

PATHFINDER

e-zin sci-fi

NR 5 (1/2008)

<http://pathfinder.trek.pl>

Wędrówka przez Deltę



W numerze:

Star Trek Voyager

Kto jest kim na USS Voyager

Przewodnik po odcinkach

Kwadrant Delta

Gatunki Delty

Klasa Intrepid

Oraz:

Gundam

Historia stacji Babilon 4

Podstawy klingońskiego

Star Trek w grach FPP

Wstęp

Drodzy Czytelnicy,

Witajcie w piątym numerze Pathfinderera. Podobnie jak poprzedni, powstawał on dużo dłużej, niż przewidywał plan, ale w końcu trafia w Wasze ręce. Mamy nadzieję, że jego zawartość wynagrodzi Wam długie oczekiwanie.

Czwarte wydanie gazetki do dziś zostało pobrałe ponad tysiąc razy. Nie jest to zły wynik, biorąc pod uwagę długą przerwę, jaka miała miejsce, ale mimo tej liczby tak naprawdę nie wiemy, jak oceniacie naszą pracę. Na najważniejszych forach tematycznych znaleźliśmy w sumie zaledwie kilkanaście Waszych wypowiedzi, a to niestety za mało, by wyciągać jakieś wnioski. To Wasze opinie mogą sprawić, by Pathfinder był jeszcze lepszy. Dlatego prosimy, piszcie, co myślicie.

A teraz o tym, co Was czeka w numerze piątym. Tematem przewodnim jest Star Trek: Voyager. Przeczytacie ciekawe informacje o serialu i postaciach w nim występujących. Dalej znajdziecie przewodnik po wszystkich odcinkach. Będziecie mogli też dokładniej poznać Kwadrant Delta i obce gatunki w nim zamieszkujące. Małą przerwę od trekowych klimatów zapewni Wam historia Jakuba Wędrowczy, druga część artykułu o serii Gundam oraz dzieje stacji Babilon 4. Dział Star Trek to ciąg dalszy informacji o okrętach Borg, artykuły o broni energetycznej i gatunku 8472 oraz coś dla prawdziwych Trekkies - mały kurs języka klingońskiego. Na koniec gry, a tam kontynuacja minicyklu o trekowych grach FPP i kącik CCG, tym razem trochę większy.

Jak zapowiadałem poprzednio, jest to ostatni Pathfinder poświęcony głównie Star Trekwowi. Od następnego numeru w naszej gazetce znajdować będziecie informacje dotyczące różnych uniwersów. Oczywiście Trekkerzy nadal będą mieli co u nas czytać. A czego konkretnie będzie dotyczył numer szósty? Tego nie zdradzę, nie mogę też powiedzieć, kiedy go ujrzycie, ale już teraz jedno jest pewne - będzie to numer na czasie. ;)

Piotr Matusz



Redakcja

Redaktor Naczelny, skład

Piotr Matusz

Zespół redakcyjny

Grzegorz "GWYNBLEIDD" Boroń
Robert Raul "R'Cer" Cierlik
Paweł "fluor" Dąbrowski
Barbara "Liranna" Dosiak
Adam "O'mus" Horbatowski
Jerzy "Zarathos" Jabłoński
Marcin "I.Thorne" Jarmużek
Małgorzata "Gosiek" Kolek

Anna "BeneGesserit" Kotłęga
Sławomir "T'R" Sorgowicki
Sebastian "Beyond" Szwarz
Marta "DarkLady" Tamborska

Korekta

Marta "DarkLady" Tamborska

Grafika okładki

Chadin Anuwattanaporn

Model Intrepida

Sarod i S-Stephen

Spis treści

Wstęp	2
-------------	---

Temat numeru: Wędrówka przez Deltę

Star Trek: Voyager	4
Kto jest kim na USS Voyager	8
Przewodnik po odcinkach	12
Kwadrant Delta	24
Gatunki Delty	26
Klasa Intrepid	31
Z Voyagerem przez sieć	34
20 przepisów na kłopoty	36
Gundam, część 2	39
Historia stacji Babilon 4	45

Star Trek

Okrety Borg, część 2	47
Broń energetyczna	51
Gatunek 8472	56
Podstawy klingońskiego	60

Gry

Star Trek w grach FPP: Elite Force	62
Star Trek CCG: Voyager	68

Temat Numeru

Star Trek: Voyager



Voyager zadokowany przy Ds9

Voyager jest czwartym z kolei serialem spod znaku Star Trek. Pomysł jego stworzenia i pierwsze szkice zakładające, iż bohaterem serii będzie połączona załoga należącego do Federacji Voyagera i grupy Maquis, pojawiły się w roku 1993. W tym czasie kręcone były ostatnie odcinki ST TNG (*Star Trek: The Next Generation*), dzięki czemu już tam znaleźć można nawiązania i pewne elementy ich historii („Journey’s End”). Maquis to partyzanci walczący przeciwko federacyjno-kardasjańskiemu traktatowi pokojowemu, nazwani tak od działającego w czasie II wojny światowej francuskiego ruchu oporu. Choć stworzeni zostali na potrzeby Voyagera, po raz pierwszy pojawili się w epizodzie *Star Trek Deep Space Nine* (ST DS9: „The Maquis, Part I”), dając punkt wyjściowy dla nowego serialu, którego 5 pierwszych sezonów tworzonych i nadawanych było równocześnie z ST DS9.

Historia kolejnej serii rozpoczęła się, gdy podczas poszukiwań zaginionego w obszarze Badlands statku Maquis U.S.S. Voyager został przeniesiony do oddalonego o 70 000 lat świetlnych Kwadrantu Delta. By ochronić obcy gatunek przed agresją Kazonów, Voyager

zniszczył urządzenie, dzięki któremu się tam dostali, zamykając sobie tym samym drogę szybkiego powrotu. Do dziesięciokosowej załogi Voyagera przyłączyła się ocalała grupa Maquis i tak rozpoczęła się podróż powrotna do domu, która przy maksymalnej prędkości potrafić miała 75 lat.

ST Voyager jest, jak dotąd, jedyną serią Star Trek, w której kapitanem głównego statku serialu została kobieta. Choć pomysł ten był zgodnie popierany przez wszystkich twórców, brak otwartej akceptacji ze strony Paramount spowodował, iż w castingu do roli Janeway startowali również mężczyźni. Rola przypadła, poza castingiem, Genevieve Bujold, jednak już po kilku dniach kręcenia aktorka zrezygnowała i ostatecznie, po kolejnych próbach w roli kapitan obsadzona została Kate Mulgrew. Opinie co do osoby kapitan są podzielone. Jedni zarzucają jej zbyt idealizm, u innych sympatię budzi jej poświęcenie dla załogi, wśród której dzięki swej inteligencji, wiedzy i zdolnościom dyplomatycznym szybko zdobyła szacunek. Podczas wieloletniej podróży Janeway pozwoliła na rozluźnienie sztywnych procedur wśród załogi, tworząc namiastkę rodziny, w której kreowała się na opieczącą, acz stanowczą matkę, sama jednak pozostała częściowo odseparowana i samotna, gdyż jako dowódca nie mogła dopuścić do zbytnej poufałości z podwładnymi.

Straciwszy wielu ludzi podczas incydentu z Opiekunem, Janeway zdecydowała się przyłączyć grupę Maquis jako pełnoprawnych członków załogi Voyagera. Jej pierwszym oficerem został były dowódca Val Jean - Chakotay (Robert Beltran) - były oficer Gwiezdnej Floty (GF) mający swoje korzenie w ziemskim plemieniu indiańskim, który dołączył do Maquis, by walczyć w obronie rodzinnej kolonii. Choć zaczęli jako wrogowie, z czasem między nim

a Janeway zawiązała się silna więź przyjaźni. Przed premierą pierwszego odcinka ogłoszono, iż postać Chakotaya będzie posiadała duchowego przewodnika w postaci wilka, który miał się pojawić w wielu epizodach. Wilk nie pojawił się do końca serii, widzowie mogli jednak poznać odkrytego z pomocą Chakotaya duchowego przewodnika Janeway, którym okazuje się być jaszczurka. Postać wykreowana przez Beltrana pozostała do końca niewykorzystana i w ostatnich sezonach pojawiała się coraz rzadziej, z powodu czego aktor nie krył niezadowolenia, jednocześnie jednak wyrażał się pozytywnie o samym serialu twierdząc, iż zasługuje on na większe uznanie i jest niedoceniony.

Na pozycję szefa ochrony i oficera taktycznego powrócił Tuvok (Tim Russ), Wolkan, zaufany oficer Janeway, który w swej misji szpiegowskiej, podając się za członka Maquis, infiltrował załogę Chakotaya. By nie zdradzić tożsamość Tuvoka jako oficera GF działającego 'pod przykrywką', w otwarciu pierwszego sezonu przy jego postaci nie pojawia się żadna ranga.

Kierując się sugestią Chakotaya i własną intuicją, Janeway mianowała głównym mechanikiem kolejnego członka Maquis - B'Elannę Torres (Roxann Dawson) i decyzji tej nigdy nie żałowała, gdyż porucznik Torres, pół-Klingonka - pół-Człowiek, choć wybuchowa, nieustępliwa i z trudem poddająca się dyscyplinie GF, okazała się doskonałym mechanikiem, zaś jej wrodzona agresja została częściowo przezwyciężona dzięki pomocy pilota Toma Parisa (Robert Duncan McNeill).

Postać Toma Parisa powstała niemal w ostatniej minucie w zastępstwie Nicholasa Locarno, kadeta wyrzuconego dyscyplinarnie z Akademii GF w jednym z odcinków ST TNG („The First Duty”), granego również przez Roberta McNeilla. Użycie Locarno oznaczałoby obowiązek płacenia tantiem twórcom tej postaci za każdym razem, gdy pojawi się ona w epizodzie, toteż by tego uniknąć, stworzono Toma Parisa, którego przeszłość jest niemal identyczna z pierwowzorem. Zapobiegliwość



Genevieve Bujold jako Janeway

producentów okazała się jak najbardziej uzasadniona, gdyż Tom Paris był jednym z czterech głównych bohaterów, którzy jako jedyni pojawili się we wszystkich epizodach serialu. (Pozostała trójka to Janeway, Chakotay i Tuvok).

Beniaminkiem wśród oficerów został chorąży Harry Kim (Garrett Wang) - oficer łącznościowy. Będący świeżo po Akademii, Harry miał przed sobą obiecującą karierę w mechanice i analityce. Jego talent w połączeniu z wyjątkowo silną tęsknotą za domem, owocowały wieloma pomysłami mającymi na celu skrócenie czasu lotu powrotnego Voyagera. Był on również współtwórcą projektu udoskonalonego laboratorium astrometrycznego.

W związku z brakiem przeszkolonego personelu medycznego głównym oficerem medycznym został Awaryjny Hologram Medyczny (AHM, ang. EMH) grany przez Roberta Picardo. Hologram doktora, początkowo ograniczony do ambulatorium, dzięki zdobytemu w wyniku paradoksu czasowego przenośnemu holoemiterowi, zyskał pełną mobilność. Fakt ten, jak również zezwolenie od kapitan na rozwój podprogramów oraz możliwość interakcji z załogą, pozwoliły na rozwój osobowości i pełniejsze wykorzystanie postaci doktora.

Początkowo imię Doktora miało brzmieć dr Zimmerman, po scenografie Hermanie Zimmermanie, jednak

ostatecznie imię to przypadło serialowemu twórcy programu AHM, którego postać pojawiła się zarówno w ST VOY, jak i w DS9, zaś holograficzny doktor, jeśli pominąć alternatywne linie czasowe, do końca pozostał bezimienny. Cięty język i poczucie humoru Doktora są prawdziwą perełką tego serialu. W pamięci widzów szczególnie zapisała się często stosowana przez AHM fraza po raz pierwszy użyta przez dr. McCoya (ST TOS), zaczynająca się od słów: „Jestem doktorem, nie...”. Zdaniu temu Robert Picardo zawdzięcza otrzymanie roli, gdyż podczas przesłuchań, po przeczytaniu standardowego tekstu, dodał: „Jestem doktorem, nie żarówką”, po czym od razu dostał rolę.

Podczas podróży na pokład Voyagera przyjęci zostali nowi członkowie. Jako

ofHell”).

Kes, chcąc być przydatną na pokładzie Voyagera, zgłosiła się na asystentkę Doktora i z jego pomocą pogłębiała swą wiedzę medyczną. Pomagała również Neelixowi w kuchni oraz założyła i pielęgnowała ogród hydroponiczny. Wkrótce po dołączeniu do załogi Kes zaczęła przejawiać zdolności parapsychiczne, w kontroli których pomógł jej Tuvok. W wyniku spotkania z porozumiewającym się telepatycznie gatunkiem 8472 zdolności Kes gwałtownie się rozwinęły i nie była ona w stanie nad nimi zapanować. By uchronić statek i załogę przed zniszczeniem, Kes zdecydowała się opuścić Voyagera, którego w pożegnalnym prezencie przeniosła 9500 lat świetlnych bliżej Ziemi.

