieje. Interface, jak na strzelankę, też jest bardzo dobrze zrobiony. Gra się tak samo dobrze zarówno na game padzie, jak i na klawiaturze (w przypadku używania emulatora), mimo iż klawiszy jest aż 12 (w tym kierunki). Jednak jeśli macie taką możliwość to lepiej grać na konsoli – sam miałem taką możliwość i PC z emulatorem zawsze będzie wypadać gorzej. Szczególnie jeśli chodzi o grafikę, płynność gry itp.

Ogólnie gra wypada dobrze, ale nie obyło się bez wad. W większości jednak są to drobne błędy i nie przeszkadzają zbyt w rozgrywce. Jednym z takich niedopracowań jest niezrównoważenie sił okrętów i myśliwców. Np. w serialu nawet okręt klasy Galaxy miał problemy z pokonaniem Warbird'a, a tu jeden zwykły myśliwiec bez większego oporu (no prawie, to ostatni przeciwnik pierwszego poziomu) spokojnie rozwali takowego. Ba! Aby było śmieszniej to Warbirda chronią jeszcze romulańskie myśliwce.

Chodzi o to, że z myśliwców zrobiono coś super potężnego. Rozumiem jakiś wielki atak kilku(nastu) myśliwców na jeden okręt, wtedy by było ciekawie. No, ale na to można przymknąć oko, gdyż głównie walczymy przeciwko innym myśliwcom. We wspomnianym już intrze dowiadujemy się, że nasz okręt jest jednym z najpotężniejszych we flocie (znooooowuuuu?). Jeśli tak, to te myśliwce naprawdę powinny zastąpić statki flagowe, gdyż nie raz mamy do czynienia z misjami, w których nasz okręt pakuje się w tarapaty

i musimy go chronić. Inną wadą jest też długość i poziom trudności niektórych misji.

O ile nie można na nie narzekać, gdyż to podstawa, że gra powinna być trudna, to w połączeniu te dwie cechy mogą być naprawdę koszmarem! Po

kilku(dziesięciu?) razach na pewno się w końcu uda i dla odmiany zamiast rzucić padem w telewizor możemy się radować z przejścia kolejnej trudnej misji :).



Pozostało mi wydać ostateczną ocenę gry. Otóż gra jest świetna, mimo swoich niektórych wad gra się naprawdę przyjemnie. Jeśli lubisz kosmiczne strzelanki i masz możliwość zdobycia tej gry szczerze polecam.

Ocena: 8+/10

Zalety

- Mnogość misji
- Oprawa audiowizualna
- Pomysł
- Dużo myśliwców i okrętów
- Ładne filmiki
- Wygodne sterowanie
- Szybkość rozgrywki
- Dual play
- STAR TREK!!!

Wady

- Trochę (bardzo) trudna
- Niezrównoważone siły okrętów i myśliwców
- To że nie wyszła na PC ;>
- Czasami może przynudzić

Autor: T`Reker

KĄCIK CCG FEDERACJA

Witajcie strategowie, generałowie, myśliciele i odkrywcy nowych światów. W poprzednim artykule opisałem podstawy gry karcianej Star Trek, a dziś pierwsza część przewodnika po afiliacjach. Jako pierwszą przedstawię Zjednoczoną Federację Planet, organizację założoną w 2161r. przez Ziemię, Andorię, Wulkan, Centauryczyków i szereg pomniejszych światów dla obrony wspólnych interesów a przede wszystkim dalszego rozwoju i badań kosmosu. Bierzmy więc karty w dłoń i spróbujmy wcielić się w Federację.

Odwzorowanie UFP w grze jest dosyć dokładne, mamy do dyspozycji mnóstwo personelu, sprzętu i okrętów, co przydaje się ogromnie w rozwiązywaniu misji. Wojna natomiast zepchnięta jest na dalszy plan i dlatego też przedstawiciele Federacji jako jedyni NIE MOGĄ pierwsi atakować swoich przeciwników. Mogą za to dosyć łatwo zawierać sojusze prawie z każdym i wykorzystywać dzięki temu potencjał innych ras. Wszystko to razem daje potężną siłę, jednak kierowanie nią wymaga odpowiednich umiejętności – inaczej łatwo się w tym wszystkim pogubić.



Pierwsze karty...

Najczęściej początkujący gracze zdobywają karty z podstawki czyli Premiere Edition. Znalazło się tam mnóstwo kart, gdyż Federacja była od początku jedną z głównych afiliacji. Większość personelu to postacie uniwersalne, które mają całkiem dobre umiejętności. Inne karty nie są może

rewelacyjne, ale warto przede wszystkim zwrócić uwagę na *USS-Enterprise* i całą jego załogę, która, choć nie posiada specjalnych zdolności, to jednak wysokie parametry tych postaci i dobór skilli (umiejętności) mogą nam to zrekompensować. Zwłaszcza Data - dzięki nadludzkiej sile czy Geordi - dzięki zaawansowanym zdolnościom inżynierskim. Pozostaje rzecz jasna *Jean-Luc Picard*, jedyna osoba z Premiere Ed. posiadająca 6 skilli. Tak dobrana załoga może z łatwością wykonać wiele misji z Premiere Edition, stąd początkujący wybierają właśnie te misje i załogę. Niestety zarówno okręt jak i jego personel to karty rzadkie, więc nie każdemu uda się je zebrać, ale do pomocy mamy zawsze cały szereg personelu niższej rangi. Do tego należy dodać wiele uniwersalnych okrętów, które łatwo zdobyć i łatwo ich używać w grze.

Specjaliści i support personel (personel pomocniczy)

Wraz z pojawieniem się dalszych dodatków karty z PE mogłyby odejść w zapomnienie, jednak tak się nie stało.

Podstawową barierą na jaką natrafiają amatorzy rozgrywki na początku jest szybkie zrzucanie personelu.

Zgodnie z regulaminem można w ciągu swojej kolejki zagrać najwyżej jedną kartę jako cardplay, więc zgromadzenie większej ilości ludzi i statków będzie trwało kosztownie długo. Pierwszym sposobem na

GRY

obejście tego problemu są właśnie specjaliści, których nie brakuje w Federacji – są to postacie posiadające tylko jedną umiejętność. W seed phase należy mieć na stole kartę *Assign Mission Specialist*, po czym na początku rozgrywki możemy w jej miejsce downloadować dwie takie osoby. Kolejne kopie takiej karty możemy trzymać w talii i zagrywać z ręki, by kolejni załoganci szybciej znaleźli się na stole. Korzyść jest dodatkowa, gdyż każdy specjalista pomagający nam swoją umiejętnością wygrać misję dodaje +5 pkt., a to niemało. Niestety specjaliści są z natury rzeczy mało uniwersalni, więc nie można opierać gry tylko na nich. *Assign Support Personel* pozwoli nam dociągnąć jedną osobę z supportu, a więc z dwoma umiejętnościami. Więcej kopii tej karty nie ma sensu używać, chyba że zależy nam na szybszym zagraniu konkretnej osoby, która gdzieś się zapodziała na spodzie talii.

Główna siła Federacji

Federacja posiada najwięcej dostępnego personelu, w tym większość najlepszych postaci w całej grze. Pod tym względem nikt nie może się z nimi równać. Aby skutecznie zagrywać personel federacyjny przydaje się Ziemia (*Espionage mission*) z kwaterą główną (*Office of the president*). Do kwatery można raz na turę zgłosić za darmo admirała, ambasadora lub prezydenta, a tego typu osób Federacja ma na pęczki. Poza tym warto wspomnieć o możliwości odwiedzenia Pomnika Cochrane'a przez inżynierów...

Chwała przeszłości

Choć zasadnicza akcja toczy się w XXIV wieku, w grze możemy także podróżować w czasie, który to motyw często jest eksponowany w Treku - prawdopodobnie z braku lepszych pomysłów. Ale dzięki temu możemy się udać np. sto lat wcześniej, do czasów pierwszej pięcioletniej misji Enterprise. Aby wejść w ten tryb rozgrywki potrzebna będzie misja *Agricultural Assessment* rozgrywająca się na Planecie Shermana. Następnie w seed zagrywamy *Sherman's Peak* – jest to rejon z roku 2268, kiedy to na stacji K-7 doszło do pewnych dziwnych wydarzeń. Możemy teraz zgłaszać karty federacyjne z odpowiednią ikonką po prawej stronie karty.

Oprócz szeregu postaci uniwersalnych, na czoło wybija się *Captain Kirk* – nie pomoże on wykonać misji, ale to świetna postać na wojnę, gdyż okręt na którym się znajduje może zaatakować pierwszy, co niweluje nieco ten słaby punkt Federacji. Poza tym dociąga *Captain's Log*, więc *Starship Enterprise* dostanie wszystkie parametry +3. Może też zatrzymać kobietę przeciwnika ;-) i ogłuszyć dowolnego wroga w walce bezpośredniej.

Kolejna postać jaką trzeba mieć w kolekcji to *Dr. McCoy* – ultrazadka karta, ale za to przejdziemy nim każdą dylemkę (dilemma) związaną z medycyną. Chekov zwiększy nam zasięg okrętu a O'Brien dysponuje najważniejszymi skillami technicznymi, co uratuje nas z niejednej opresji. Nie może też zabraknąć Spocka i Scotty'ego – dobry dodatek do walki plus wolkański oficer naukowy o sile aż 11 (jeśli z Kirkiem).

Ale to nie koniec – do dyspozycji mamy także bohaterów z DS9, którzy udali się w przeszłość takich jak *Lt. Bashir* – 3 medyczne specjalności są nie do pogardzenia, podobnie jak umiejętności *Lt. Dax*. Gdyby któreś z nich



GRY

przypadkiem miało umrzeć, przyda się *Lt. Grant*, który ochotniczo poświęci za nich swoje życie. Nie może też zabraknąć *Lt. Sisko*, który za darmo zgłosi się do każdej lokacji, w której znajduje się Kirk. Na lokacji czasowej należy mieć bezwzględnie jeszcze jedną kartę – *Deep Space Station K-7*, na którą każda „stara” postać może się zgłosić za darmo raz w ciągu kolejki. Jest to pierwsza z metod przyspieszających zgłaszanie ludzi, co na pewno bardzo pomoże w sensowym czasie zgromadzić odpowiednią ekipę. Później można przenieść wszystkich w przyszłość korzystając z *Temporal Vortex* i tam nieco poszaleć. Ale uwaga – dzięki *Hero of the Empire* przeciwnik może próbować nam zabić Kirka, a wtedy będzie źle.

Świat równoległy

Kolejna cenna pomoc dla gracza, to możliwość rozgrywki z wykorzystaniem równoległej rzeczywistości. Istnieją trzy misje zgrupowane w mirror quadrant, które są podstawą do zgłaszania kart oznaczonych przynależnością tego kwadrantu. Co nam to daje? Przede wszystkim trzeba nadmienić, że w tej linii czasowej nie istnieje Federacja tylko Imperium Ziemskie, kierujące się zgoła przeciwnymi zasadami niż umiłowanie pokoju i demokracji. Karty należące do tej podafiliacji posiadają charakterystyczną ikonkę z lewej strony – stylizowane logo Imperium. *Emblem of the Empire* sprawia, że wszystkie karty z taką ikonką mogą ze sobą współpracować i nie mają obostrzeń federacyjnych co do ataku - mamy więc federacyjną siłę uderzeniową. Dumą floty imperialnej jest *ISS Enterprise* – lepszy niż jego tradycyjny odpowiednik, a przy tym jaki dowódca – *James Tiberius Kirk*, który posiada wiele z przydatnych cech. Najbardziej śmiertelnością jest download *Tantalus Field* – to urządzenie obcych będzie śmiertelne dla drużyny przeciwnika, jeśli znajdzie się w pobliżu. Do tego dochodzi znakomity uncommon *Agony Booth* – nieodzowny dla często walczących, dający premię punktowa lub dodatkowe card draw za zniszczone okręty. Poza tym mirrorowe wersje załogi Enterprise również obdarzone są przydatnymi cechami i można ich podmieniać dzięki *Transporter Mixup*. Przydatny jest także *Lt. Grant*, który dobrowolnie odda swe życie gdy któryś z twych ludzi ma zginąć. Ale to znowu nie wszystko – interwencja w tym świecie miała miejsce także stulecie później (w „Deep Space Nine”), więc mamy tutaj do dyspozycji takie karty jak choćby *Mr. Sisko* - nie ustępujący swej federacyjnej wersji, a przydający się do zgłaszania swych pomocników dzięki *Emblem of the Alliance*.

Szczególnym dodatkiem jest *Fontaine* – wielce tajemniczy śpiewak z XX wieku, który w tej rzeczywistości nie dość, że żyje współcześnie, to jeszcze nie jest hologramem. Jako jedna z dwóch postaci w grze posiada ikonkę Enigmy, co uchroni go przed celowaniem, a poza tym walczy dwoma disruptorami, więc starcie z nim to nie przelewki. A nie można zapomnieć także o *Defiant*, który wzmocni naszą flotę, oraz o Interceptorach, które w regionie mają większy zasięg a na dodatek potrafią też unikać sztormów plazmowych, na które może wpaść przeciwnik.



GRY

Prawdziwie przydatne są jednak erki (karty rare - rzadkie) typu *Mirror Terok Nor* – dająca wszystkie korzyści co jej odpowiednik, jak również *Guardian Of Forever* – bardzo ciekawy doorway plus *Halkan Council* dający nam możliwość zgłaszania kart. Ziemianie mają także swój *Terren Rebellion HQ*, która pozwala nam zagrać w ciągu tury dodatkowy jeden personel za darmo. Widać więc, że ta część afiliacji choć niedoceniana, może bardzo wspomóc zarówno zwykłą Federację, jak też być sojusznikiem dla afiliacji kochających wojnę np. Klingonów.

Kwadrant Delta

Tak, Federacja ma także swój deltowy odpowiednik pomyślany jako wsparcie dla alfy, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by rozgrywać nią partię bez pomocy z innego kwadrantu. Wtedy przydatne będą na pewno sojusze z Kazonami lub Vidianami, ale i sama Federacja ma tutaj także coś do powiedzenia. Dysponuje ona dwoma rzadkimi okrętami: są to rzecz jasna *USS Voyager* i *USS Equinox*. Voyager to potęga – choć *Kathryn Janeway* nie posiada dodatkowych skilli poza tymi, którymi dysponują zazwyczaj kapitanowie, to jednak jej okręt może być seedowalny jako jeden z niewielu w grze. Może się też zgłosić od razu z trzema załogantami na *Caretakers Array* – stacja ta, to dość potężne narzędzie przenoszące nam karty z alfy do delty. Warto wspomnieć o Samancie Wildman – ta niepozorna pani nie tylko pozwala nam dociągnąć ekwipunek związany z nauką, ale także kartę reprezentującą jej córkę, która na Voyagerze

podwaja każdemu członkowi załogi jego pierwszy skill! *Vic Fontaine* osłodzi nam zablokowanie personelu przez dylemki przeciwnika, umożliwiając ściągnięcie dowolnej karty (to chyba najbardziej przegięta karta w całym CCG), a *Tom Parris* jest najlepszym z pilotów (Navigation x3). Jeśli nie lubimy kryształowo uczciwej Janeway możemy spróbować

zagrać jej nemezis – kapitanem Ransomem i jego okrętem *USS Equinox*. Okręt choć mniejszy i słabszy niż Voyager posiada niesamowity zasięg. *Captain's Log* + *Defiant Dedication Plaque* + *Ransom* da naszemu okrętowi zasięg 16! A *Home Away From Home* uczyni z niego ruchomy outpost w sam raz jako bazę wypadową dla ataków vidiańskich. Federacja z Delty to potężny sprzymierzeniec i użyty właściwie nieźle namiesza wrogowi.



Sojusze

Federacja posiada największą ze wszystkich afiliacji zdolność do znajdowania sojuszników, jednak najbardziej celowe jest wykorzystanie tej umiejętności tylko z niektórymi afiliacjami. Klingoni nie na wiele się przydadzą, oczywiście poza *Organian Peace Treaty*. No chyba, że sprzymierzymy ich z Terran Empire. Dobrym dodatkiem do Federacji są cywilizacje kwadrantu Delta. Dużo trudniej, ale też o wiele efektywniej współpracuje się Federacji z Bajoranami – ich stacja *Deep Space Nine* daje ogromne możliwości zarówno zgłaszania kart, jak i uzyskiwania dodatkowych punktów poprzez wypełnianie raportów, przemyt broni, odprawianie mszy bajorańskich, picie w barze u Quarka i wiele, wiele innych. Jeśli przejmujemy czyjąś stację, to *Benjamin Sisko* dociągając *Baseball* da nam 15 punktów, warto więc mieć go w swej kolekcji. Inne sojusze nie są tak efektywne, wymagają dywersyfikacji talii i zrównoważenia (zwłaszcza personelu), co mniej zaawansowanym graczom zawsze sprawia problemy.

Podsumowanie

Federacja to potężne narzędzie do zwyciężania. Jej wszechstronnie wykształcony personel, mnogość sprzętu i całkiem niezłe okręty dają ogromną ilość kombinacji w przeprowadzeniu partii. Każdy znajdzie na pewno coś dla siebie a i motywacja do zbierania ciekawszych kart będzie z pewnością większa, a przecież jaka to satysfakcja widzieć triumfujących Ziemian.



Autor: Sebastian 'Beyo' Szwarz

RECENZJE

STAR TREK X

NEMESIS

Najnowszy film pełnometrażowy Star Trek swoją premierę miał 13 XII 2002r. Jednak miłą niespodzianką było wyemitowanie tego filmu w polskich kinach, więc większość z nas miała już okazję go zobaczyć. Każdy ma swoją własną opinię na jego temat, a wiercie mi, że są one przeróżne. W poniższym tekście przedstawię moje refleksje na temat filmu. **UWAGA! SPOILERY!** Jeśli nie widziałeś jeszcze Nemesis i nie chcesz znać szczegółów – nie czytaj.

Film zaczyna się dosyć tajemniczo. Początek rozgrywa się w romulańskim Senacie. Jest mowa o jakimś Shinzonie z Remus. Tak! W końcu powstał film poświęcony ulubieńcom wielu trekkerów – Romulanom. No może nie do końca, jak zauważyliście mowa jest o planecie Remus. Mówiąc krótko – w imperium zapanował chaos i pretorem został ww. Remanin Shinzon. Nie będę jednak streszczał całego filmu, sami obejrzyjcie dokładnie.