Na miejsce Kes twórcy serialu wprowadzili Seven of Nine (Jeri Ryan). Odłączona od kolektywu Borg, Seven rozpoczęła trudną drogę do odzyskania swego człowieczeństwa i indywidualności. Wspierana przez Doktora i kapitan Janeway, powoli przystosowała się do życia na pokładzie Voyagera. Dzięki asymilacji przez Borg posiadała rozległą wiedzę wielu gatunków, co uczyniło z niej niezwykle cennego członka załogi.

Do czasów ST Enterprise uznawany za najgorszy z seriali, Voyager, ma też wielu zwolenników. W stosunku do swych starszych 'kolegów' wyróżnia się efektami specjalnymi, niestety fabuła serii pozostawia wiele do życzenia. Szczególnie niepochlebnie oceniono dwa pierwsze sezony, jednak wraz z trzecim notowania zaczęły się poprawiać, w następstwie czego pierwszy odcinek kolejnego sezonu („Scorpion, Part II”) bił rekordy oglądalności. Ocalenie serii przed kasacją przypisuje się wprowadzeniu postaci Seven, która głównie ze względu na swój seksapil przyciągnęła przed ekrany wielu widzów. I istotnie, wraz z jej pojawieniem się odnotowano znaczny wzrost oglądalności.

Umiejscowienie akcji w niezbadanym Kwadrancie Delta dało twórcom możliwość powrotu do założeń pierwszego serialu (ST TOS) - badania



Załoga U.S.S. Voyager

pierwsi do załogi dołączyli Talaxianin Neelix (Ethan Phillips) oraz pochodząca z Ocampa Kes (Jennifer Lien). Zajmujący się dotąd handlem Neelix, oferował kapitan Janeway swą wiedzę na temat Kwadrantu Delta. Początkowo, na własne życzenie, otrzymał status szefa kuchni. Z biegiem czasu został doradcą dyplomatycznym i nieoficjalnym ambasadorem ds. kontaktów z obcymi cywilizacjami. Początkowo scenarzyści zamierzali, po odpowiednim treningu, przydzielić Neelixa do personelu ochrony i choć pomysł ten porzucono, Neelix pojawił się jako oficer ochrony w alternatywnej linii czasowej („The Year

nieznanych obszarów i cywilizacji. Niestety w początkowych sezonach scenarzyści zdawali się tego nie zauważać i uparcie wracali do pomysłów wykorzystanych we wcześniejszych seriach. Dodatkowym atutem, tym razem nieprzegapionym, był brak kontaktu i wsparcia ze strony Gwiezdnej Floty. Oddalenie od wszechobecnej Federacji pozwoliło na nagięcie, a niekiedy wręcz porzucenie wielu procedur Gwiezdnej Floty, które w poprzednich seriach często ograniczały rozwój akcji i rozwiązania scenariusza. Co więcej, wspólna walka o przetrwanie w nieznanym zakątku galaktyki, bez zasobów, sprzymierzeńców i z marnymi szansami na powrót, jak również spędzony wspólnie czas zjednoczyły całą załogę Voyagera w sposób niemożliwy w warunkach pozostałych serii.

Po drodze Voyager nawiązał pierwszy kontakt z większą ilością gatunków niż jakikolwiek statek Federacji, jednak i tu scenarzyści zawiedli i przez pierwsze dwa sezony, obok wyraźnie pokazanych Kazonów, zdających się dominować we wszystkich odcinkach, mieliśmy jedynie 'obcych tygodnia' - gatunki nie wnoszące nic do treści, aczkolwiek tworzące odpowiedni koloryt. W dalszej części serialu widać było jednak znaczną poprawę i w efekcie otrzymujemy obraz kilku ciekawych gatunków Deltę jak Viidianie, Hirogeni, Maloni czy gatunek 8472, rozwinięty został również wątek Borg, znanego już z TNG.

Trzeci sezon zaczął budzić nadzieje. Coraz więcej odcinków było godnych uwagi, a i aktorzy w końcu wpasowali się w rolę swych bohaterów. Z przykrością trzeba jednak stwierdzić, iż potencjał większości postaci pozostał niewykorzystany do końca serii. Kolejne sezony to mieszanina odcinków bardzo dobrych i bardzo złych, niezaprzeczalnie jednak popularność Voyagera rosła i seria zaczęła odnosić sukces. Podczas emisji ostatniego odcinka przed telewizorami zasiadło ponad 8,8 mln widzów, ustanawiając tym samym drugi co do wielkości rekord oglądalności w Stanach, a także najwyższy wynik uzyskany przez ST Voyager od czasu sukcesu odcinka „Scorpion, Part II”.

Seria ta do dziś jednak budzi wśród widzów skrajne opinie. Zbyt wiele wątków nie zostało dobrze wykorzystanych, szczególnie narzucający się wręcz konflikt między załogą federacyjną a Maquis oraz niemal całkowicie pominięty problem zaopatrzenia. Postacie głównych bohaterów w zastraszającej większości pozostały źle zarysowane, bez wyrazu i bezbarwne. Za dużo niepowiązanych epizodów oraz nadmierne eksploatowanie postaci Seven, jak również technobełkot, mający na celu rozwiązanie wszelkich problemów stawianych przed bohaterami, to najczęstsze, acz nie jedyne zarzuty stawiane tej serii. Niemniej Voyager łączący w sobie najlepsze elementy swych poprzedników - wyprawa w nieznaną i poszukiwanie znaczenia człowieczeństwa - oraz poruszający istotne tematy, jak walka o prawa mniejszości, uznanie praw jednostki czy dyskryminacja, jest serią wartą obejrzenia i wspaniałą kontynuacją Star Treka, podtrzymującą jej najlepsze wartości.

Voyager zdobył 6 statuetek Emmy oraz 18 innych nagród, w tym Saturn Award, Young Artist Award, Golden Satellite Award i in. Otrzymał również 53 nominacje w różnych dziedzinach. Na jego podstawie stworzono również cieszącą się dużą popularnością grę - ST Voyager: Elite Force.

Twórcy serialu: Rick Berman, Michael Piller, Jeri Taylor

Wydawnictwo: Paramount Pictures

Muzyka: Paul Baillargeon, Jay Chattaway, Dennis McCarthy

Emisja w USA: UPN, 16 I 1995 - 23 V 2001

Emisja w Polsce: marzec 1997 - luty 1999

Anna "BeneGesserit" Kotłęga

Źródła:

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

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

<http://lexx.eu.org/~arachnia/24thcentury.html>

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

Temat Numeru

Kto jest kim na USS Voyager

Przegląd załogi federacyjnego okrętu U.S.S. Voyager, który ze względu na swoją niezwykłą (i niezamierzoną) wizytę w Kwadrancie Delta stał się jednym z bardziej znanych okrętów Gwiezdnej Floty, wypada oczywiście zacząć od kapitana, a raczej pani kapitan, czyli...



Chakotay i Kathryn Janeway

Kathryn Janeway

Urodzona 20 maja 2336 r. w Indianie w USA, Janeway wychowywała się w rodzinie oficerskiej (jej ojciec był admirałem GF), co z pewnością miało spory wpływ na jej decyzję o wyborze takiej, a nie innej ścieżki kariery i wstąpieniu do Akademii Gwiezdnej Floty. Drugim powodem była fascynacja postacią Amelii Earhart, pierwszej kobiety, która w 1932 r. odbyła samotny lot nad Atlantykiem. W młodości Kathryn służyła m.in. na U.S.S. Al-Batani pod dowództwem kapitana Owena Parisa (ojca Toma Parisa). Będąc w randze porucznika walczyła w konflikcie federacyjno-kardasjańskim. Wypracowane podczas studiów w Akademii oraz służby na różnych okrętach i stanowiskach racjonalne

i analityczne podejście do trudnych sytuacji sprawiło, że Janeway została uznana za dobry materiał na kapitana i w 2365 roku otrzymała dowództwo nad U.S.S. Billings, a 6 lat później przydzielono ją na U.S.S. Voyager. Jej pierwszą misją na tym statku miało być wytropienie jednostek Maquis w Badlands. Podczas poszukiwań Voyager został przeniesiony 70 tys. lat świetlnych od domu, do Kwadrantu Delta, gdzie kapitan i jej nowa załoga stanęli przed problemem „jak wrócić na Ziemię”? Problemem, którego rozwiązanie miało im przynieść największe wyzwania i sławę w karierze.

Chakotay

Na pokładzie U.S.S. Voyager Chakotay pełnił funkcję pierwszego oficera, ale służba w GF nie była dla niego powołaniem życiowym (jak miało to miejsce w przypadku Janeway). Potrafił on bowiem znaleźć w swoim życiu inne cele. Indianin, który wbrew tradycjom swojego plemienia wybrał służbę we Flocie; świetny pilot, który potrafił opuścić jej szeregi, gdy uznał, że chce podążać inną drogą. Natomiast gdy dowiedział się, że jego ojciec zginął z rąk Kardasjan, przystąpił do Maquis, aby pomścić jego śmierć, i szybko stał się jednym z lepszych dowódców w tej organizacji. Dlatego też na jego okręt o nazwie Val Jean został wysłany agent Gwiezdnej Floty - Tuvok i to jego ściagała w swojej pierwszej misji na nowym okręcie kapitan Janeway. Jednostka Maquis dowodzona przez Chakotaya została przeniesiona do Deltę razem z Voyagerem, a po jej zniszczeniu doszło do swobodnego rozejmu między wcześniejszymi przeciwnikami i Maquis dołączyli do federacyjnej załogi, gdzie Chakotay został pierwszym oficerem. Pomimo odejścia ze swojej rodzinnej planety i porzucenia współbraci Chakotay zawsze pamiętał o swoich indiańskich

korzeniach, często kierując się w życiu wiarą w duchy przodków i wskazówkami swojego zwierzęcego przewodnika. Również jego tatuaż jest wyrazem przywiązania do plemiennych tradycji - Chakotay chciał w ten sposób uczcić pamięć swojego ojca.

Tuvok

Wolkański komandor-porucznik Tuvok był oficerem taktycznym oraz szefem ochrony na U.S.S. Voyager. Urodzony w 2264 r. na Vulcanis Luna Colony, w wieku 25 lat pod naciskiem rodziców, którzy widzieli go w Gwiezdnej Flocie, młody Wulkan wstąpił do Akademii i ukończył ją w 2293 roku. Jego pierwszym przydziałem był U.S.S. Excelsior dowodzony przez kapitana Hikaru Sulu. Po zakończeniu misji Excelsiora Tuvok zrezygnował ze służby we Flocie i udał się na Wolkana, aby oddać się studiom m.in. Kolinahr. Nie udało mu się jednak osiągnąć ideału logiki, gdyż nadszedł czas jego Pon farr i zawarł małżeństwo z T'Pel. W 2343 r. Tuvok powrócił do Gwiezdnej Floty i po krótkiej służbie na U.S.S. Wyoming został instruktorem w Akademii Gwiezdnej Floty. Jego kolejnym przydziałem był już U.S.S. Voyager, na który trafił jako porucznik, aby objąć stanowisko szefa ochrony. Najbliższą mu osobą wśród załogi była z pewnością kapitan Kathryn Janeway, którą znał jeszcze przed objęciem stanowiska na jej okręcie. Po okresie wzajemnych nieporozumień Tuvok zaprzyjaźnił się także z Talaxianinem Neelixem.

B'Elanna Torres

Na Voyagerze porucznik Torres pełniła funkcję głównego mechanika. Urodzona w 2349 r. na federacyjnej kolonii Kessik IV, córka człowieka i Klingonki, po opuszczeniu przez ojca postanowiła w przeciwieństwie do swojej matki (która powróciła na Qo'noS) zostać wśród ludzi i wstąpiła do Akademii Gwiezdnej Floty. Odeszła z niej jednak podczas drugiego roku studiów ze względu na problemy z dostosowaniem się do panującej tam dyscypliny i zasad. Niedługo po tym incydencie B'Elanna dołączyła do Maquis, którzy stali się dla



Doktor i Tuvok

niej niemal rodziną. Służyła pod dowództwem Chakotaya i wraz z nim trafiła na pokład Voyagera, gdzie po krótkich kontrowersjach wokół jej osoby otrzymała stanowisko głównego mechanika. Wśród załogi miała kilkoro przyjaciół, w tym przede wszystkim Chakotaya i w pewnym stopniu także Siedem z Dziewięciu, ale najbliższy był jej Tom Paris - romans z nim zakończył się małżeństwem, a później przyszła na świat ich córka - Miral.

Tom Paris

Thomas Eugene Paris pełnił na pokładzie U.S.S. Voyager funkcję sternika. Syn admirała Gwiezdnej Floty Owena Parisa nie miał innego wyjścia jak pójść w ślady ojca i wstąpić do Akademii,



Tom Paris i Harry Kim

choć przez całą młodość czuł się przytłoczony oczekiwaniami ojca. Po ukończeniu Akademii dostał przydział na U.S.S. Exeter, ale wkrótce został wydalony z szeregów Floty, gdy próbował zatuszować wypadek, w którym zginęło trzech jego kolegów. Po tym incydencie wstąpił do Maquis, jednak podczas swojej



Kes i Neelix

pierwszej misji został schwytany i wysłany do federacyjnej kolonii karnej. Wyszedł na wolność dzięki kapitan Janeway, która uznała, że dobry pilot znający Badlands będzie jej potrzebny podczas pierwszej misji Voyagera. Gdy okręt nieoczekiwanie znalazł się w Kwadrancie Delta, Paris otrzymał rangę podporucznika oraz stanowisko sternika, które zajmował aż do czasu powrotu do Alfy. Dwójkę jego najbliższych przyjaciół na Voyagerze stanowili Harry Kim oraz B'Elanna Torres, z którą się później ożenił. Zainteresowania Toma oscylowały wokół historii kultury amerykańskiej XX wieku oraz tworzenia holoprogramów.