A co u naszej kochanej załogi? A tak się dziwnie składa, że zachodzi dużo zmian. Mamy w końcu ślub Rikera i Troi. Na dodatek nie kończy się na ślubie, gdyż Riker otrzymał awans i od teraz ma dowodzić USS Titan. A jaki związek ma nasza kochana załoga ze sprawami na Romulusie? A tak się składa, że Enterprise robi sobie wycieczkę w pobliże Strefy Neutralnej, gdyż wykrył jakieś technobelkotowe promieniowanie. Mowa dokładnie o jakimś promieniowaniu pozytronowym. Może i się nie znam, ale nie mam zielonego pojęcia co to jest, a tym bardziej skąd ma wiedzieć przeciętny widz, który nie ma ze Star Trek wiele wspólnego? Podczas całego filmu jest kilka takich momentów.



Nie streszczając całej fabuły, powiem od razu, że film ma wiele wątków, po których widać wyraźnie, że zostały dodane na siłę. Na poszukiwań źródła emisji promieniowania, Picard, Worf i Data wybierają się... pojazdem terenowym. No dobra, ścierpi się, ale dlaczego musiały ich zaatakować istoty, które także jeżdżą pojazdami? No jasne, bo fajna strzelanina będzie...

Niestety na tym buraki się nie kończą... towarzyszą nam one do samego końca, co może naprawdę irytować, nie tylko fana ST. Enterprise jak zwykle najbliższej kolejnego wielkiego zagrożenia napotyka na naprawdę potężny okręt, z którym z góry wiadomo, że będzie później walczył. Załoga przesłana na statek napotyka pretora Shinzona, który okazuje się być klonem Picarda... Ciekawie nieprawdaż? Co jeszcze? Pewnie Shinzon do czegoś Picarda potrzebuje? No co za niespodzianka! Miałem rację! Do tego większość filmu kręci się wokół postaci Picarda.

RECENZJE

Ale pomińmy szczegóły. Film jest wręcz pełny różnych scen akcji. Od wspomnianego pościgu na planecie, po strzelaniny na okrętach, a kończąc na samych walkach okrętów. Muszę przyznać, że efekty specjalne stoją na naprawdę wysokim poziomie. Zaskakująca dbałość o szczegóły. Wygląda to po prostu pięknie. Jednak w filmach nie chodzi o efekty specjalne tylko o treść i fabułę... No cóż... Wiele wątków dodawanych było na siłę, tylko po to aby jak najwięcej się działo. Za mało skupiono się natomiast na jakimś głównym motywie jak to bywało w poprzednich filmach. Nie mówię, że film to bezmyślna strzelanina, jednak to akcja przeważa w filmie nad treścią...

Wady wadami, jednak film nie jest aż taki zły jak go opisuję. Klimat buduje naprawdę dobra ścieżka dźwiękowa. Po raz kolejny jej tworzeniem zajął się świętej pamięci Jerry Goldsmith. O efektach specjalnych już wspomniałem – pierwsza klasa. Bardzo dobrze spisali się także aktorzy, gdyż ich gra była naprawdę niezła (w szczególności Brenta Spinera, grającego Datę i B4).

Podsumowując. Film niezły, jednak z baaaaardzo dużą ilością przeróżnych buraków. Nie ma tu jakiegoś od początku widocznego motywu, jedynie na końcu pojawiło się poświęcenie życia dla przyjaciół. To jednak za mało. Plusem są znakomite efekty specjalne i przecudna muzyka. Także rozwinięcie wątku z Romulanami. Niestety widzowie (przynajmniej ci inteligentni ;>) oczekują czegoś bardziej ambitnego niż tylko ciągłych strzelanin... W końcu to jest główną cechą Star Treka!!

Ocena: 7-

Plusy:

Efekty
Muzyka
Gra aktorska
Rozwinięcie wątku Romulan

Minusy:

Za dużo strzelanin
Buraki, Buraki, Buraki !!!!
Wiele wątków robionych na siłę.



Autor: T`Reker

RECENZJE

STARGATE
ATLANTIS

STARGATE ATLANTIS NOWA PRZYGODA



No i stało się – rosnąca popularność serialu SG-1, który od 8 lat utrzymywał się w czołówce najchętniej oglądanych seriali sf sprawiła że stacja SciFi Channel postanowiła pójść za ciosem i oto od ponad 2 miesięcy mamy okazję podziwiać *Atlantis* – kolejny serial osadzony w rzeczywistości znanej z SG-1. Pomysł na nowy serial jest prosty – nowa ekipa, nowy wróg, nowe przygody ale czy to wystarczy?

Jak pamiętamy z oryginalnego SG-1, prezydent zlecił dr Elizabeth Weir założenie bazy na Antarktydzie i zbadanie istniejącego tam kompleksu Pradawnych, celem zdobycia nowych technologii. Bazę wizytuje generał O'Neill lecąc śmigłowcem pilotowanym przez majora Shepparda. W bazie trwa gorączkowa praca nad uruchomieniem urządzeń Pradawnych – nie jest to takie proste, ponieważ do ich

włączenia potrzebne jest posiadanie specjalnego genu. Major Sheppard niechętnie uruchamia urządzenie, dzięki czemu możliwa staje się podróż do macierzystego świata Budowniczych Wrót. Ekspedycję tworzą najlepsi naukowcy zebrani z wielu krajów świata; oczywiście nie może obejść się bez wojska – dowódcą zostaje płk. Marshall Sumner, którego gra Robert Patrick – tak, ten sam, który zachwycał hipnotyczną rolą Terminatora T-1000. Świat, do którego trafia ekipa, nie wydaje się przyjazny – planeta w większości zalana wodą, pod którą znajduje się baza. Dalej akcję mamy już wg schematu – rekonesans, poznanie obcej rasy z którą się zaprzyjaźniamy, odkrycie nowego wroga no i oczywiście niemożność powrotu do domu, co daje pretekst do nakręcenia kolejnych odcinków.

Po obejrzeniu pierwszych dziesięciu epizodów można stwierdzić, że serial idzie w dobrą stronę – scenariusze wprowadzają powoli w akcję, są dość dobre zagrane i dają nadzieje na dobrą przyszłość. Główny wróg ludzi - Wraiths - są znacznie groźniejsi od Goa'uldów, choć nie da się ukryć, że jest to tania zrzynka z wampirów.

Powiedziałem, że serial się dobrze zapowiada ale są też minusy. Po pierwsze – dobór i rola postaci. Zapowiadano, że dużo humoru dostarczą wzajemne relacje między naukowcami – w porządku, ale na razie obserwujemy jedynie dwóch: Szefowa ekspedycji sprawia wrażenie umieszczonej w składzie na doczepkę – jej rola często polega na zatwierdzeniu tego,



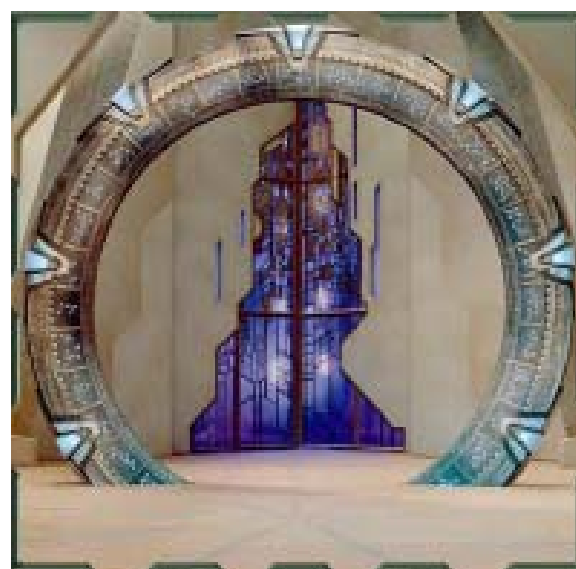
RECENZJE

STARGATE ATLANTIS

co i tak postanowił Sheppard. Mamy oczywiście Teylę – obcego dołączonego znowu niejako na siłę do drużyny, a między nią i Sheppardem rozwija się (a jakże) powolne uczucie.

Aktorzy robią co mogą, by być przekonujący, ale obawiam się, że zadanie będą mieli o wiele bardziej skomplikowane niż w SG-1. Tam przecież filmowego Kurta Russella zastąpił aktor znany na całym świecie jako MacGyver, Michael Shanks jest lepszym dr Jacksonem niż James Spader, a relacje między dr Carter a O’Neillem są bardziej subtelne i wciągające niż analogiczne w Atlantis. Brakuje też takich pomysłów na postacie jak Jaffa, choć znając rozmiar Galaktyki Pegaza pewnie ktoś taki się pojawi. Charakter serialu raczej wyklucza pojawienie się kogoś ze starej ekipy w roli gościa, choć kto wie, kto wie... Trudno będzie też wprowadzać nowe rasy przyjazne Ziemianom, gdyż po tak różnych twórcach jak Noxowie, Asgardczycy, Tok’ra a nawet Reetu, nie da się uniknąć posądzeń o wtórność – ale mogliby się za to pokazać Furlingowie, nigdy nie ujawnieni w SG-1.

Podsumowując: szykuje się nam kolejnych parę sezonów dobrej rozrywki, jeśli tylko idiotyczne scenariusze i kiepskie aktorstwo nie położą dobrego pomysłu. Mam nadzieję, że na pełniejsze oceny przyjdzie czas po zakończeniu pierwszego sezonu i wtedy okaże się, czy Atlantis zostanie zapamiętany jako nieudana kalka SG-1, czy też nowe dzieło, które przerosło swego poprzednika o dwie głowy czego ekipie Atlantis z całego serca życzę.