Harry Kim

Oficer operacyjny na U.S.S. Voyager. Dołączył do załogi tuż przed rozpoczęciem misji, która rzuciła statek do Kwadrantu Delta i tuż po ukończeniu Akademii Gwiezdnej Floty, do której uczęszczał w latach 2366-2370, będąc studentem zaangażowanym w życie uczelni (redagował m.in. szkolną gazetkę). Harry Kim urodził się

w Południowej Karolinie w 2349 r., był jednakiem bardzo związanym z rodzicami - nawet po wstąpieniu do Gwiezdnej Floty zachował zwyczaj cotygodniowego telefonowania do domu, nie chcąc, aby rodzina martwiła się o niego nie wiedząc, gdzie przebywa i co robi. Wyruszając na misję Voyagera pozostawił na Ziemi także swoją dziewczynę - Libby, którą często wspominał. Podczas długiej podróży przez Deltę Kim zaprzyjaźnił się z Tomem Parisem, który wziął młodego, niedoświadczonego i nieśmiałego chorążego pod swoją opiekę, starając się zrobić z Harry'ego prawdziwego mężczyznę. Większość swojego wolnego czasu na Voyagerze chorąży spędzał w holodeku, a także na ćwiczeniu gry na klawirze - swoim ulubionym instrumencie.

Doktor

Awaryjny Hologram Medyczny (AHM, ang. Emergency Medical Hologram - EMH) miał być w założeniu swoich twórców uzupełnieniem dla normalnego „ludzkiego” personelu medycznego, używanym jedynie w nagłych sytuacjach. Jednak na Voyagerze stało się inaczej i po śmierci oficera medycznego oraz większości jego kolegów na początku misji EMH, nazywany przez załogę Doktorem, został głównym medykiem na statku. Wygląd i część zachowań Doktora były wzorowane na jego twórcy - Lewisie Zimmermanie. Początki współpracy Doktora z załogą Voyagera nie były łatwe zarówno ze względu na jego trudny charakter, jak i podejście samej załogi, która traktowała go jak zwykły program holograficzny, który po użyciu można po prostu wyłączyć. Dopiero po pewnym czasie Doktor został uznany za pełnoprawnego członka załogi, którego zdanie było brane pod uwagę przy podejmowaniu ważnych decyzji. Zaczęto go także traktować jak osobę, a nie zwykły program komputerowy. Nie bez znaczenia były tu z pewnością jego dobre relacje z kapitan Janeway, a przede wszystkim z Kes, która została jego asystentką.

Neelix

Neelix był Talaxianinem pochodzącym z Rinax, księżycy Talax. Po śmierci całej rodziny w wojnie talaxiańsko-haakonianskiej Neelix porzucił Rinax i po kilku latach został handlarzem podróżującym pomiędzy planetami Deltą, choć właściwie bardziej pasowałoby do niego określenie „kosmicznego złomiarza”. I właśnie w takiej roli, na orbicie planety Ocampa, poznała go załoga Voyagera. Po incydencie z Opiekunem (Caretaker) Neelix znalazł się na pokładzie statku dowodzonego przez Janeway, gdzie szybko przejął rolę kucharza, a także mianował się oficerem odpowiedzialnym za morale załogi. W pełnieniu obu tych funkcji pomagała mu z pewnością przyjacielska natura, wesoły i towarzyski charakter oraz brak zahamowań w kontaktach z przedstawicielami innych ras. Neelix był związany uczuciowo z Kes, jeszcze zanim oboje trafili na pokład Voyagera. Chociaż przetrwał razem z załogą długą podróż przez Kwadrant Delta, zdecydował się jednak nie opuszczać tej części galaktyki i pozostał w niej jako ambasador Gwiazdnej Floty.

Kes

Kes należała do Ocampa, gatunku z Kwadrantu Delta, którego przedstawiciele żyją zaledwie 9 lat. Na pokład Voyagera trafiła wraz z Neelixem podczas incydentu z Opiekunem. Szybko znalazła sobie miejsce wśród załogi, najpierw prowadząc ogród hydroponiczny, który miał zapewniać Voyagerowi zaopatrzenie w świeże warzywa i owoce, a później zostając asystentką Doktora w ambulatorium. Niemal przez cały okres przebywania na statku Kes pozostawała w związku z Neelixem, z którym poznała się jeszcze przed przybyciem Voyagera do Kwadrantu Delta. Już po dołączeniu do załogi Kes zaczęła przejawiać pewne zdolności telepatyczne, co zaowocowało treningami z Tuvokiem. Zdolności te były też jedną z przyczyn, dla których dziewczyna rozstała się po kilku latach z Voyagerem i jego załogą.



B'Elanna Torres i Siedem z Dziewięciu

Siedem z Dziewięciu

Siedem z Dziewięciu - kobieta gatunku ludzkiego, która została zasymilowana wraz z rodzicami przez Borg w wieku ośmiu lat. Urodziła się w 2348 r. na federacyjnej kolonii Tendara, a jej prawdziwie imię to Annika Hansen. Do Kolektywu Borg została przyłączona w 2356 r., gdy U.S.S. Raven, statek badawczy, na którym przebywała, został przejęty przez Borg. Kolejnych 18 lat aż do chwili spotkania z Voyagerem Annika była droną Borg. Została uwolniona przez załogę dowodzoną przez Janeway, gdy trafiła na pokład federacyjnego statku, podczas kontaktu załogi z Borg. Pozostawszy na Voyagerze Siedem zajmowała się przede wszystkim pomocą B'Elannie Torres m.in. przy modyfikacjach napędu warp. Pomogła też Harry'emu Kimowi w stworzeniu laboratorium astrometrycznego. Przez cały czas swojego pobytu na pokładzie okrętu Siedem musiała się zmagać z problemami, jakie spowodowało jej odłączenie od Kolektywu oraz trudami powrotu do społeczności złożonej z ludzi. Najbliższe relacje udało jej się nawiązać z Doktorem i Chakotay'em.

Małgorzata "Gosiek" Kolek

Źródła:

Star Trek: Encyclopedia Version 3.0

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

Temat Numeru

Przewodnik po odcinkach

Sezon 1

1x01 Caretaker (I) - U.S.S. Voyager zostaje wysłany w celu odnalezienia statku Maquis, który zaginął w Badlands z oficerem Gwiezdnej Floty na pokładzie. Podczas misji okręt zostaje przeniesiony do Kwadrantu Delta przez istotę zwaną Opiekunem.

1x02 Caretaker (II) - Załoga Voyagera wyrusza na poszukiwania B'Elanny Torres i Harry'ego Kima, których nie udało się znaleźć na stacji Opiekuna. Po drodze spotykają dwoje przyjaznych obcych, którzy im pomagają.

1x03 Parallax - B'Elanna popada w konflikt z głównym inżynierem - waży się jej losy jako członka załogi. Tymczasem U.S.S. Voyager odpowiada na wezwanie pomocy ze statku, który utknął w dystorsji czasowej.

1x04 Time and Again - Załoga Voyagera bada planetę, której powierzchnia została zniszczona w wyniku wielkiej eksplozji. Nagle Janeway i Paris zostają przeniesieni w czasie.

1x05 Phage - Podczas misji zwiadowczej Neelix odłącza się od grupy i spotyka obcych, którzy używając zaawansowanej technologii, kradną mu płuca. Załoga podąża tropem złodziei organów.

1x06 The Cloud - Voyager odkrywa mgławicę, w której może uzupełnić swój zapas energii, jednak okazuje się ona czymś więcej, niż początkowo się wydawało.

1x07 Eye of the Needle - Voyager natrafia na miniaturowy korytarz podprzestrzenny prowadzący do Kwadrantu Alfa. Dzięki mikrosondzie kontaktuje się z romulańskim statkiem znajdującym się po drugiej stronie.

1x08 Ex Post Facto - Tom Paris zostaje oskarżony o morderstwo naukowca obcego gatunku. Tuvok podejmuje się dowiedzenia jego niewinności.

1x09 Emanations - Podczas badania asteroidy Chakotay, B'Elanna i Harry natrafiają na grobowiec. Gdy przesyłają się na Voyagera, Harry zostaje wysłany na planetę obcych, a na jego miejscu pojawia się ciało zmarłej kobiety.

1x10 Prime Factors - Załoga Voyagera korzysta z gościny na planecie Sikaris. Harry odkrywa tam technologię transportera, który mógłby znacznie skrócić czas powrotu do domu.

1x11 State Of Flux - Voyager odbiera wezwanie pomocy od okrętu Kazonów, jednak zanim do niego dociera, statek zostaje całkowicie zniszczony, a jedyny ocalały wymaga całkowitej transfuzji krwi. Podczas sprawdzania przyczyn katastrofy znaleziony zostaje replikator z Voyagera. Tuvok przeprowadza śledztwo, szukając osoby, która dokonała kradzieży.

1x12 Heroes and Demons - Harry, Tuvok i Chakotay znikają w holodeku podczas trwania programu. Doktor zostaje wysłany ze swoją pierwszą misją poznania przyczyn wypadku.

1x13 Cathexis - Wahadłowiec, którym lecieli Chakotay i Tuvok, ulega poważnemu uszkodzeniu. Chakotay zapada w śpiączkę, a na pokładzie Voyagera dochodzi do dziwnych zdarzeń z udziałem obcej inteligencji.

1x14 Faces - B'Elanna, Durst i Paris zostają schwytani przez Vidiian. Torres trafia w ręce Sulana, głównego chirurga, który oddziela jej klingoński genotyp od ludzkiego, aby odnaleźć lek na zarazę.

1x15 Jetrel - Voyager odbiera wiadomość ze statku dr. Jetrela, twórcy broni masowej zagłady, która uśmierciła wielu Talaxian. Chce on się spotkać z Neelixem w celu zbadania go pod kątem obecności choroby, będącej skutkiem ubocznym działania tego śmiertelniegroźnego wynalazku.

1x16 Learning Curve - Gdy członkowie Maquis nie stosują się do regulaminu Floty, Janeway zarządza ich szkolenie - ma je przeprowadzić Tuvok. Tymczasem

na pokładzie Voyagera zaczynają występować zagadkowe awarie.

Sezon 2

2x01 The 37's - Voyager ląduje na planecie, z której pochodzi sygnał SOS. Załoga odnajduje tam ludzi, którzy zaginęli na Ziemi w latach trzydziestych XX wieku.

2x02 Initiations - Chakotay udaje się w samotną podróż wahadłowcem, by odbyć rytuał na cześć swojego zmarłego ojca. Zostaje zaatakowany przez młodego Kazona Ogla, chcącego zasłużyć na swoje imię. Komandor ratuje życie chłopca, po czym obaj trafiają do niewoli u jego pobratymców.

2x03 Projections - Doktor odkrywa, że jest jedyną żywą osobą na Voyagerze, a cała reszta jest holopostaciami. Na pokładzie pojawia się Reginald Barclay i przekonuje Doktora, że jest Luisem Zimmermanem i utknął podczas awarii w holoprogramie, odtwarzającym życie załogi Voyagera. Jedyną szansą na uratowanie jest zniszczenie rdzenia warp, co ma spowodować wyłączenie holoprojektorów i zakończenie programu.

2x04 Elogium - Voyager bada obce formy życia zamieszkujące przestrzeń kosmiczną. W tym czasie Kes przechodzi elogium - okres dojrzewania Ocampa. Wraz z Neelixem musi podjąć decyzję o rodzicielstwie.

2x05 Non Sequitur - Harry trafia na anomalię temporalną i przemieszcza się do równoległej rzeczywistości, w której mieszka w San Francisco, ma pracę, narzeczoną i... nigdy nie dostał przydziału na Voyagera.

2x06 Twisted - Kes obchodzi swoje drugie urodziny. Niestety uroczystość zostaje przerwana, gdy Voyager natrafia na dystorsję przestrzenną, która w chaotyczny sposób zmienia układ pomieszczeń na statku.

2x07 Parturition - Tom i Neelix rozbijają się na nieprzyjaznej planecie, na której mieli zebrać zapasy pożywienia. Ukrywają się w jaskini, gdzie znajdują gniazdo z jajami obcych. Jedno z młodych

właśnie się wykluwa.

2x08 Persistence of Vision - B'Elanna prowadzi testy holopostaci, dzięki którym Doktor będzie mógł poruszać się poza ambulatorium. Tymczasem Janeway po wizycie w holodeku zaczyna mieć dziwne halucynacje.

2x09 Tattoo - Gdy załoga bada planetę w poszukiwaniu zapasów, Chakotay odkrywa na skale znak swoich przodków i wspomina legendę swojego ludu o Duchach Nieba. W tym czasie Doktor, chcąc sprawdzić, co znaczy być chorym, programuje sobie grypę.

2x10 Cold Fire - Załoga Voyagera odkrywa stację żeńskiego Opiekuna - Suspirii - zamieszkiwaną przez Ocampa. Kes poznaje ich przywódcę Tanisa i z jego pomocą rozwija swoje zdolności. Janeway nie wie, w jakim niebezpieczeństwie znajduje się jej okręt.

2x11 Maneuvers - Kazoni przeprowadzają atak na Voyagera i kradną moduł transportera. Chakotay udaje się w pościg wahadłowcem, aby odzyskać urządzenie, jednak trafia w ręce wroga.

2x12 Resistance - B'Elanna i Tuvok trafiają do więzienia Mokra, a kapitan Janeway zostaje ranna podczas ulicznej potyczki. Ratuje ją człowiek, który sądzi, że jest ona jego córką i pomaga jej w uwolnieniu członków załogi.

2x13 Prototype - B'Elanna naprawia uszkodzonego robota, znalezione go w przestrzeni kosmicznej. Zostaje przez niego porwana i zmuszona do zbudowania prototypu, dzięki któremu roboty osiągną przewagę w wojnie.

2x14 Alliances - Voyager zostaje poważnie uszkodzony podczas ataku Kazonów. Chakotay namawia kapitan do zawarcia sojuszu z frakcjami Kazonów.

2x15 Threshold - Tom Paris dokonuje pierwszego lotu z prędkością warp 10. W wyniku tego eksperymentu w jego ciele zaczynają zachodzić dziwne zmiany.

2x16 Meld - W maszynowni zostaje znalezione ciało zamordowanego załoganta. Sprawcą zbrodni okazuje się chorąży Suder, Betazoid. Tuvok próbuje odkryć motyw jego zbrodni.

2x17 Dreadnought - Voyager napotyka kardasjański pocisk z niszczycielską głowicą bojową, który został przeniesiony do Kwadrantu Delta. B'Elanna próbuje go rozbroić, zanim ten zniszczy pobliską planetę.

2x18 Death Wish - Załoga Voyagera przez przypadek uwalnia z więzienia Q, który wbrew woli Kontinuum chce popełnić samobójstwo.

2x19 Lifesigns - Voyager odbiera wezwanie pomocy. Do ambulatorium trafia umierająca Vidiianka. Doktor, by się z nią porozumieć, tworzy holoprojekcję połączoną z jej świadomością i niespodziewanie zakochuje się w niej.

2x20 Investigations - Neelix odkrywa, że Tom chce opuścić okręt i przenieść się na talaxiański transportowiec. Tymczasem Kazoni próbują wciągnąć Voyagera w pułapkę przy współpracy jednego z członków jego załogi.

2x21 Deadlock - Voyager przelatuje przez chmurę plazmy, aby ominąć kolonię Vidiian. Tam trafia w anomalie przestrzenną i zostaje zduplikowany.

2x22 Innocence - Prom Tuvoka

i chorążego Benneta rozbija się na niezamieszkałym księżycu. Tylko Tuvok przeżywa katastrofę, a na powierzchni spotyka trójkę dzieci, będących rozbitkami jak on.

2x23 The Thaw - Na Voyagera zostają przesłane komory stazy ze zniszczonej planety. Dwie ze śpiących osób połączonych do systemu komputerowego nie żyją - doktor diagnozuje atak serca. B'Elanna i Harry zajmują ich miejsca, by dowiedzieć się, co ich zabiło.

2x24 Tuvix - Podczas transportu z planety na pokład okrętu dochodzi do wypadku - Tuvok i Neelix zostają połączeni w jeden organizm. Doktor próbuje znaleźć sposób ich rozdzielenia.

2x25 Resolutions - Janeway i Chakotay zostają zarażeni śmiertelnym wirusem. Mimo poszukiwań Doktora nie udaje się znaleźć lekarstwa. Oboje zostają na planecie, której właściwości blokują rozwój wirusa, i urządzają sobie nowy dom.

2x26 Basics (I) - Seska informuje Chakotaya, że jego syn jest w niebezpieczeństwie. Załoga wyrusza na ratunek i wpada w zastawioną przez Kazonów pułapkę, którzy przejmują Voyagera.

Sezon 3

3x01 Basics (II) - Pozostawiona na jałowiej planecie załoga musi się dostosować do życia bez technologii. W tym czasie Doktor i ocalały Suder próbują odzyskać kontrolę nad Voyagerem.

3x02 Flashback - Gdy Voyager napotyka mgławicę, Tuvok zaczyna mieć dziwne przebłyski pamięci. By zrozumieć, co się z nim dzieje, razem z kapitan przenosi się wspomnieniami do czasów, gdy służył na Excelsiorze.

3x03 The Chute - Tom i Harry zostają oskarżeni o zamach terrorystyczny i trafiają do więzienia. Rozpoczyna się trudna walka o przetrwanie.

3x04 The Swarm - Voyager przelatuje

przez terytorium agresywnych i niebezpiecznych obcych. Tymczasem matryca AHM ulega degradacji, w wyniku czego załoga może stracić oficera medycznego.

3x05 False Profits - Voyager natrafia na korytarz podprzestrzenny prowadzący do Kwadrantu Alfa. Jednak przed powrotem do domu załoga musi uporać się z Ferengi, którzy wyzyskują biedny lud, podając się za bogów.

3x06 Remember - Gdy Voyager przewozi na swoim pokładzie Enoran, B'Elanna zaczyna doświadczać dziwnie realistycznych snów.

3x07 Sacred Ground - Podczas pobytu na planecie Nekarian Kes zostaje porażona

polem energetycznym. Janeway, powołując się na miejscową opowieść, przechodzi rytuał, który ma ocalić młodą Ocampa od pewnej śmierci.

3x08 Future's End (I) - Voyager wykrywa szczelinę podprzestrzenną, z której wyłania się federacyjny okręt czasowy Aeon z kapitanem Braxtonem na pokładzie. Jego zadaniem jest zniszczyć Voyagera, aby nie dopuścić do katastrofy w XXIX wieku. Jednak kapitan Janeway nie zamierza do tego dopuścić - w efekcie oba okręty zostają wciągnięte w szczelinę i przeniesione na Ziemię do roku 1996.

3x09 Future's End (II) - Kapitan Janeway nie ustaje w poszukiwaniach sposobu powrotu do swojej linii czasowej. Załoga Voyagera, dzięki pomocy Rain Robinson, próbuje zwabić Henry'ego Starlinga na spotkanie i powstrzymać go przed wywołaniem katastrofy w XXIX wieku. Nie wiedzą jednak, że na spotkaniu znajdzie się też Doktor - wyposażony w XXIX-wieczny przenośny holoemiter.

3x10 Warlord - Voyager odbiera wezwanie pomocy i ratuje troje Ilari z płonącego statku. Jeden z ocalałych, Tieran, umiera, ale okazuje się, że przed śmiercią przeszedł do ciała Kes. Wraz z towarzyszami odlatuje na planetę Ilari, gdzie dokonuje przewrotu i przejmuje władzę. Załoga Voyagera wraz z prawowitym następcą tronu próbuje go powstrzymać i odzyskać Kes.

3x11 The Q and the Grey - Na pokładzie Voyagera pojawia się Q i wyznaje Janeway, że chce mieć z nią potomka. Kapitan wraz z oficerami próbują odgadnąć prawdziwy motyw jego wizyty. Wkrótce podziwiane w tym czasie przez załogę wybuchy supernowych okazują się być efektem toczącej się w Kontinuum Q wojny domowej.

3x12 Macrocism - Janeway i Neelix wracają z misji dyplomatycznej i odkrywają, że z okrętu zniknęła załoga. Okazuje się, że Voyager został opanowany przez makrowirus, który dostał się na pokład, gdy Doktor wrócił z wezwania o pomoc w skażonej kopalni.

3x13 Fair Trade - Voyager zbliża się do Obszaru Nekryckiego. Podczas pobytu na stacji w celu uzupełnienia zapasów Neelix spotyka swojego dawnego przyjaciela,

któremu jest winien przysługę. W zamian za mapę obszaru pomaga mu w nielegalnej wymianie, ale w jej trakcie ginie jeden z dilerów narkotyków. Pod zarzutem morderstwa i handlu narkotykami zostają aresztowani Paris i Chakotay, których wcześniej widziano w towarzystwie ofiary.

3x14 Alter Ego - Gdy załoga Voyagera bada mgławicę niespotykaną w Kwadrancie Alfa, Harry prosi Tuvoka, aby ten pomógł mu zapanować nad emocjami, ponieważ zakochał się w holopostaci o imieniu Marayna. Wkrótce i Tuvok dostrzega, że Marayna nie jest zwykłą postacią z holodeku.

3x15 Coda - Janeway i Chakotay lecąc promem, trafiają na burzę magnetyczną i rozbijają się na planecie. Tam zostają zaatakowani przez Vidiiian i zabici. Nagle znajdują się z powrotem w promie i odkrywają, że doświadczają pętli czasowej.

3x16 Blood Fever - Chorąży Vorik przechodzi Pon Farr i proponuje B'Elannie małżeństwo. Gdy ta odmawia, Wolkan dokonuje połączenia umysłów bez jej zgody. Niedługo potem, będąc na misji w kopalni wraz z Neelixem i Tomem, B'Elanna przestaje kontrolować swoje emocje.

3x17 Unity - Chakotay i chorąży Kaplan odpowiadają na wezwanie pomocy i lądują na planecie ogarniętej wojną. W wyniku strzelaniny Kaplan zostaje zabita, a Chakotay ciężko ranny. Jediną szansą na przeżycie jest połączenie przy pomocy neuroprzekaznika z mieszkańcami, którzy okazują się być byłymi dronami Borg.

3x18 Darkling - Voyager zatrzymuje się na orbicie planety zamieszkiwanej przez gatunek badaczy. Kes zakochuje się w jednym z nich - Zahirze - i prosi Janeway o możliwość opuszczenia okrętu. Tymczasem Doktor eksperymentuje, wpisując sobie podprogramy osobowościowe, co doprowadza do niespodziewanych i groźnych rezultatów.

3x19 Rise - Załoga Voyagera bezskutecznie próbuje zniszczyć asteroidy, mające zderzyć się z planetą zamieszkaną przez Nezu. W obliczu katastrofy Tuvok i Neelix wyruszają na powierzchnię planety po ostatnich

pozostałych tam naukowców, ale wahadłowiec rozbija się. Jediną możliwością powrotu na okręt przed zniszczeniem planety jest przetransportowanie się za pomocą orbitalnej windy. Jednak w grupie znajduje się zdrajca.

3x20 Favorite Son - Harry Kim przeżywa dziwne deja vu, gdy Voyager przemierza kolejny nieznany rejon Kwadrantu Delta, a na jego skórze pojawiają się obce znaki. Wkrótce dochodzi do spotkania z gatunkiem Teresjan. Ich przedstawicielka twierdzi, że Harry został poczęty na ich planecie i teraz wraca do domu.

3x21 Before and After - Kes budzi się na łożu śmierci, nie pamiętając nic ze swojej przeszłości. Chwilę potem zaczyna cofać się w czasie do coraz wcześniejszych momentów swojego życia. Poznaje swoją rodzinę, przyjaciół, doświadcza narodzin wnuka, a potem swojego dziecka. Szybko rozumie, że jeśli nie powstrzyma tego zjawiska, wkrótce cofnie się do czasu, kiedy nikt nie będzie mógł jej pomóc.

3x22 Real Life - Doktor tworzy dla siebie holograficzną rodzinę, aby rozwinąć swój program i nauczyć się, czym jest rodzinne życie. B'Elanna za zgodą Doktora wprowadza poprawki, by zachowania domowników przestały być tak idealne i przewidywalne, a stały się bliższe

rzeczywistości.

3x23 Distant Origin - Gegen i Veer, dwaj naukowcy Voth, odkrywają szczątki człowieka z Voyagera i postanawiają odnaleźć okręt, z którego pochodzą, aby udowodnić teorię, że ich gatunek wywodzi się z Ziemi.

3x24 Displaced - Z pokładu Voyagera kolejno znikają członkowie załogi, a w ich miejsce pojawiają się przedstawiciele obcego gatunku Nyrian. Przybysze, równie zdezorientowani jak kapitan Janeway i jej oficerowie, próbują pomóc wyjaśnić niezwykle zjawisko. Szybko się okazuje, że nie jest ono dziełem przypadku.

3x25 Worst Case Scenario - B'Elanna odkrywa nową holopowieść, w której to podczas nieobecności Janeway załoga Maquis przejmuje dowodzenie nad Voyagerem.

3x26 Scorpion - Voyager wlatuje na terytorium Borg. By uniknąć konfrontacji, załoga wyznacza kurs przez „korytarz” przestrzeni wolny od ich aktywności. Tymczasem Kes doznaje dziwnych wizji pokazujących zniszczenie Borg i Voyagera. Szybko się okazuje, że Kolektyw nie jest największym zagrożeniem dla okrętu.