Autor: Sebastian 'Beyo' Szwarz

...NĄ PEWNO NOWĄ?

Stargate Atlantis – uwagi niezbyt zachwyconego widza
(a równocześnie pewna polemika z tekstem zamieszczonym obok)



Stargate Atlantis to tzw. spin-off, czyli serial oparty na jakiejś wcześniejszej produkcji, którego akcja dzieje się w stworzonym przez tą poprzednią produkcję uniwersum. W tym przypadku jest to oczywiście świat wykreowany przez nakręcony w 1994 roku film Stargate, oraz powstały na jego kanwie serial SG-1 (obecnie można oglądać jego 8 sezon). Twórcy poszli tu więc śladem choćby Star Trek – postanawiając rozbudować istniejący już świat i nakręcić kolejną produkcję w tych samych realiach. Odwołują się przy tym do znajomości realiów poprzedniej serii, co zdecydowanie ułatwia wprowadzenie nowości na rynek (widz zna już przedstawiany świat i przez to łatwiej mu zaakceptować i polubić nowych bohaterów) i zmniejsza ryzyko finansowej klapy. W końcu, jak mówiła jedna z postaci pewnej polskiej komedii – lubimy oglądać to, co już znamy. Choć oczywiście nowy serial można oglądać również nie znając innych powiązanych z nim produkcji.

RECENZJE

STARGATE ATLANTIS

Problem w tym, że moim zdaniem twórcy Atlantis spalili ten pomysł i nie wykorzystali kredytu zaufania, jaki mieli u licznych i wiernych fanów SG-1. Atlantis to, przynajmniej jak na razie słaba i niezbyt udana kalka pierwowzoru. Dlaczego?

Po pierwsze: Fabuła i scenariusze.

Mam wrażenie, że głównym pomysłem twórców serialu i ich ideą przewodnią było zdanie „wyślijmy ich gdzieś na drugi koniec wszechświata, bez możliwości powrotu i jakoś to będzie”. Podczas oglądania serialu trudno pozbyć się uczucia, że owo oddalenie od domu, które ma przecież stanowić oś konstrukcyjną serialu, zamiast rodzić konflikty czy dopingować do odnalezienia drogi powrotnej (wszak niemal każda inteligentna istota przywiązuje się do domu) po prostu nie istnieje w świadomości bohaterów, nie ma na nich prawie żadnego wpływu. Owszem – mówią o nim, czasem tłumaczą nim swoje poczynania, ale jest to tak sztuczne i mało wiarygodne psychologicznie, że po prostu nie da się wierzyć w prawdziwość tych słów.

Po wylądowaniu ekipy w nowym miejscu mamy standardowy zestaw scifi: spotykamy przyjaznych obcych, którzy oczywiście mówią w naszym ojczystym języku (i tym razem nie zostało to w żaden sposób wyjaśnione) i zgadzają się zostać naszymi przewodnikami w nowym świecie. Kolejne epizody toczą się przeważnie wg hasła ‘oto kolejny obcy tygodnia’ – ekipa wyprawia się na jakąś planetę, spotyka tam jakąś mniej lub bardziej przyjazną rasę, przeżywa z tej okazji jakieś problemy czy przygody i wraca do bazy.

Najczęściej wszystko dzieje się w dosyć przewidywalny sposób. Nieliczne wyjątki (jak choćby *Underground* czy *The Storm*) tylko potwierdzają regułę.



Drugim głównym motywem mającym stanowić oś fabularną serii miało być rozpracowanie technologii Pradawnych, a także konflikt z wszechpotężną rasą Upiorów (Wraiths), która jest postrachem wszystkich miejscowych ras, plemion, planet... Jak na razie poznawanie technologii ogranicza się do używania pojazdów latających i problemów z zasilaniem, a Upiory... Jak na rasę będącą postrachem galaktyki, o której wspomina każdy napotkany obcy; wielkimi i wszechpotężnymi wrogami Pradawnych, których boją się wszyscy okazują się zadziwiająco głupi, banalnie prosto ich oszukać i pokonać, i stanowczo zbyt rzadko pojawiają się na ekranie. Kolejny wątek, na którego rozwój najwyraźniej brakuje pomysłów.

Po drugie: Nowa załoga czyli aktorzy i ich gra.

Trzon nowej ekipy stanowią: dowodząca ekspedycją dr Elizabeth Weir, major John Sheppard – dowodzący wojskową stroną przedsięwzięcia, nieco ekscentryczny naukowiec dr Rodney McKay, młody porucznik Aiden Ford, szef medyczny całej imprezy dr Carson Beckett i Teyla Emagan – kobieta należąca do pierwszej poznanej w galaktyce Pegaza obcej rasy – Athosian, która oczywiście musi zostać zauroczona przez jednego z ‘naszych’...

RECENZJE

STARGATE
ATLANTIS

Jak na razie jedynie dwie z tych postaci stały się w miarę wiarygodne, a grającym je aktorom udało się wczuć w odtwarzane role – mam tu na myśli McKaya (chyba najlepsza kreacja aktorska i najlepiej napisana postać) oraz Becketta (ten niestety niezbyt często pojawia się na ekranie, a szkoda). Oprócz tego jako tako rozwija się Sheppard, natomiast co do pozostałej trójki scenarzyści zupełnie nie mają pomysłów, jak te postaci mogłyby się prezentować, zachowywać, co robić... Niestety z grającymi je aktorami jest podobnie, ale być może to wina niedopracowania kreowanych charakterów – w końcu trudno wcielić się w kogoś, kto tak naprawdę nie został jeszcze do końca wymyślony. A takie niedopracowanie głównych bohaterów sprawia, że trudno mówić o jakimkolwiek rozwoju postaci, co nie rokuje zbyt dobrze psychologicznemu podłożu serialu...

Co do postaci drugiego planu, to na razie mieliśmy zaledwie kilka takich, które dało się zapamiętać z imienia i nazwiska, i zagrały coś więcej niż pojedynczy epizod. Jak na połowę sezonu stanowczo za mało. A przecież im mniej nowych postaci, tym mniej szans na stworzenie nowych ciekawych wątków, powiązań międzyludzkich, konfliktów... Przecież nie można będzie żyć tylko problemami technicznymi.

Po trzecie: Tło i oprawa, czyli efekty, muzyka itp...

Jeśli chodzi o efekty specjalne i scenografię, to przynajmniej tu nie mam się zbyt do czego przyczepić – widać, że dysponujący sporym budżetem producenci stanęli na wysokości zadania i mamy możliwość podziwiania nowego wyglądu wrót, wspaniałych panoram miasta na wodzie, czy też nowych efektów podróży przez wrota. A scena z pilotowego odcinka (*Rising*), w której zatopione miasto wynurza się z oceanu jest naprawdę świetna.

Dużo gorzej jest niestety z muzyką do serialu – to co słyszymy w czołówce jest tak idealnie nijakie, że właściwie nie da się w żaden sposób zapamiętać. Podobnie jest z podkładem dźwiękowym do odcinków – nic nadzwyczajnego, coś sobie w tle przygrywa i specjalnie to nie przeszkadza, tyle, że też trudno usłyszeć

i zauważyć, co to tak naprawdę jest. Szkoda, gdyż nieraz mogliśmy się już przekonać, że dobra muzyka pomaga serialowi, a często zaczyna swoje 'niezależne' życie, które trwa nawet po zakończeniu jego emisji.

Reasumując: Stargate Atlantis moim zdaniem przyniósł na razie więcej rozczarowań niż pozytywnych wrażeń, prezentując poziom przeciętnego, przygodowo-rozrywkowego scifi, które raczej nie ma pretensji do bycia czymś więcej i pewnie nim nie zostanie. Za dużo wtórności i niezbyt umiejętnego odgrzewania starych pomysłów, za mało oryginalnych scenariuszy, wątków, idei... I nie jestem aż tak optymistyczna jeżeli chodzi o przyszłość serialu i jego dalszy rozwój, jak piszący na stronie obok Beyo, mimo, że ostatni - dziesiąty - odcinek był jak na razie najlepszym z tych, które mogliśmy obejrzeć.

Autor: Małgorzata „Gosiek” Kolek

Kilka przydatnych linków:

Strona serialu: www.stargateatlantis.com

Polska strona serialu: <http://atlantyda.info>

Polski portal o SG-1 i Atlantis: www.gwrota.com

Polskie forum StarGate: <http://forum.gwrota.com>

RECENZJE

MUZYKA

OST NEMESIS



Muszę się przyznać, że po wizycie w kinie z ostatniego treka, czyli z Nemesis niezbyt wiele zostało w mojej pamięci, co niestety nie świadczy najlepiej o pracy producentów, scenarzystów i reżysera tej produkcji. Ale to już temat na zupełnie inny artykuł. Jedną z rzeczy, które wg mnie udały się twórcom Nemesis była muzyka do tego filmu. Kompozytorem ścieżki dźwiękowej był oczywiście związany od wielu lat ze światem Star Trek Jerry Goldsmith.

Muzyka z Nemesis bardzo różni się od poprzedniego trekowego dzieła Goldsmitha, czyli ścieżki dźwiękowej z ST: Insurrection i przywodzi na myśl soundtrack z First Contact. Podobnie jak w FC, mamy tu wiele dynamicznych, potężnie brzmiących utworów, które świetnie wpisują się w klimat filmu i pomagają budować jego nastrój.

Płytę otwiera wspaniały, głęboki i nieco mroczny „Remus”, w którym możemy przez chwilę usłyszeć fanfary nawiązujące do skomponowanego przez Alexandra Courage’a tematu muzycznego otwierającego wszystkie odcinki The Original Series. Można też wychwycić słynny „Main title” z ST: The Motion Picture i czołówki The Next Generation. Tu także po raz pierwszy pojawia się motyw przewodni z Nemesis, który będzie się przewijał przez całą płytę, aż do kończącego ją „A New Ending”.

Po utworze „Remus” możemy wczuć się w nastrój grozy, jaki dominuje w powolnym, pełnym rosnącego powoli napięcia „The Box”. Następnie przychodzi chwila spokoju, oddechu i zadumy, a także pewnej lekkości, jaką przynosi stanowiący tło do weselnej przemowy Picarda „My Right Arm”. Ale to tylko krótka chwila oddechu, po której znów z pełną mocą całej orkiestry powraca główny motyw muzyczny – to jeden z najlepszych utworów na całej płycie, wspaniały i dostojny „Odds and Ends”.

Klika następnych melodii to znów lekkie zwolnienie tempa, pojawia się trochę więcej brzmień elektronicznych, chwilami na pierwszy plan przebijają się instrumenty smyczkowe. Utwory te łagodnie przechodząc jeden w drugi nieco usypiają słuchacza, dopiero w „The Mirror” daje się ponownie wyczuć lekkie przyspieszenie i zaczynają wracać potężniejsze brzmienia, które zdominują „The Scorpion”. W tym utworze znów mamy okazję usłyszeć kombinację głównych motywów muzycznych z TNG i Nemesis wykonywaną z wykorzystaniem całej mocy orkiestry. Następne kompozycje utrzymane są w podobnej stylistyce, a ciekawie brzmi zwłaszcza potężne, pełne stopniowo rosnącego napięcia, gwałtownie urwane „Engage”.

Po tej prezentacji siły i potęgi muzycznej w wykonaniu całej orkiestry możemy chwilę odetchnąć przy dwóch spokojniejszych utworach, w których dominują instrumenty smyczkowe. To jednak cisza przed burzą, jaką przynosi finałowy „A New Ending”, który stanowi podsumowanie całej ścieżki muzycznej do ST: Nemesis. Tu kolejny raz usłyszymy główny motyw Nemesis oraz znany już z TNG i z rozpoczynającego płytę utworu temat muzyczny, którym kończy się ten soundtrack. Kończy się, o dziwo, optymistycznie, co stanowi pewien dysonans w porównaniu z dosyć mrocznym klimatem całej płyty. Ale to takie bardzo trekowe przesłanie. ;-)

RECENZJE

Moim zdaniem muzyka z Nemesis to jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych w historii trekowych produkcji. Jerry Goldsmith pokazał tu cały swój kunszt, stworzył spójną muzyczną całość, która broni się również w oderwaniu od filmu. Jedyne, czego zabrakło, to świetnie wykonana przez Brenta Spinera (ups... Datę) na weselu piosenka „Blue skies” Irvinga Berlina, która stanowiła jeden ze smaczków filmu. Może jednak jej brak jest wynikiem dążenia do utrzymania jednolitości albumu? Ale poza tym drobnym zgrzytem i nieco zbyt optymistycznym (jak dla mnie) zakończeniem jest to świetna płyta, którą z pewnością warto mieć w swojej kolekcji. Zwłaszcza, że to najprawdopodobniej ostatnia tak wspaniała ścieżka dźwiękowa w świecie ST – jej twórca niestety już od nas odszedł, a następców póki co nie widać. Zresztą nie wiadomo czy będą mieli do czego komponować...

Spis utworów:

1. Remus
2. The Box
3. My Right Arm
4. Odds and Ends
5. Repairs
6. The Knife
7. Ideals
8. The Mirror
9. The Scorpion
10. Lateral Run
11. Engage
12. Final Flight
13. A New Friend
14. A New Ending



Autor: Małgorzata „Gosiek” Kolek

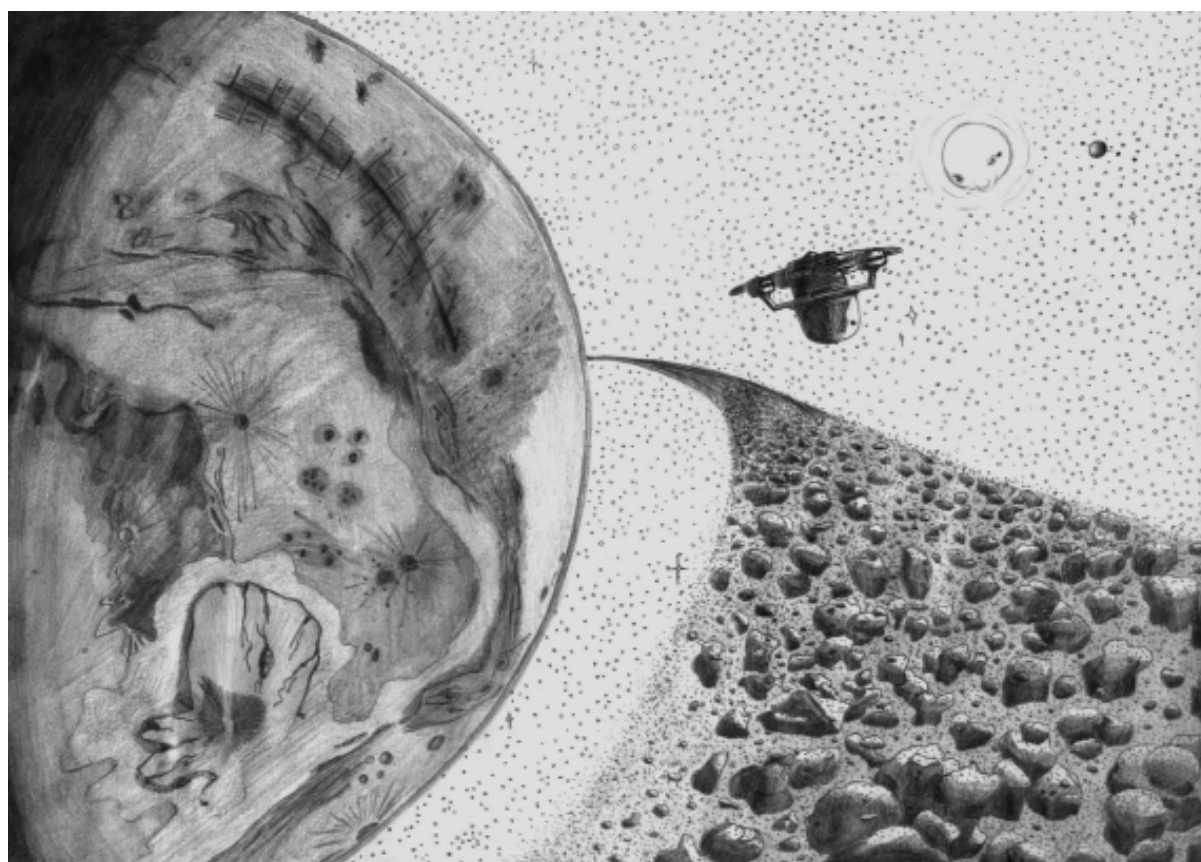
RYŚUNKI



rys. Harriet Canberra



rys. Harriet Canberra



rys. Piotr Jablonski

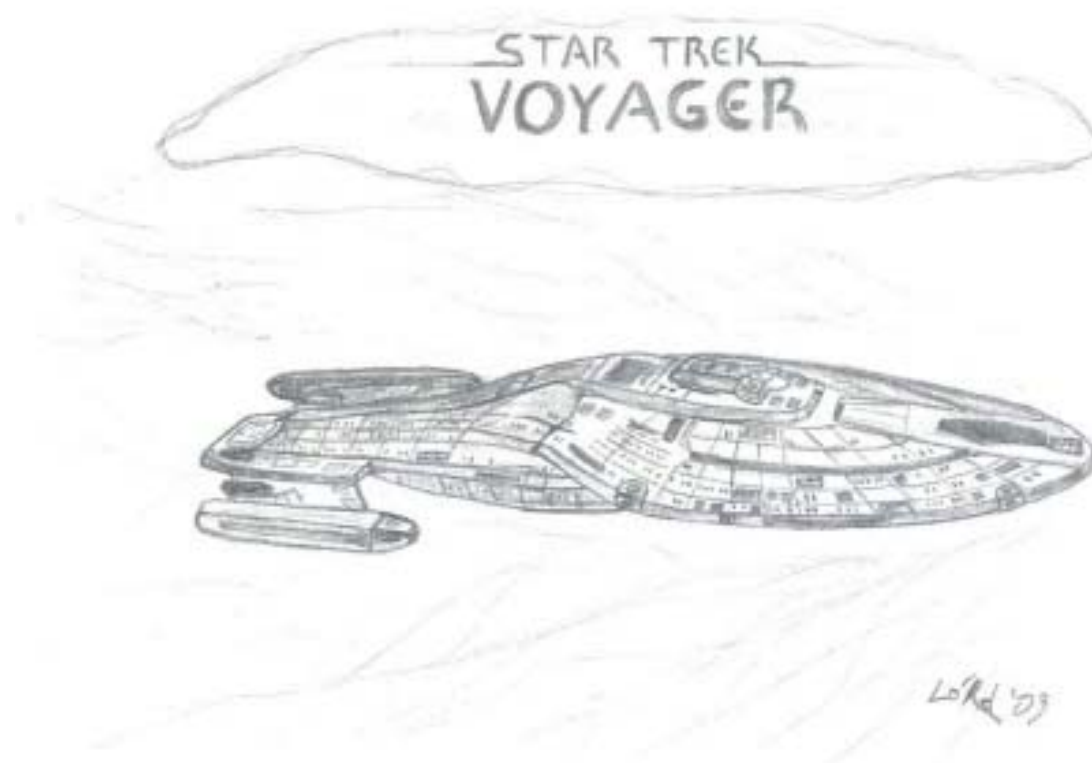
RYŠUNKI



rys. Harriet Canberra



rys. Harriet Canberra



rys. Lo'Rel

ASTROMETRIA



Czym jest CERN?