Sezon 4

4x01 Scorpion (II) - Janeway zostaje przeniesiona na statek Borg, gdzie wraz z Tuvokiem i pod nadzorem drony Siedem z Dziewięciu ma stworzyć broń przeciwko gatunkowi 8472. W wyniku ataku obcych sześcian zostaje zniszczony. Kilka dron, ciężko ranna kapitan i Tuvok w ostatniej chwili zostają przeniesieni na Voyagera. Chakotay będący teraz dowódcą, postanawia zerwać sojusz z Borg.

4x02 The Gift - Janeway próbuje pomóc Siedem w przystosowaniu się do nowego życia. Tymczasem Kes rozwija swoje zdolności, które zaczynają być zagrożeniem dla Voyagera.

4x03 Day of Honor - Siedem prosi o przydział w maszynowni - ma pomóc zmodyfikować rdzeń i przeprowadzić

testy z transwarp. Tymczasem B'Elanna obchodzi klingoński dzień honoru.

4x04 Nemesis - Prom Chakotaya zostaje zestrzelony nad planetą, na której toczy się krwawa wojna. By przetrwać, komandor musi walczyć po jednej ze stron.

4x05 Revulsion - Voyager odbiera wezwanie pomocy z obcego statku nadane przez hologram. Twierdzi on, że cała załoga zginęła, jednak nikt się nie spodziewa, jakie były okoliczności jej śmierci.

4x06 The Raven - Janeway negocjuje przelot przez terytorium Bomar. W tym czasie Siedem zaczyna doświadczać wizji, w których pojawia się Borg oraz... kruk. Ucieka z Voyagera i kieruje się

sygnałem Kolektywu.

4x07 Scientific method - Załoga Voyagera zaczyna mieć dziwne objawy chorobowe. Janeway ma ciągle bóle głowy, Chakotay zaczyna się szybko starzeć, a Neelix zmienia się w przedstawiciela innego gatunku. Doktor odkrywa, że przyczyną jest hiperstymulacja fragmentów DNA załogi. Jednak gdy wraz z Torres znajdują dowód na to, że jest to sztuczna modyfikacja, jego program zostaje wyłączony, a B'Elanna traci przytomność.

4x08 Year of Hell (I) - Gdy Voyager wlatuje na terytorium Zahlów, zostaje ostrzeżony przed agresywnym gatunkiem Krenimów, niegdyś władającym tym regionem. Wkrótce Janeway i załoga trafiają w sam środek wojny, której bieg jest zmieniany przez temporalną broń Krenimów.

4x09 Year of Hell (II) - Po tym jak większość załogi ewakuowała się z Voyagera, Janeway i pozostali na pokładzie starsi oficerowie opracowują plan odbicia Chakotaya i Toma, których porwano i uwięziono na temporalnym statku Krenimów.

4x10 Random Thoughts - B'Elanna zostaje aresztowana przez Mariański wymiar sprawiedliwości pod zarzutem przekazania myśli o przemocy. Tuvok wraz z kapitan Janeway próbują udowodnić jej niewinność.

4x11 Concerning Flight - Voyager zostaje obrabowany. Janeway i Tuvok przenoszą się na planetę obcych, aby odzyskać główny procesor. Okazuje się, że na planecie dzięki skradzionemu holoemiterowi Doktora znalazła się postać z holoprogramu Janeway - Leonadro da Vinci. Janeway współpracuje z nim przy poszukiwaniach.

4x12 Mortal Coil - Neelix, Tom i Chakotay wyruszają po próbkę protomaterii. Podczas misji Neelix zostaje zabity przez wyładowanie energii. Na Voyagerze Siedem ożywia go dzięki technologii Borg, jednak przeżycie własnej śmierci mocno się na nim odbija.

4x13 Waking Moments - Załoga Voyagera ma koszmary, w których pojawia się tajemniczy obcy. Chakotay

zapada w świadomy sen, aby się z nim skontaktować i dowiedzieć, jak można obudzić ciągle śpiących członków załogi.

4x14 Message in a Bottle - Siedem wykrywa sieć przekaźników, dzięki którym można połączyć się z Kwadrantem Alfa. Doktor zostaje wysłany na statek U.S.S. Prometheus, aby nawiązać kontakt z Flotą.

4x15 Hunters - Voyager odbiera fragment przekazu z Ziemi. Połączenie zostaje zerwane i Tuvok wraz z Siedem wyruszają promem do stacji przekaźnikowej, by odzyskać resztę transmisji. Podczas misji zostają złapani przez Hirogenów.

4x16 Prey - Voyager natrafia na uszkodzony statek Hirogenów i ratuje członka załogi. W pogoni za myśliwym na pokład federacyjnej jednostki dostaje się osobnik gatunku 8472.

4x17 Retrospect - Na pokładzie Voyagera przebywa Entarianin, który ma pomóc przy instalacji nowej broni. Siedem doświadcza dziwnych wspomnień z nim związanych.

4x18 The Killing Game (I) - Voyagera opanowują Hirogeni i wszczepiają członkom załogi neurointerface'y, żeby wierzyli, iż są postaciami z holodeku. Harry i Doktor pozostają jedynymi, którzy mogą uratować okręt.

4x19 The Killing Game (II) - Doktor wyłącza neurointerface'y Siedem i Janeway, by mogły pomóc uratować więzioną załogę. Tymczasem symulacja w holodeku wymyka się spod kontroli Hirogenów i zaczyna rozprzestrzeniać na inne sekcje statku.

4x20 Vis-a-vis - Załoga Voyagera pomaga obcemu przy naprawie statku. Ten okazuje się być złodziejem ciał i zamienia się miejscami z Parisem.

4x21 The Omega Directive - Czujniki Voyagera wykrywają molekulę omega. Janeway musi się zastosować do dyrektywy Gwiezdnej Floty i zniszczyć cząsteczkę za wszelką cenę.

4x22 Unforgettable - Chakotay, Tom i Tuvok przesyłają się na statek ocalały z bitwy i znajdują ranną kobietę - Kelyn - która utrzymuje, że zna Chakotaya

i podczas poprzedniego spotkania zakochała się w nim.

4x23 Living Witness - Doktor jest jedynym świadkiem wydarzeń, jakie miały miejsce 700 lat wcześniej podczas wojny Kirian z Vaskanami.

4x24 Demon - Na Voyagerze kończy się zapas deuteru. Jedynym jego źródłem w zasięgu okrętu okazuje się bardzo nieprzystępna planeta. Tom i Harry lecą po próbki, jednak po pewnym czasie urywa się z nimi kontakt.

4x25 One - Voyager musi przelecieć przez

wielką mgławicę, która generuje zabójcze promieniowanie. Jedynie Siedem i Doktor są na nie odporni i muszą kierować okrętem, podczas gdy reszta załogi jest uśpiona w komorach stazy.

4x26 Hope and Fear - Dzięki pomocy Artuisa, przedstawiciela wysoko rozwiniętego gatunku, udaje się odszyfrować wiadomość z Gwiezdnej Floty, która podaje współrzędne statku Federacji, mającego przyspieszyć powrót załogi Voyagera do domu.

Sezon 5

5x01 Night - Voyager przemierza całkowicie pustą przestrzeń pozbawioną jakichkolwiek układów gwiazdnych. Morale załogi upada, a kapitan nie opuszcza kajuty i obwinia się za to, że okręt utknął w Kwadrancie Delta.

5x02 Drone - Doktor, Siedem, B'Elanna i Tom badają mgławicę. Gdy ich prom uszkodza wyładowanie plazmowe, zostają awaryjnie przesłani na pokład Voyagera. Podczas transportu awarii ulega przenośny holoemiter Doktora. Wkrótce okazuje się, że przeniknęły do niego nanosondy Siedem i zanim załoga może to odkryć, na okręcie powstaje drona Borg wyposażona w technologie z XXIX wieku.

5x03 Extreme Risk - Tom Paris buduje nowy prom - Delta Flyer - w celu odzyskania sondy, która utknęła w atmosferze gazowego giganta. W tym czasie B'Elanna przechodzi depresję i bywając w holodeku, wyłącza protokoły bezpieczeństwa, by narażać się na coraz większe niebezpieczeństwa.

5x04 In the Flesh - Voyager odkrywa tajemniczą stację kosmiczną. Chakotay i Tuvok wyruszają ją zbadać. Wewnątrz znajdują wierną kopię kwatery głównej Gwiezdnej Floty i obcych udających ludzi.

5x05 Once Upon a Time - Prom, którym lecą Tom, Tuvok i Samantha Wildman, zostaje poważnie uszkodzony podczas burzy jonowej i pogrzebany pod powierzchnią planetoidy. Załoga

Voyagera próbuje wydobyć rozbitków. Tymczasem Neelix zajmuje się Naomi.

5x06 Timeless - Po 15-stu latach od katastrofy Voyagera na granicy Kwadrantu Alfa i śmierci prawie całej załogi Harry i Chakotay odnajdują wrak okrętu i próbują zmienić bieg historii, używając implantów Siedem do przesłania wiadomości w przeszłość.

5x07 Infinite Regress - Gdy Voyager natrafia na szczątki statku Borg, Siedem zaczyna słyszeć dziwne głosy i wkrótce kontrolę nad jej ciałem przejmują osobowości zasymilowanych w przeszłości istot.

5x08 Nothing Human - Uratowany z uszkodzonego statku insektoidalny obcy atakuje B'Elannę i przyczepia się do jej ciała jak pasożyt. Doktor próbuje znaleźć sposób na rozdzielenie z pomocą hologramu Crella Moseta, kardasjańskiego egzobiologa.

5x09 Thirty Days - Paris zostaje zdegradowany do stopnia chorążego i umieszczony na 30 dni w areszcie. Będąc tam, pisze list do swojego ojca i tłumaczy mu, że chciał pomóc mieszkańcom oceanu, który uległ zniszczeniu.

5x10 Counterpoint - Voyager przelatuje przez terytorium Devore, ukrywając na pokładzie uchodźców - telepatów. Okręt przechodzi liczne inspekcje oddziałów Devore, poszukujących nielegalnych emigrantów. Janeway zakochuje się w ich dowódcy.

5x11 Latent Image - Doktor przeprowadza coroczne badanie załogi. Znajduje u Harry'ego blizny po operacji, ale nie potrafi sobie przypomnieć, że ją przeprowadził. Szukając odpowiedzi, dowiaduje się, że ktoś skasował mu pamięć z wydarzeń sprzed 18 miesięcy.

5x12 Bride of Chaotica - Gdy Tom i Harry przebywają w holodeku, Voyager zostaje zatrzymany w anomalii grawimetrycznej. Na pokład przenoszą się fotoniczni obcy i trafiają do programu "Przygody kapitana Protona", gdzie popadają w konflikt z Doktorem Chaotica.

5x13 Gravity - Lecąc promem, Tuvok, Tom i Doktor zostają wciągnięci przez anomalię i rozbijają się na powierzchni pustynnej planety. Spotykają tam Noss, która podobnie jak oni jest rozbitkiem. Wspólnie pomagają sobie, by przetrwać, oczekując na ratunek z Voyagera, a Noss zakochuje się w Tuvoku.

5x14 Bliss - Voyager odkrywa tunel podprzestrzenny prowadzący prosto na Ziemię. Do okrętu docierają wiadomości z Gwiezdnej Floty i jedynie godziny dzielą załogę od powrotu do domu - ich marzenie się spełnia. Jednak Siedem odkrywa podstęp. Tunel podprzestrzenny okazuje się być śmiertelną pułapką, ale nikt nie chce dostrzec zagrożenia.

5x15 Dark Frontier (I) - Kapitan Janeway planuje zaatakować uszkodzony okręt Borg i zdobyć cewkę transwarp, która znacznie skróciłaby podróż do domu. W holodeku przeprowadzane są symulacje, a Siedem studiuje zapisy swoich rodziców z U.S.S. Raven, by znaleźć przydatne informacje. Niestety Królowa Borg wie o planie i składa Siedem propozycję nie do odrzucenia.

5x16 Dark Frontier (II) - Siedem zostaje przetransportowana do centrali Kolektywu, gdzie czeka na nią Królowa. Zamierza wykorzystać jej wspomnienia i indywidualność do lepszego zrozumienia i asymilacji ludzkości. Tymczasem Janeway odkrywa, że Borg kontaktował się z Siedem i przygotowuje misję ratunkową.

5x17 The Disease - Załoga Voyagera pomaga w naprawach na statku

pokoleniowym Varro. Harry zakochuje się w członkini ich załogi, Tal, i łamiąc protokoły Floty i rozkazy kapitan, spędza z nią upojną noc. Oficjalna nagana okazuje się najmniej dotkliwą konsekwencją tego zdarzenia.

5x18 Course: Oblivion - B'Elanna i Tom biorą ślub, jednak nie jest im dane udać się na planowany miesiąc miodowy - z zagadkowych przyczyn okręt traci spójność molekularną, a załoga zaczyna cierpieć na nagłą degradację komórek. Ku rozpaczy Toma, pierwszą ofiarą śmiertelną staje się B'Elanna.

5x19 The Fight - Voyager dostaje się do chaotycznej przestrzeni, gdzie prawa fizyki ulegają ciągłym zmianom. Zamieszkujący ją obcy próbują porozumieć się z Chakotayem w jego halucynacjach.