CERN to największy na świecie kompleks naukowy, skupiony wokół gigantycznego akceleratora o obwodzie 27 km. To symbol i wspaniały pomnik jednoczącej się Europy, która po okrutnej i barbarzyńskiej wojennej zawierusze postanowiła połączyć swoje siły w ogromnym przedsięwzięciu naukowym. Pracują tam tysiące ludzi: fizycy, technicy, inżynierowie, w tym wielu Polaków; którzy zajmują się m.in. budową detektorów ATLAS i CMS do nowego akceleratora LHC. Na koncie polskich naukowców znajduje się też kilka ważnych odkryć. Z czasem wokół ośrodka powstało prawdziwe miasteczko, złożone z biur administracji, biblioteki, sporego audytorium, banku, poczty, sklepu z prasą i drobiazgami, biura podróży, dwóch dużych hoteli i kantyny z kawiarnią. Cały kompleks jest tak ogromny, że nie mieści się w obrębie kantonu genewskiego i jego część leży na terenie Republiki Francuskiej. Budowa uroczyście ruszyła 10 czerwca 1955 roku, kiedy to Felix Bloch, noblista i dyrektor generalnego Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire (Rady Europejskiej Badań Jądrowych) wmurował kamień węgielny. Pierwszy akcelerator ruszył w CERNie w 1957 roku (był to synchrociklotron, który przyspieszał cząsteczki do energii 600 MeV). Przez te wszystkie lata CERN



Jeden z detektorów

zebrał na swoim koncie wiele sukcesów naukowych, a laboratorium to doczekało się niejednego noblisty. Pierwszym znaczącym osiągnięciem było odkrycie prądów neutralnych. Zderzono proton z antyprotonem, zaobserwowano bozony W i Z, które pośredniczą w oddziaływaniach słabych... Teraz dzięki konstrukcji LHC, Europa ma szansę wykonać kolejny wielki skok naukowy. Do współpracy wciągnięto też kraje nieeuropejskie. Zysk dla nauki, a tym samym dla ludzkości, będzie ogromny. CERN pozwala nam zbliżyć się do odpowiedzi na jedno z największych pytań naszego gatunku, które człowiek stawia sobie od zarania swoich dziejów – jaka jest natura świata, w którym żyjemy; pozwala nam wydrzeć z mroków tajemnicy największe sekrety Wszechświata.

Co nowego w CERN?

Wielki Zderzacz Hadronów (**LHC Large Hadron Collider**) to akcelerator cząsteczkowy, dzięki któremu będziemy mogli badać materię dogłębniej niż kiedykolwiek. Od uruchomienia w **2007** roku będzie zderzał wiązki protonów o energii 14TeV!

TeV (teraelektronowolt) to jednostka energii używana w fizyce cząsteczkowej. 1 TeV odpowiada mniej więcej energii poruszającego się...komara :) Co czyni LHC takim nadzwyczajnym? To, że „ściska”

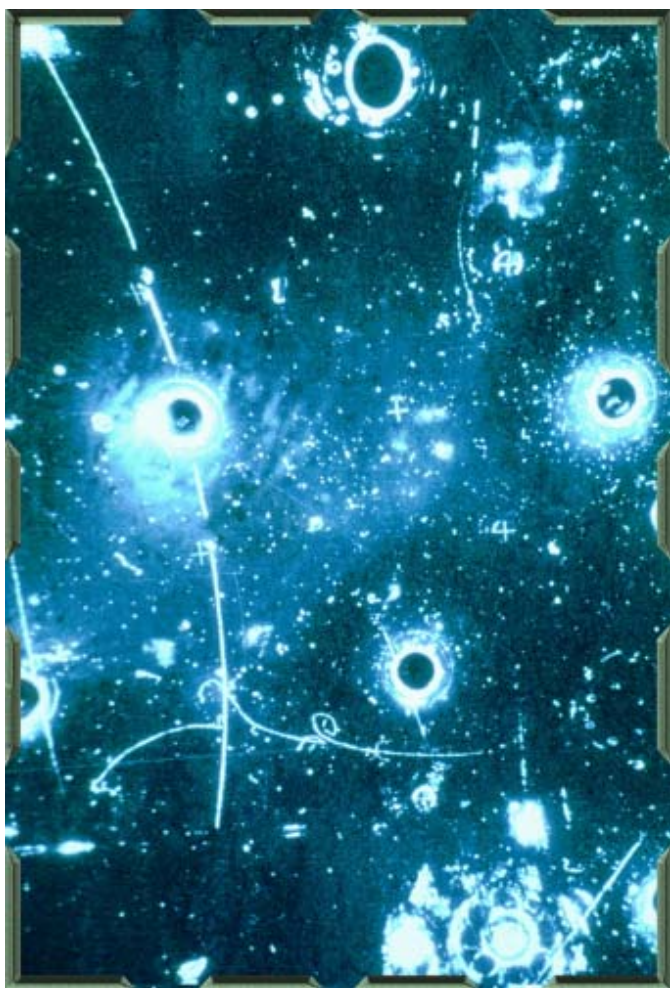
ASTROMETRIA

energię do przestrzeni ok. milion milionów razy mniejszej niż ów komar :)

LHC to kolejny krok w wędrówce ku odkryciom, która zaczęła się przed stuleciem. Od tamtych czasów naukowcy odkryli wszystkie rodzaje tajemniczych promieni, promieniowanie Roentgena, katodowe, alfa i beta. Skąd one pochodzą? Czy wszystkie są zrobione z tego samego czegoś, a jeżeli tak, to co?

Te pytania uzyskały odpowiedź, dając nam o wiele większe zrozumienie Wszechświata. Przez tą długą wędrówkę, odpowiedzi te zmieniły nasze codzienne życie, ofiarowując nam telewizję, tranzystory, urządzenia do wizualizacji medycznej (w naszym kraju jak na lekarstwo :)) i komputery (i jak tu nie kochać nauki, he he).

W przedśionku XXI wieku stajemy w obliczu nowych pytań, dla których LHC został zaprojektowany. Kto może powiedzieć, jakie nowe odkrycia i ulepszenia mogą przynieść te odpowiedzi?



Dlaczego LHC?

Ponieważ nasze dotychczasowe zrozumienie Wszechświata jest niewystarczające. Okazało się, że teoria, która jest obecnie w użyciu, pozostawia wiele nie rozwiązanych kwestii. Wśród nich powód, dla którego cząsteczki elementarne posiadają masę i dlaczego ich masy są różne (najbardziej kłopotliwy). To nadzwyczajne, że tak oczywista rzecz jest jednocześnie tak słabo rozumiana.

Odpowiedź może leżeć pospół z **Modelem Standardowym**, w idei nazwanej **mechanizmem Higgsa**. Mówi on, że cała przestrzeń jest wypełniona „**polem Higgsa**” i poprzez interakcje z tym polem, cząsteczki nabywają swoją masę (oj, żeby nie wyszło jak z eterem i flogistonem :)). Cząsteczki, które silnie oddziałują z polem Higgsa są cięższe, w przeciwieństwie do lżejszych, które oddziałują słabiej. Pole Higgsa ma przynajmniej jedną nową cząsteczkę ze sobą współdziałającą – bozon Higgsa. Jeżeli taka cząsteczka istnieje, LHC będzie w stanie ją wykryć.

A co z czterema oddziaływaniami? Gdy Wszechświat był młody i o wiele gorętszy niż obecnie, możliwe, że te oddziaływania były jednym, działały jako jedno. Fizycy atomowi mają nadzieję odnaleźć pojedynczą teoretyczną podstawę, by tego dowieść, i już mają pewne sukcesy. Dwa oddziaływania – elektromagnetyczne i słabe, zostały „zunifikowane” w pojedynczą teorię w latach 70. Teoria ta została doświadczalnie zweryfikowana w eksperymencie, który przyniósł nagrodę Nobla, kilka lat temu w CERN. Jednakże oddziaływanie słabe i silne, a także grawitacja i oddziaływanie silne pozostają „oddzielone”.

Bardzo popularna idea, która może zunifikować te oddziaływania nazywa się **supersymetrią** lub w skrócie **SUSY**. SUSY przewiduje dla każdej znanej cząsteczki istnienie jej „supersymetrycznego” odpowiednika. Jeżeli SUSY jest bliska

ASTROMETRIA

prawdy, to supersymetryczne cząsteczki powinny być znalezione w LHC.