5x20 Think Tank - Voyager ma poważne kłopoty z wydostaniem się z pułapki zastawionej przez Hazari. Swoją pomoc w rozwiązaniu problemu za drobną opłatą oferuje Kurros - myśliciel.

5x21 Juggernaut - Voyager odbiera wezwanie pomocy z frachtowca Malonów. Na pokładzie doszło do wycieku toksycznych odpadów i wkrótce dojdzie do eksplozji, która zniszczy wszystko w promieniu trzech lat świetlnych. Napęd warp Voyagera ulega awarii i jedynym wyjściem załogi jest udać się na okręt i nie dopuścić do katastrofy.

5x22 Someone to Watch Over Me - Na Voyagerze przebywa ambasador Kodi, którym zajmuje się Neelix. W tym czasie Doktor uczy Siedem, jak zachowywać się na randce, i zakłada się z Tomem, że uda jej się umówić z kimś z załogi.

5x23 11:59 - Janeway opowiada Neelixowi o projekcie Millennium Gate i o tym, jaką rolę odegrali w nim jej przodkowie - Shannon O'Donnell i Henry Janeway.

5x24 Relativity - U.S.S. Relativity, federacyjny okręt temporalny, ściąga na swój pokład Siedem, aby wysłać ją w przeszłość w celu zneutralizowania bomby czasowej umieszczonej na Voyagerze.

5x25 Warhead - Harry i Doktor udają się na planetę, z której wysłano wezwanie pomocy. Znajdują tam inteligentne urządzenie potrafiące porozumieć się z Doktorem. Twierdzi ono, że uległo awarii. Dopiero na pokładzie Voyagera okazuje się być inteligentną bronią masowego rażenia.

5x26 Equinox (I) - Voyager odbiera

wezwanie pomocy z federacyjnej jednostki U.S.S. Equinox. Okręt kapitana Ransoma jest atakowany przez obcych z innego wymiaru. Po udzieleniu pomocy i tymczasowym zażegnaniu niebezpieczeństwa załoga Voyagera odkrywa, że Ransom i jego ludzie nie byli atakowani bez powodu.

Sezon 6

6x01 Equinox (II) - Voyager jest atakowany przez obcych rządnych zemsty na załodze Equinox. Ransom i jego ludzie uciekają, jednak ulepszony napęd ich okrętu okazuje się być zaszyfrowany. By uzyskać kod dostępu od uprowadzonej z Voyagera Siedem, kapitan Equinox usuwa Doktorowi podprogram etyczny i każe mu wydobyć go siłą. Tymczasem Janeway postanawia dopaść Ransoma za wszelką cenę.

6x02 Survival Instinct - Voyager dokuje przy markoniańskiej stacji. Wśród gości odwiedzających pokład znajduje się trójka byłych dron Borg, chcących odzyskać indywidualność.

6x03 Barge of the Dead - Podczas powrotu z misji B'Elanna zostaje poważnie ranna i zapada w śpiączkę. Trafia na Okręt Umarłych, wiozący potępione dusze do Gre'thor - klingońskiego piekła.

6x04 Tinker, Tenor, Doctor, Spy - Doktor wprowadza sobie nowe oprogramowanie, które pozwala mu marzyć. Załoga obcego statku, chcąc szpiegować Voyagera, omyłkowo monitoruje te marzenia i bierze je jako realne.

6x05 Alice - Załoga Voyagera negocjuje handel z Abaddonem, właścicielem złomowiska statków. Tom za bezcen kupuje stary prom. Gdy go remontuje, zaczyna mieć dziwne halucynacje.

6x06 Riddles - Gdy Neelix i Tuvok wracają z misji dyplomatycznej, Wolkan zostaje zaatakowany przez zamaskowanego napastnika i ciężko ranny. Niestety Doktor nie potrafi wyleczyć uszkodzeń jego mózgu bez poznania broni, z jakiej został raniony. Mimo to Tuvok budzi się ze śpiączki,

jednak nie jest już tą samą osobą. Teraz woli się śmiać i bawić z Neelixem.

6x07 Dragon's Teeth - Voyager odkrywa sieć tuneli podprzestrzennych, jednak zostaje zaatakowany przez gatunek, do którego ta sieć należy. W celu naprawy uszkodzeń powstałych w bitwie załoga ukrywa okręt na powierzchni planety. Tam znajduje zniszczoną setki lat temu cywilizację i komory stazy z uspiętymi obcymi Vaadwaur - prawdziwymi odkrywcami tuneli.

6x08 One Small Step - Voyager trafia na elipsę grawitonową, tajemnicze zjawisko, które przemierza kosmos.. Podczas jej skanu wykryta zostaje sygnatura modułu Ares IV, który zaginął w 2033 r. Chakotay, Tom i Siedem wyruszają do wnętrza elipsy.

6x09 The Voyager Conspiracy - Janeway decyduje się pomóc obcemu o imieniu Tash przy zbudowaniu podprzestrzennej katapulty, która przeniesie Voyagera bliżej Ziemi. Siedem modyfikuje swoją alkwę, dzięki czemu może analizować dane z Voyagera podczas snu, i odkrywa spisek.

6x10 Pathfinder - Reginald Barclay próbuje znaleźć sposób na skontaktowanie się z Voyagerem za pomocą sztucznego tunelu podprzestrzennego. Szukając pomysłów, prawie cały swój czas spędza z holograficzną załogą Voyagera.

6x11 Fair Haven - Tom i Harry tworzą nowy holoprogram, dziejący się u wybrzeży Irlandii. Gdy Voyager zmaga się z falą burz plazmowych, program pozostaje cały czas czynny, aby załoga mogła zająć się czymś, co pozwoli odwrócić uwagę od zagrożenia. Do irlandzkiego miasteczka trafia też

Janeway i po pewnym czasie zakochuje się w jednej z postaci.

6x12 Blink of an Eye - Voyager zostaje ściągnięty przez pole grawimetryczne dziwnej planety, na której czas biegnie wielokrotnie szybciej niż na orbicie.

6x13 Virtuoso - Voyager holuje uszkodzony statek Qomarian. Podczas ich leczenia w ambulatorium Doktor zaczyna śpiewać i mocno tym intryguje swoich pacjentów. Zostaje zaproszony na Qomar, aby wystąpić przed publicznością.

6x14 Memorial - Chakotay, Tom, Harry i Neelix wracają z dwutygodniowej misji zwiadowczej. Tom zaczyna mieć dziwne wizje i wydaje mu się, że jest jednym z żołnierzy zabijających cywili. U innych członków grupy zwiadowczej również pojawiają się halucynacje.

6x15 Tsunkatse - Część załogi wypoczywa na Norcadii, oglądając walki Tsunkatse. Tymczasem podczas wykonywania misji Tuvok i Siedem zostają zaatakowani i schwytani. Siedem jest zmuszona do zostania jednym z wojowników Tsunkatse.

6x16 Collective - Podczas misji zwiadowczej Chakotay, Tom, Harry i Neelix zostają przechwyceni przez statek Borg, na którym jedynymi dronami jest piątka dzieci. Siedem negocjuje uwolnienie schwytanych członków załogi.

6x17 Spirit Folk - Holopostacie z Fair Haven są świadkami tego, jak Tom dokonuje zmian w holodeku - "magicznie" naprawia koło u wozu, a potem zmienia Maggie w krowę. Mieszkańcy miasteczka uznają, że załoga Voyagera to istoty pochodzące z zaświatów, część irlandzkiej legendy. Szykują zasadzkę i łapią Toma i Harrego, by odesłać ich z powrotem.

6x18 Ashes to Ashes - Na pokład Voyagera przybywa kobieta Kobali, która podaje się za nieżyjącą od trzech lat chorąży Lyndsay Ballard.

6x19 Child's Play - Załoga Voyagera odnajduje planetę, na której mieszkają rodzice Icheba. Chłopak postanawia z nimi pozostać.

6x20 Good Shepherd - Siedem sporządza raport wydajności załogi i wykazuje

kapitan, że troje załogantów nie wykonuje swoich obowiązków na akceptowalnym poziomie. Janeway postanawia wybrać się z nimi na misję badawczą. Celem misji nie tyle jest badanie kosmosu, co poznanie załogantów i podniesienie ich motywacji.

6x21 Live Fast and Prosper - Grupa oszustów podających się za kapitan Janeway i oficerów Gwiezdnej Floty okrada planety. Gdy wina spada na prawdziwą załogę Voyagera, Janeway nie ma wyboru - musi odnaleźć oszustów i zwrócić zagrabione towary.

6x22 Muse - B'Elanna rozbija się Delta Flyerem na obcej planecie. Zostaje znaleziona przez Kelisa, poetę, który za jej zgodą wykorzystuje bazę danych wahadłowca, by ułożyć przedstawienie teatralne o Voyagerze i o niej.

6x23 Fury - Voyager odpowiada na wezwanie pomocy, które okazuje się pochodzić od Kes. Ta przenosi się na pokład i zmierza do maszynowni, siejąc spustoszenie na okręcie. Gdy dociera do celu, wykorzystuje rdzeń warp, by przenieść się do czasu, gdy załoga zmagala się z Vidiianami.

6x24 Life Line - Gdy Gwiezdna Flota przesyła załodze Voyagera pierwsze dane za pośrednictwem projektu Pathfinder, Doktor otrzymuje list z informacją, że jego twórca jest umierający. Zostaje wysłany do Kwadrantu Alfa, aby go wyleczyć.

6x25 The Haunting of Deck Twelve - Na Voyagerze tymczasowo zostaje wyłączone zasilanie. Neelix dotrzymuje towarzystwa dzieciom, aby się nie bały. Dla zabicia czasu opowiada im historię o niematerialnym obcym, który poruszając się po okręcie, podłącza się do systemów i powoduje awarie.

6x26 Unimatrix Zero (I) - Siedem odwiedza w snach piękną krainę, gdzie spotyka osoby, które wydają się ją znać. Miejsce to okazuje się być wirtualnym środowiskiem zwanym Unimatrycą Zero. Drony Borg przebywają tam podczas regeneracji, nie będąc pod wpływem Kolektywu. Niestety Królowa dowiaduje się o wszystkim i dąży do zniszczenia Unimatrycy. Janeway i jej załoga są jedyną nadzieją na ratunek.

Sezon 7

7x01 Unimatrix Zero (II) - Janeway, B'Elanna i Tuvok zostają zasymilowani, jednak dzięki neuroblokadzie zachowują indywidualność i mogą wykonać zadanie. Królowa Borg zauważa podstęp, udaje jej się schwycić Janeway i stawia jej ultimatum - przekona uwolnione drony, by wróciły do Kolektywu lub zostaną one zniszczone.

7x02 Imperfection - Dzieci uratowane z rąk Borg opuszczają Voyagera. Na pokładzie pozostaje jedynie Icheb. Przy pożegnaniu Siedem roni łzę - przyptyw emocji okazuje się początkiem tragicznej w skutkach awarii jednego z implantów w jej mózgu. Jeśli nie zostanie on wymieniony, umrze. Janeway nie zamierza do tego dopuścić.

7x03 Drive - Tom i Harry testując Delta Flyera, wybawiają z opresji Irinę, pilota statku wyścigowego, na który się natknęli. Ta zaprasza ich do wzięcia udziału w wyścigu, który odbywa się dla upamiętnienia końca długoletniej wojny. Jednak nie wszystkim zależy na tym, by dalej panował pokój.

7x04 Repression - Tom zaprasza B'Elannę do holodeku do kina. Na miejscu znajdują nieprzytomnego załoganta. Tuvok rozpoczyna śledztwo i wkrótce odkrywa, że jest to pierwsza ofiara serii napaści na byłych członków Maquis.

7x05 Critical Care - Przenośny holoemiter Doktora zostaje skradziony wraz z jego programem i sprzedany administratorowi statku szpitalnego. Doktor odkrywa, że pacjentów dzieli się tam na grupy i pomaga tylko wybranym.

7x06 Inside Man - Voyager otrzymuje transmisję z dowództwa Gwiezdnej Floty, jednak zamiast listów do załogi przesłany zostaje hologram Reginalda Barclaya. Ma on pokazać załodze możliwość szybkiego powrotu do domu. Nikt nie podejrzewa, że hologramu nie przysłała Gwiezdna Flota.

7x07 Body and Soul - Harry, Siedem i Doktor lecą z misją badawczą, jednak zostają zaatakowani i schwytani przez obcych, którzy nie pozwalają na przebywanie hologramów w ich przestrzeni. Siedem, nie widząc innej

możliwości, przesyła program Doktora do swoich cybernetycznych implantów i pozwala mu kontrolować swoje ciało.

7x08 Nightingale - Harry Kim, Neelix i Siedem wyruszają Delta Flyerem na poszukiwanie dwulitu i trafiają w sam środek starcia pomiędzy Annarianami a Kraylor. Statek Kraylor zostaje poważnie uszkodzony, a jego kapitan ginie. Po dokonaniu napraw załoga prosi Kima o poprowadzenie misji do końca. Za zgodą Janeway Harry po raz pierwszy w karierze obejmuje dowództwo.

7x09 Flesh and Blood (I) - Voyager odbiera wezwanie pomocy z okrętu Hirogenów. Cała załoga została zabita. Jedynym ocalałym jest inżynier, który wyjaśnia, że dokonały tego hologramy używane przez Hirogenów jako ofiary w polowaniach. Janeway postanawia pomóc w ich schwytaniu. Szybko się okazuje, że tym razem to nie myśliwi będą kontrolować sytuację.

7x10 Flesh and Blood (II) - B'Elanna zostaje ranna podczas ataku, ale zamiast do ambulatorium, zostaje przesłana na statek hologramów. Doktor przekonuje ją, by pomogła w pracach nad generatorem, aby hologramy mogły osiedlić się na planecie, gdzie nie będą "zwierzyną" Hirogenów. Sam jednak coraz wyraźniej widzi, że ich przywódca nie kieruje się tak szlachetnymi pobudkami, jak się wydawało.

7x11 Shattered - Chakotay zostaje ranny podczas próby ustabilizowania rdzenia warp. Okazuje się, że dziwna anomalia podzieliła pokład Voyagera na różne strefy czasowe, a komandor jako jedyny może poruszać się pomiędzy nimi.

7x12 Lineage - B'Elanna dowiaduje się, że jest w ciąży. Stara się zrobić wszystko, aby oszczędzić córce nieszczęśliwego dzieciństwa, jakie sama przeżyła z powodu swoich klingońskich genów.

7x13 Repentance - Voyager przewozi pasażerów uratowanych z uszkodzonego statku transportującego więźniów na egzekucję. Neelix dostarcza posiłki skazańcom i poznaje bliżej jednego z nich. Zaczyna podejrzewać, że został on

niesłusznie oskarżony. Tymczasem do ambulatorium trafia inny z więźniów. Doktor odkrywa, że jego agresja i popełnione morderstwa były wynikiem uleczalnej choroby.

7x14 Prophecy - Voyager natrafia na statek Klingonów, którego załoga, kierując się dawną przepowiednią, poszukuje zbawiciela. Są pewni, że jest nim nienarodzone dziecko B'Elanny.

7x15 The Void - Voyager zostaje wciągnięty w anomalie. Trafia w otchłań bez wyjścia, gdzie panuje prawo silniejszego, a o żywność i technologię trzeba walczyć. Janeway postanawia stworzyć sojusz z innymi statkami, które utknęły w anomalii.

7x16 Workforce (I) - Janeway i inni członkowie załogi pracują zatrudnieni na planecie Quarra, nieświadomi tego, kim byli. Gdy Neelix, Harry i Chakotay wracają na Voyagera z misji handlowej, zastają jedynie Doktora, który próbuje naprawić uszkodzone systemy.

7x17 Workforce (II) - Chakotay zostaje na planecie i próbuje pomóc reszcie załogi po tym, jak Neelix zabiera B'Elannę na Voyagera. Okręt, teraz pod dowództwem Kima i Doktora, zostaje zaatakowany przez quarreńskie statki.

7x18 Human Error - Siedem większość swojego czasu spędza w holodeku, zgłębiając swoje ludzkie aspekty życia, przez co zaczyna zaniedbywać swoje obowiązki. Tymczasem Voyager wlatuje w obszar, na którym testowane są główne podprzestrzenie.

7x19 Q2 - Na Voyagerze pojawia się Q ze swoim synem - teraz już nastolatkiem. Prosi Janeway, aby się nim zajęła i nauczyła go o ludzkości. Młody Q nie zamierza się jednak podporządkować i sprawia załodze wielu trudności, używając swych mocy.

7x20 Author, Author - Doktor tworzy holopowieść o życiu hologramu i zamierza ją wydać. Tom Paris odkrywa, że jej fabuła jest zbliżona do wydarzeń na Voyagerze, jednak zachowanie postaci stawia prawdziwą załogę w złym świetle. Gdy Doktor uświadamia sobie, że mógł tym urazić przyjaciół, jest już za późno - wydawca publikuje powieść bez jego

zgody. AHM z pomocą załogi rozpoczyna walkę o swoje prawa jako autora.

7x21 Friendship One - Voyager otrzymuje pierwszą oficjalną misję od dowództwa - znalezienie sondy wysłanej przez ludzi w XXI wieku. Po pięciu dniach poszukiwań udaje się ją odnaleźć na planecie ogarniętej przez nuklearną zimę. Okazuje się, że powodem kataklizmu była ziemska sonda.

7x22 Natural Law - Wahadłowiec, którym lecą Chakotay i Siedem, ulega zniszczeniu. Rozbitkowie trafiają w środek dżungli zamieszkaną przez prymitywny lud - Ventu. W tym czasie Paris łamie zasady pilotażu w porcie kosmicznym i zostaje wysłany na kurs.

7x23 Homestead - Czujniki Voyagera wykrywają talaxiańskie oznaki życia. Tuvok, Tom i Neelix wyruszają Delta Flyerem i odkrywają populację Talaxian zamieszkującą dużą asteroidę. Tajemnicza eksplozja doprowadza do katastrofy.

7x24 Renaissance Man - Kapitan zostaje uwięziona na statku R'Kaal, a Doktor jest zmuszony upodobnić się do niej i wykonywać polecenia porywaczy.

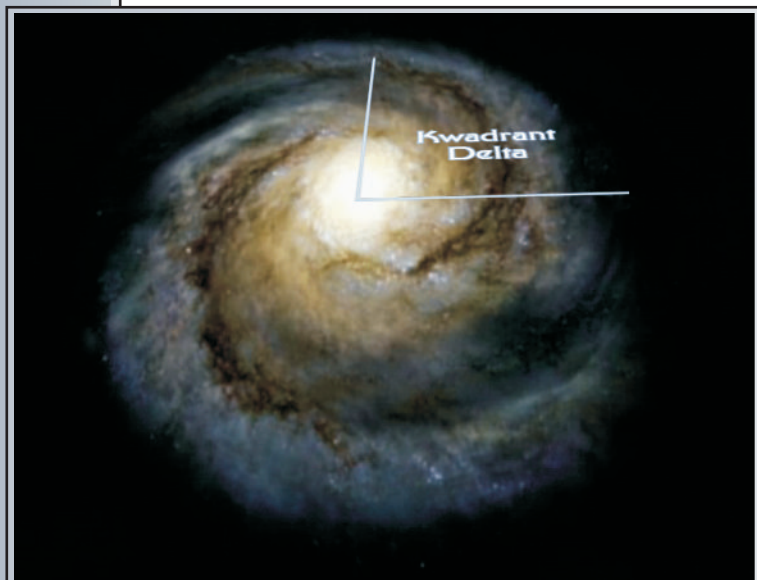
7x25 Endgame (I) - Na Ziemi obchodzona jest 10 rocznica powrotu Voyagera. Admirał Janeway nie może pogodzić się z tym, ile ofiar pochłonęła 23-letnia podróż do domu. Zamierza cofnąć się w czasie, by zapobiec tragicznym wydarzeniom.

7x26 Endgame (II) - Admirał Janeway udostępnia załodze Voyagera broń i technologię, by umożliwić przelot przez mgławicę opanowaną przez Borg. Droga do domu okazuje się być węzeł transwarp Kolektywu. Kapitan Janeway postanawia go zniszczyć nawet za cenę przebycia długiej drogi na Ziemię.

*Barbara "Liranna" Dosiak
Piotr Matusz*

Temat Numeru

Kwadrant Delta



Droga Mleczna i Kwadrant Delta

Galaktyka, codziennie widziana na pogodnym, nocnym niebie - jej ogrom potrafi zaprzeć dech w piersiach. Lecz mimo całego niewyobrażalnego wręcz rozmiaru, w celu ułatwienia nawigacji międzygwiazdnej, należało znaleźć sposób wyznaczenia dogodnego systemu sektorowego. Z tego powodu naukowcy federacyjni poprzez poprowadzenie dwóch prostopadłych względem siebie osi symetrii, wedle typowej orientacji x i y, rozdzielili galaktykę na 4 obszary. I tak, według podziału, powstały kwadranty: zawierające na swej granicy przestrzeń Federacji - Alfa i Beta. Połączona z Alfą poprzez bajorański korytarz opanowana przez Dominium Gamma oraz równie tajemniczy, co odległy Kwadrant Delta.

Ulokowany w północno wschodniej ćwiartce podzielonej galaktyki Delta zajmuje obszar prawie 450 000 lat świetlnych na dwuwymiarowej mapie przestrzeni. Z astronomicznego punktu widzenia jest to obszar obejmujący Ramię Centaura. Najbliższa Ziemi granica kwadrantu, wyznaczana przez prostopadłe osie symetrii galaktyki, znajduje się w okolicach 30000 lat świetlnych od niej.

Spośród licznie występujących obiektów astronomicznych, szczególnie warto zwrócić uwagę na Obszar Nekrycki. Cały teren to wielka mgławica rozciągająca się na przestrzeni kilku tysięcy lat świetlnych. Wyznacza ona naturalną granicę, która oddziela przestrzeń zamieszkałą przez gatunki o mniejszym stopniu rozwoju (jak Kazoni) od reszty kwadrantu. Z powodu ciągle zmieniającej się struktury mgławicy nawigacja poprzez obszar jest niemożliwa oraz nie ma sposobu, aby określić, co znajduje się wewnątrz chmury gazów. Jedyne potwierdzone informacje wspominają o polu asteroid oraz planecie z blisko osiemdziesięciotysięczną populacją złożoną z byłych dron Borg.

Kolejną ciekawą strefą kwadrantu jest Pustka (the Void). Rozciągnięty na przestrzeni kilkuset lat świetlnych obszar, w którym nie tylko nie ma żadnych gwiazd, ale też naturalne promieniowanie radioaktywne zapobiega przedostawaniu się do niego światła gwiazd zewnętrznych. Głównie za sprawą tego fenomenu obszar uzyskał swoje miano, gdyż jednostki znajdujące się wewnątrz nie są w stanie zobaczyć nic, tylko mroczną pustkę.

Dość nietypowe zjawisko można zaobserwować przelatując w pobliżu „Okna Snów”. Rejon ten uzyskał swoje miano za sprawą mieniającej się tysiącami kolorów gromady pulsarów, emitujących specyficzne pole elektromagnetyczne. Po zetknięciu się kadłuba okrętu z polem daje się usłyszeć piękne, harmoniczne dźwięki powstałe na skutek rezonansu.

Wydarzenia historyczne wytyczające dzieje tej części galaktyki są mało znane federacyjnym historykom. Cała wiedza sprowadza się do kilku punktów zwrotnych, które zaledwie

powierzchniowo wyjaśniają sytuację obecnie panującą w kwadrancie.

Kalendarium znanych faktów z historii kwadrantu Delta, datowanych wg kalendarza ziemskiego:

- Miliony lat przed naszą erą do kwadrantu Delta dotarli uciekinierzy z Ziemi. Wyewoluowani z gadów, byli zmuszeni opuścić swą ojczystą planetę z powodu globalnej katastrofy naturalnej. Po tysiącletnich ciągłym rozwoju przeobrazili się w jeden z najpotężniejszych gatunków Delty, zakładając potężną cywilizację Voth.

- Następny znany Federacji fakt, który drastycznie wpłynął na życie mieszkańców kwadrantu, jest datowany na ok. III wiek naszej ery. Wtedy wśród dumnej cywilizacji Vidiian zaczęła rozprzestrzeniać się zaraza znana jako Phage. W dość krótkim okresie czasu Vidiianie przeobrazili się w okrutnych, polujących na organy piratów, napawając strachem wszystkie gatunki zamieszkujące okolice ich sektora.

- Okolice X wieku to rozwój cywilizacji Vaadwaur. Przez ich historię przeplatają się nawzajem wojna i eksploracja kwadrantu. W tym okresie rozbudowali rozciągającą się prawie po całej Delcie sieć tuneli podprzestrzennych.

- Istotny okres w dziejach kwadrantu rozpoczął się w roku 1484. W tym czasie koalicja planet dowodzona przez gatunek Turei dokonała zmasowanego ataku na ojczystą planetę Vaadwaur, wyniszczając prawie całkowicie liczącą 6 bilionów istot populację. Następnie Turei przejęli sieć tuneli podprzestrzennych, po czym ukryli informacje na temat jej istnienia. Z tego okresu pochodzi też pierwsza potwierdzona informacja o Borg. Wiadomo, iż posiadał już pewną ilość sektorów, jednak w porównaniu do stanu z XXIV wieku stanowiły one zaledwie drobny procent terenów Kolektywu.

- Wydarzenia między XV a XXIV wiekiem pozostają jak na razie tajemnicą dla historyków Federacji. Na pewno można stwierdzić, iż to właśnie w tym okresie dokonał się największy rozwój Borg. Na ten czas przypadają historie o

najczęściej bezskutecznej walce z Kolektywem oraz asymilacją niezliczonej rzeszy istot. Prawdopodobnie pod koniec tego okresu gatunek Trabe podbił Kazonów, zajmując ich ojczystą planetę, a z nich samych tworząc swoich niewolników. Niewola Kazonów trwała do roku 2346, w którym wielki przywódca Jal Sankur zdołał zjednoczyć wszystkie kasty do walki o wolność. Swymi działaniami Kazoni przejęli technologię oraz okręty Trabe, a ich samych zmusili do tułaczego trybu życia. Na terenach obszaru kontrolowanego teraz przez Kazonów kasty, w okolicach roku 2371, na obrzeżach kwadrantu pojawił się Opiekun. Mimo iż oficjalnie nie podporządkował sobie żadnego obszaru, stanowił on ważną rolę we wszystkich sprawach socjopolitycznych rejonu. Kolektyw Borg zajmuje w tym okresie prawie 2/3 kwadrantu.