Antymateria zajmuje kolejne miejsce wśród zagadek, które LHC pomoże rozwiązać. Niegdyś sądzono, że antymateria to idealne „odbicie” materii – jeżeli zamienisz materię na antymaterię i spojrzysz na rezultat odbity w lustrze, to nie będziesz w stanie dostrzec różnicy (więc po co przepłacać :)). Obecnie wiemy, że owo odbicie wcale nie jest idealne i to mogło spowodować niestabilność w relacjach materia-antymateria, gdzieś u zarania naszego świata.

LHC będzie świetnym „antymaterialnym lustrem”, pozwalającym nam przetestować Model Standardowy.

To jedynie kilka z pytań, na które LHC powinien odpowiedzieć, lecz historia pokazuje, że najwspanialsze dokonania w nauce są niespodziewane i nieprzewidywalne. Mamy dobre rozeznanie w tym, co ludzie mają nadzieję odnaleźć w LHC, natura może jednak mieć dla nas wiele niespodzianek. Jedno jest pewne, LHC zmieni nasz pogląd na Uniwersum.

Z czego zrobiona jest „ciemna materia”?

Szacunki astronomiczne podają, że blisko 90% lub więcej Wszechświata jest niewidzialne (tzn. nie emituje promieniowania elektromagnetycznego). Naukowcy nazywają to **ciemną materią**.

Jej obecność jest odczuwana poprzez efekty grawitacyjne, jakimi wpływa na materię, którą możemy zobaczyć. Gwiazdy i galaktyki dla przykładu, zdają się poruszać o wiele szybciej niż mogłyby, jeśli byłyby jedynie pod wpływem widzialnej materii galaktycznej.

Natura ciemnej materii i jej rola w ewolucji Wszechświata są nadal nie znane. Być może składa się ona z kilku komponentów, wśród których są neutrino, pył, zimny gaz i specjalne cząsteczki przewidziane przez Wielką Teorię Unifikacji (**GUT – Grand Unification Theory**), lecz jeszcze nie zaobserwowane. Zwane są „**supercząsteczkami**”. Fizycy mają nadzieję zidentyfikować niektóre z elementarnych składników ciemnej materii dzięki LHC.

Jak działa LHC?

Używając nadprzewodnictwa. Aby utrzymać wiązki na kursie, LHC potrzebuje silniejszych pól magnetycznych, niż kiedykolwiek były używane wcześniej w akceleratorze CERN.

Nadprzewodnictwo umożliwia stworzenie takich pól, ale instalacja nadprzewodząca jest większa niż kiedykolwiek zbudowana przed LHC. W końcu 1994 roku został położony ważny kamień milowy, wraz z pierwszą operacją w prototypowej sekcji akceleratora.

Nadprzewodnictwo, to zdolność konkretnych materiałów do przewodzenia prądu elektrycznego bez oporu lub utraty energii, zwykle w bardzo niskich temperaturach. LHC będzie działał ok. 300 stopni poniżej temperatury pokojowej ($<1,8K$), niższej niż panująca w przestrzeni kosmicznej ($3K$). Chłodziwem jest tu ciekły hel. Ze swoim 27 kilometrowym obwodem, akcelerator będzie największą nadprzewodzącą instalacją na świecie.

Ponieważ LHC będzie przyspieszał dwie wiązki w przeciwnych kierunkach, w rzeczywistości będziemy mieli do czynienia z dwoma akceleratorami. By utrzymać urządzenie zwarte i ekonomicznie wydajne jak to tylko możliwe, magnesy dla obu będą zbudowane w pojedynczej (dwa w jednym) konstrukcji. LHC będzie zbudowany w tym samym tunelu, co jego poprzednik w CERN, **LEP (Large Electron Positron collider, wielki zderzacz elektronowo-pozytonowy)**. Wiazki protonowe będą przygotowywane w istniejącej komorze akceleratora CERN-u, przed wpuszczeniem do LHC. Praktyka laboratoryjna w łączeniu akceleratorów w taki sposób uczyniła CERN najbardziej wydajną „fabryką” wiązek na świecie.

Autor: Piotrek Jabłoński

Opracowane na podstawie www.cern.ch oraz czasopisma popularnonaukowego „Świat Nauki” wrzesień 2004, nr 9 (157)

CZYTELNIA

AHM cz. II - Wypadek

===Ambulatorium===

Autor: Sławomir 'EMH Mark IX' Góral

Kolejny nudny dzień niedocenianego hologramu...

Sprzęt działał bez zarzutu, ale brakowało mi kilku drobiazgów.

- Ambulatorium do załogi. Cały zaokrętowany personel zgłosił się do lecznicy w celu pobrania próbek DNA i przeprowadzenia bioskanów.

Ledwo zdążyłem dokończyć kwestię, gdy Excelsiorem dość mocno zatrzęsło!

Panele zamigotały, po czym zaczęły wypływać z siebie informacje o fizycznym zagrożeniu na pokładzie 8-mym.

- Kapitan Kowalski do ambulatorium. Doszło do wybuchu...

- Zauważyłem, kapitanie! Jestem w drodze!

Na wszelki wypadek chwyciłem w biegu przenośny emiter (prezent od Joe) i rzuciłem się w kierunku turbowindy.

- Komputer, wyjątek od procedury, zagrożenie życia! Hangar 1! - dzięki temu miałem pewność, że nie zatrzymam się na żadnym z pokładów pomiędzy nimi a mną.

===Hangar 1, pokład 8===

Drzwi otworzyły się, ukazując istny obraz nędzy i rozpaczy. Jedynym pozytywem był długonogi rudzielec stojący, w odróżnieniu od innych, bez ruchu i wydający rozkazy!

Bez wątpienia była to major "Ognista" Harrington, dowódca pokładowych marines. Nazywana tak oczywiście dzięki jedynej w swoim rodzaju burzy rudych włosów.

W pobliżu myśliwca klasy Viper stało dwóch oficerów Floty. Podeszedłem bliżej...

- Czy mógłby mi pan wyjaśnić, co się tu u licha dzieje, panie McDog?? Znowu bawiliście się fajerwerkami?

- Tak, chcieliśmy rozmieścić holoemitery na całym pokładzie, aby nie musiał pan nosić tego pilota wszędzie ze sobą

- odparował zjadliwie osobnik w randze kapitana stojący obok McDoga.

Zaskoczony przyjrzałem się JEJ dokładniej: korpus myśliwski, na oko 18 lat i ten szczególny błysk w oczach, który odróżniał NORMALNEGO oficera Floty od tych latających kamikadze.

- Ale jak pan wie, technologia holograficzna może być nieprzyjemna w użyciu no i ta się zdenerwowała, wysadzając platformę transportową.

Stałem w lekkim rozkroku. Co ta smarkata sobie wyobraża? Że jest marszałkiem gwiezdny?

- Gdyby łaskawie zechciała się pani dokładniej zapoznać ze specyfikacją okrętu, na którym pani stacjonuje - wycodziłem tonem znudzonego belfra - doskonale wiedziałaby pani, że emitery zostały już umieszczone w stocznii! Tego, jak go pani nazwała, "pilota", zabrałem na wypadek, gdybyście przez swoją lekkomyślność je uszkodzili.

Smarkatą zatkało, McDog gapił się na nią z otwartymi ustami jak sroka w gnat.

Wyjąłem tricoder i przeskanowałem oboje dla pewności, choć wyglądało na to, że żadne z nich nie odniosło większych obrażeń. Tak jak myślałem. McDog trochę poobijany - nie szczególnego.

- Na szczęście nic się nikomu nie stało - powiedziałem już nieco przyjaźniejszym tonem, składając tricoder. - Poza paroma siniakami, nic wam nie będzie. Na przyszłość, gdyby wpadło wam do głowy eksperymentować z holotechnologią, skonsultujcie się z ekspertem, jakiego macie na pokładzie - ze mną.

Rozejrzałem się po hangarze. Ale bajzel! Odwróciłem się do stojącej w dalszym ciągu jak zamurowana smarkatej.

CZYTELNIA

- Nic tu po mnie, lepiej doprowadźcie do porządku hangar i te wasze latające przecinaki - skwitowałem ironicznie.
- Tak czy inaczej zapraszam was oboje do ambulatorium na rutynowe badania. Muszę wciągnąć wasze dane do bazy medycznej.

Schowałem "pilota" do walizki i dostojnie ruszyłem w kierunku wyjścia.

Zamiast opuścić halę nie niepokoiony przez nikogo, zatrzymałem się wpół kroku, słysząc głos smarkatej:

- Natomiast gdyby pan sprawdził dokładnie stan okrętu przed rzucaniem sarkastycznych uwag, wiedziałby pan, iż holoemitery na okręcie nie są wcale rozmieszczone. A konkretniej to są, tylko że nie wszystkie da się uruchomić, bo nie dokończono montażu z powodu naszego wcześniejszego wyjścia z doku. Miejmy więc tylko nadzieję, że nasz stan sprawdzi pan dokładniej przed jakimkolwiek leczeniem, bo może się to skończyć amputacją przy zwykłym złamaniu!

Nie ma co, ta mała ma pazurki! - Jak to, nie da się ich uruchomić?! Dlaczego nikt mnie o tym nie powiadomił? - zagotowałem się. - Koniec końców, jestem wyższym oficerem na tym latającym naleśniku!

- Prosiłbym więc o coś przeciwbólowego, Doktoru - wszedł mi słowo McDog, zupełnie niezamierzenie rozładowując napięcie. - I chciałbym się zabrać za próbę uprzątnięcia tego całego bałaganu.

- Oczywiście, komandorze - zerknąłem szybko do walizki.

Eksperymentalny Tetrason-D. Co prawda nie miałem jeszcze okazji go wypróbować, ale...

- To powinno załatwić sprawę, komandorze - stwierdziłem wstrzykując mu porcję leku, po czym zwróciłem się do obojga:

- Przepraszam za mój wybuch, ale wygląda na to, że nikt z nas tak naprawdę nie wie, co się dzieje na tym statku, i zapewniam, że moja wiedza medyczna ma się wręcz przeciwnie do kondycji Excelsiora - spróbowałem załagodzić ten mały konflikt. - Zapewniam, że jesteście w dobrych rękach.

- Powodzenia przy sprzątanu - dodałem widząc jednocześnie, że smarkata ma zamiar rzucić jakąś kąśliwą uwagę. Zamiast tego po raz pierwszy uśmiechnęła się do mnie.

- Spokojnie, doktorze. Ten okręt miał stać w doku jeszcze ponad tydzień, więc pewnie jest w takim samym stanie jak pacjent po poważnej operacji, który wstał z łóżka i wyszedł z ambulatorium wcześniej, niż powinien.

- W razie czego wiecie, gdzie mnie znaleźć - rzuciłem na odchodnym słysząc McDoga za plecami:

- Ano, niech pan sprawdzi, co z pozostałymi.

- Już to zrobiłem, komandorze...

==Ambulatorium==

Właśnie kończyłem porządkować dane medyczne ostatnich członków załogi, gdy doszedłem do wniosku, że brakuje mi jedyne kawałka tej układanki - McDog...

Mam nadzieję, że nasz Pierwszy nie okaże się równie uparty i marudny jak Tom Paris.

Tak czy owak, mamy podobno niewiele ponad 3 godziny do "spotkania", a wolałbym nie robić wszystkiego na ostatnią chwilę. Postanowiłem więc wezwać jeszcze raz PO na badania.

Zanim jednak zdążyłem klepnąć komunikator:

- Kapitan do AHM.

- Tak, kapitanie?

- Zgłosi się do pana McDog na obowiązkowe badania. Niech go pan szybko załatwi. Im szybciej tym lepiej.

- Może być Pan spokojny, kapitanie; już ja go załatwię. Doktor, koniec.

Nie minęło pięć minut, jak w drzwiach stanął McDog. No cóż, na jego czas reakcji miał pewnie wpływ autorytet kapitana.

- Aaaa! Pan McDog! - powitałem go rozpościerając ramiona. - Zapraszam do królestwa fotonów, chemii i wirusów.

McDog spojrzał na mnie badawczo, jak zazwyczaj patrzy się po raz pierwszy w życiu na leżącego na półmisku homara: "Jak toto ugryźć?"

- Może usiądzie pan tutaj, na leżance - dodałem.

CZYTELNIA

Wziąłem w rękę tricoder i zabrałem się do rzeczy.

- Hmmmm.... Normalnie... Tu też... Serotonina w porządku... Taaa, troszkę podwyższony poziom hormonów, ale po spotkaniu z kapitan Kowalski to najzupełniej zrozumiałe...

- ... Co do pani kapitan - zacząłem przygotowywać zestaw do pobrania próbek DNA. - Badając ją kilka minut temu, znalazłem w jej mózgu dość ciekawy implant. Znajomy, lecz nie do końca. Podstawowa konstrukcja tego typu wszczepów bazuje na tym, co stworzył doktor Joe po powrocie Voyagera na Ziemię. Mówiąc krótko pozwala pilotować okręt wyposażony w neurointerfejs. Ten jednak został dość mocno zmodyfikowany przez inżynierów Floty - przypomina bardziej neurolink Borga! Wnioskując ze skanów obszarów mózgu, które ma stymulować, nie chodzi tu o zwykłą komunikację - piloci myśliciów w czasie akcji tworzą KOLEKTYW...

No tak, dlaczego się nie dziwię, że jest zaskoczony? Wnioskując z jego miny, pewnie przypadkowo odkryłem jakiś supertajny projekt dowództwa. I pewnie nikt by się o tym nie dowiedział, gdybym nie był tak błyskotliwym i kreatywnym hologramem!

- Pomyślałem, że jako pierwszy oficer, powinien pan o tym wiedzieć - zakończyłem swój monolog. - Nic panu nie jest, powypadkowe siniaki zejdą za kilka godzin i będzie pan jak nowonarodzony.

Westchnął ciężko...

- Federacja jest skazana na zagładę - burknął ze złością, po czym dodał widząc moje brwi uniesione na sam szczyt czoła:

- Borgowi nie udało się nas zasymilować - zaczął wyjaśniać. - A teraz sami się stopniowo w niego przemieniamy. Z tego, co pan mówi, wynika, że zaczynamy tworzyć kolektywy. Co więcej, społeczeństwo Federacji staje się tak leniwe, iż nie chce mu się robić nawet podstawowych rzeczy. Ponoć jakiś pacyfistyczny inteligent wymyślił, aby okręty Gwiezdnej Floty w całości obsadzać hologramami! Wyobraża pan to sobie? Sam ten pomysł to stawanie na skraju przepaści. Dobrze, że z tego, co wiem, skończyło się tylko na planach, bo wtedy, jak to określił ponoć twórca tego pomysłu, poczynilibyśmy ogromny krok naprzód. Chyba na dno... - Co się zaś tyczy naszej el-auriańskiej pani kapitan z chipem w głowie, to... - chciał coś powiedzieć, lecz nie zdążył.

Zapisał komunikator.

- McDog na mostek.

- Przepraszam, doktorku, ale stary mnie woła. Pobawimy się innym razem - bąknął schodząc z łóżka i ruszył szybko do turbowindy.

McDog ledwo zdążył opuścić lecznicę, gdy system komunikacyjny ożył na nowo.

- Kapitan do ambulatorium, proszę przygotować się na przyjęcie rannych.

- Jestem gotowy, kapitanie! (To już?)

Bzdura! Wcale nie byłem gotowy... No może nie do końca... To znaczy, sprzęt działał jak należy, ale ja sam jeszcze nie byłem w takiej sytuacji. Moja pierwsza misja - oby nie rozpoczęła się jatką.

Zacisnąłem kciuki w archaicznym geście, który podobno miał przynosić szczęście, i zacząłem kolejno wprowadzać biołóżka w stan gotowości.

Szkoda, że nie mam nikogo do pomocy. Jak skończy się ten cały cyrk z piratami, poproszę kapitana o autoryzację na zwerbowanie kogoś na stanowisko pielęgniarza...

Albo pielęgniarce...

Albo dwóch pielęgniarek...

Jakby nie patrzeć, nie zakończyłem mojego projektu dotyczącego stosunków damsko-męskich...

Nie sądzę, żeby załogantki miały coś przeciwko towarzystwu przystojnego, inteligentnego i dowcipnego mężczyzny w średnim wieku...

CZYTELNIA

ZARAZ! Jakiego mężczyzny? Przecież jestem hologramem!

Po powrocie chyba będę musiał poważnie porozmawiać z Joe.

Na wszelki wypadek zreplikowałem kilka podstawowych narzędzi, żeby uchronić się przed jakąś niespodzianką. Nagle poczułem, że coś jest nie tak. Zamiast skupiać się na pracy tutaj, zacząłem intensywnie myśleć o wyposażeniu pozostałych ambulatoriów.

Podszedłem do panelu. Wszystko jasne. Jednak wołałem się upewnić.

- Komputer, status holodoków 1, 2 i 3!

- "Holodeki 1, 2 oraz 3 uruchomione w trybie medycznym. Kod autoryzacji Alfa 201."

No tak! Czyli może być gorzej, niż myślałem! I oczywiście nikt nie wpadł na to, żeby MNIE powiadomić!

Jednak zamiast otworzyć kanał i obsztorcować kogoś za ten dyskomfort, zastanowiłem się ponownie. Zaświtała mi w głowie pewna idea...

- Doktor do kapitana. Właśnie zorientowałem się, że ktoś "odpalił" (ciekawe określenie, nieprawdaż? Podobno było popularne w XX wieku wśród użytkowników jakichś "OKIEN") holodeki w trybie medycznym! Z całym szacunkiem, ale sam nie dam sobie z rady z czterema lecznicami na raz. Z tego, co się zorientowałem, poprawiona matryca AHD VIII umożliwi uruchomienie jednocześnie kilku kopii mojego programu. Proszę o pozwolenie na aktywację moich kopii w pozostałych ambulatoriach. Będę mógł pracować o wiele wydajniej niż w jednej osobie.

- To nie będzie potrzebne, doktorze. Każdy holodek posiada własną matrycę AHM. MkI, o ile się nie mylę.

Wystarczy do naszych potrzeb. I tak będą zajmować się mniej poważnymi przypadkami. Kapitan, koniec.

- Nie jestem pewien, czy AHM MkI to najlepsze rozwiązanie. To prymitywy. Ale to pańska decyzja, kapitanie. Doktor, koniec.

Mając do dyspozycji tak zaawansowany i doskonały program jak ja, kapitan decyduje się na pierwszą wersję holodoktora? Mój Boże - to co będzie następnym razem? Bańki i pijawki?!

Dojście do siebie zajęło mi chwilę... Dłuższą chwilę...

Stałem na środku ambulatorium oczekując na pierwszych "gości".



<http://www.trek.pl/pathfinder/>

Copyright © 2004 by Pathfinder Team



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