W ciągu 10 lat do roku 2380 datowania ziemskiego sytuacja w Delcie uległa diametralnej zmianie. Została ona w dużej mierze spowodowana działaniami załogi podróżującego przez kwadrant okrętu USS Voyager. Vidiianie otrzymali lekarstwo na nekającą ich od tysiącleci zarazę, tym samym powoli wracając do dawnej świetności. Poprzez zniszczenie sieci transwarp, uwalnianie świadomości dron przy pomocy Unimatrycy Zero oraz ogromu strat poniesionych w wojnie z gatunkiem 8472 Kolektyw utracił swą dawną potęgę. Obecnie gatunkami o największym znaczeniu technologiczno-militarnym są: Devor, Hirogeni, Hierarchia, Maloni, Vidiianie oraz o wiele słabsi, ale zajmujący obszerny teren Kazoni. Na chwilę obecną najpotężniejsi pozostali Voth, gdyż praktycznie jedyną siłą, z którą musieli się liczyć, był Borg.

Adam 'O'mus' Horbatowski

Temat Numeru

Gatunki Delty

HIROGENI

Hirogeni są gatunkiem koczowniczych łowców, z którym zetknął się U.S.S. Voyager w Kwadrancie Delta.

Biologia

Dorosły mężczyzna Hirogen jest potężnie zbudowany i wyróżnia się nieprzeciętnym wzrostem, jak na gatunek humanoidów. Ich zmysły są bardzo czułe, jak przystało na gatunek myśliwych. Posiadają także system immunologiczny, pozwalający na atakowanie innych istot. Używają enzymów do zmiękczenia kości i tkanki mięśniowej ofiar. Sugeruje to, że Hirogeni jedzą swoje ofiary. Chociaż z wyglądu przypominają gady, to z zachowania bardziej wilki. Polują całym stadem, ale także są bardzo groźni w pojedynkę.



Hirogen

Historia

Starożytna cywilizacja Hirogenów jest dobrze znana jako mająca istotny wpływ na rozwój technologiczny. Jakkolwiek w XXIV wieku Hirogeni od dawna nie identyfikują się z żadną planetą, ich koczowniczy styl życia wywodzi się z pogoni za ofiarami.

Podstawowe więzi społeczne opierają się na wydatkowaniu energii w mało produktywnych polowaniach na coraz bardziej wyczerpujących się łowiskach. To jednak w pewien sposób przybliżyła ich do decyzji o osiedleniu się na stałe na jakiejś planecie. Sposób życia Hirogenów nie zmienia się od tysiąca lat. Ich koczownicze życie i rozproszenie po całym kwadrancie przynosi odosobnienie i izolację gatunku.

Technologia

Technologia Hirogenów jest, podobnie jak ich biologia, nierozdzielnie związana z ich sposobem życia. Rozwinęli więc w dużym stopniu ręczną broń łowiecką. Nie tworzą nowinek technologicznych dla udogodnień. Technologia ma być użyteczna i odzwierciedlać drapieżną naturę Hirogenów. Wspomaga ich w tropieniu „zwierzyny”, dlatego ich czujniki spełniają rolę oczu, uszu i nosa. Same czujniki przypominają federacyjne trikodery wykrywające materię organiczną. Z kolei broń służy przede wszystkim do polowań. Statki są wyposażone w działa tetrionowe zintegrowane z czujnikami oraz w różnego rodzaju wyrzutnie torped. Groźną bronią są ponadto emiterzy subatomowe, mogące uszkodzić inny okręt przez unieruchomienie silników, czujników nawigacyjnych, a czasem nawet przez przeciążenie osłon. Hirogeni dysponują również promieniem trakcyjnym, służącym do holowania „upolowanych” statków. Ich okręty posiadają specyficzne opancerzenie, chroniące przed promieniowaniem neutronowym gwiazd. Pancierz stanowi również tarczę rozpraszającą promienie fazy. Aby móc w niezauważalny sposób podejść do ofiary, Hirogeni rozwinęli technikę maskowania podobną do kamuflażu Romulan czy Klingonów. Po spotkaniu z U.S.S. Voyager zaczęli także stosować na potrzeby treningowe holografie, gdy w ramach rozejmu kapitan Janeway przekazała im technologię holoemiterów w 2374 roku. Programy

treningowe były kombinacją technologii hirogeńskiej i federacyjnej.

KAZONI

Kazoni to wojowniczy gatunek z Kwadrantu Delta napotkany po raz pierwszy przez federacyjny okręt U.S.S. Voyager w 2371 roku. W 2372 roku byli podzieleni na 18 kast. Każda z nich posiada pod kontrolą różne zasoby naturalne, co powoduje walki pomiędzy nimi.

Biologia

Kazoni to gatunek humanoidalny, podzielony na co najmniej dwie odmiany. Mniejszość wyróżnia się brązową skórą, podczas gdy powszechnie występuje odmiana ze skórą koloru miedzianego. Czoła wszystkich Kazonów cechuje charakterystyczny grzebień, w czym przypominają nieco Klingonów. Ich czarne lub brązowe włosy rosną w duże, płaskie czuby, w indywidualny sposób u poszczególnych osobników.

Spółeczeństwo

Struktura społeczna jest oparta na patriarchacie podzielonym według linii męskich. Kobiety są przez nich traktowane jako istoty niższej kategorii. Między innymi dlatego nie tolerują kobiet posiadających władzę. Ze względu na różnice kulturowe nie potrafili się porozumieć z kapitan Janeway. Wychowanie dzieci też jest specyficzne w ich kulturze. Kształceni są wyłącznie chłopcy, głównie w zakresie technik bojowych. Po osiągnięciu odpowiedniego wieku przechodzą oni swoistą inicjację, polegającą na zabiciu wroga. Po pomyślnie przebytej próbie siły i odwagi otrzymują imię, mające specyficzne znaczenie i odzwierciedlające charakter.

Historia

Kazoni byli całkowicie podporządkowani gatunkowi Trabe, który zajął ich rodzinną planetę. Wykorzystywani byli do pracy oraz eksperymentów. Nie wiadomo, kiedy Kazoni podzielili się na kasty, zanim wyzwolili się spod władzy Trabe, ale jasne jest, że kasty już istniały w czasie ich rewolucji. W 2346 roku Jal Sankur zjednoczył wszystkie kasty Kazonów pod swoim przywództwem i poprowadził ich do zwycięskiej walki z Trabe. W tym czasie Kazoni przejęli okręty oraz technologię Trabe i rozpoczęli wędrówkę po sektorze. Nigdy więcej nie osiedlili się

na stałe na żadnej planecie. W 2372 roku przywódcy wszystkich kast Kazonów zostali zaproszeni przez kapitan Janeway i przywódcę Trabe Mabusa na konferencję pokojową, w czasie której miały się zakończyć lata walk i sporów. Jednak Mabus zgodził się na tę konferencję tylko w jednym celu. Szykował zasadzkę, w której chciał się pozbyć wszystkich przywódców Kazonów jednocześnie. Zamach jednak nie powiódł się, ale stał się powodem pogorszenia się i tak niełatwych stosunków Kazonów zarówno z Trabe, jak i z załogą Voyagera.

Technologia

Zanim Kazoni zaczęli używać technologii Trabe, zajmowali bardzo mały obszar kwadrantu. Większość technologii zrabowali innym gatunkom kwadrantów zarówno Delta, jak i Alfa. Dlatego posiadali kolektory plazmowe i tarcze deflektora, ale nie znali technologii transporterów ani replikatorów, dopóki nie zetknęli się po raz pierwszy z Voyagerem. Statki gwiazdne Kazonów ustępują pod względem taktycznym (zarówno uzbrojeniem, jak i zwrotnością) federacyjnym statkom klasy Intrepid, jednak ogromne rozmiary ich okrętów sprawiają wrażenie dużo groźniejszych, niż są w rzeczywistości.

MALONI

Maloni są humanoidalnym gatunkiem zamieszkującym planetę Maron Prime w Kwadrancie Delta. Dla nich najważniejszym elementem życia jest ekonomia. Po raz pierwszy U.S.S. Voyager zetknął się z nimi w 2375 roku.

Biologia

Charakterystyczną cechą Malonów są ich szerokie nosy z wyraźnie oddzielonymi dziurkami umieszczonymi po bokach nozdrzy. Ich skóra jest żółtawobrazowa. Ich czoła zdobią niewielkie wystające grzbiety, wyglądające identycznie u wszystkich Malonów. Brązowe włosy u młodych osobników są grube i falujące. W miarę starzenia się, podobnie jak u ludzi, ich owłosienie staje się rzadsze i łysieją. Włosy Malonów wyrastają ze środkowej części głowy i opadają na boki układając się w podobny sposób jak grzebień. Trudniący się złomowaniem statków na kosmicznych pustyniach, często mają skórę pokrytą wrzodami wywołanymi przez promieniowanie theta. Aby przeciwdziałać degeneracji skóry i leczyć



Kazoni

powstałe rany, stosują zastrzyki z mieszaniny różnych analeptyków, jednak nie zapobiega to powstawaniu blizn.

Technologia

Maloni nie posiadają technicznie zaawansowanych okrętów. Ich głównym zajęciem jest odzysk i sprzedaż części ze złomowanych okrętów. Jest to niebezpieczna praca ze względu na promieniowanie theta wydzielane przez uszkodzone jednostki napędowe. Większość ich statków jest zbudowana z odzyskanych elementów z innych jednostek. Maloni podróżują po kwadrancie w poszukiwaniu odludnych terenów, które można przeznaczyć na składowiska odpadów. Uważają się za ekspertów w zakresie złomowania i recyklingu.



Malon

OCAMPA

Ocampa są humanoidalnym gatunkiem zamieszkującym planetę Ocampa w Kwadrancie Delta. Ich wczesna historia jest owiana tajemnicą, ale legendy mówią, że kiedyś byli zdolni do wielkich, bohaterskich czynów.

Biologia

O c a m p a s ą g a t u n k i e m przypominającym pod względem fizycznym ludzi za wyjątkiem fałdów skóry wokół uszu i przeciętnych rozmiarów ciała. U noworodków uszy nie posiadają fałdów, które tworzą się dopiero w miarę dorastania. Ich życie jest bardzo krótkie i intensywne. Ocampa dożywają około 9 lat ludzkich. W konsekwencji rozwijają się i uczą niebywale szybko. W wieku 6 miesięcy zaczynają dojrzewać, aby osiągnąć pełen rozwój około pierwszego roku życia. Wtedy przez kilka lat mają taki sam wygląd młodego osobnika. Około 4-5 roku życia kobiety Ocampa wchodzi w fazę zwaną elogium. Jest to okres dojrzewania płciowego i płodności. W tym czasie tworzy się im na plecach torba mitralna, która służy do noszenia ciąży. Na dłoniach pojawia się żółta klejąca substancja zwana ipasaphor. Od chwili pojawienia się ipasaphor partnerzy mają tylko 52 godziny na rozpoczęcie połączenia, które trwa aż 6 dni. W wieku 7 lat wygląd Ocampa zmienia się z młodzieńczego na średni. Gdy osiągają wiek 9 lat rozpoczyna się ostatni etap ich życia zwany morilogium. Polega on na gwałtownym starzeniu się i trwa kilka tygodni. Tuż przed śmiercią, poza zmianą wyglądu i łysieniem, zostają dotknięci przez amnezję.

Interesujące jest to, że przyspieszony metabolizm i krótkie życie jest cechą dominującą ich genomu. Została ona odkryta nie tylko u półhybryd, ale także u ćwierćocampa. Temperatura ich ciała wynosi przeciętnie 16-17 stopni Celsjusza. Ocampa zamieszkujący planetę Suspiria za pomocą technologii wydłużyli czas swojego życia do około 20 lat.

Ocampa posiadają także zdolności telepatyczne, za pomocą których mogą się komunikować nie tylko między sobą, ale

także z innymi gatunkami. Zdolności mentalne objawiają się nie tylko wspaniałą pamięcią i telepatią, lecz również telekinezą czy umiejętnością przemiany materii na poziomie molekularnym.

Historia

500 pokoleń przed 2370 rokiem na planetę Ocampa przybył z innej galaktyki gatunek Nacene. W wyniku ich działań atmosfera przestała nadawać się do życia i planeta stała się pustynią w z powodu ocieplenia klimatu. Wyginęło wiele gatunków roślin i zwierząt. Nacene pozostawili na planecie dwoje przedstawicieli i zbudowali specjalne urządzenie, które zasilало podziemne miasto, gdzie umieścili wszystkich Ocampa. Miasto zapewniało wszystko, co niezbędne do życia: wodę, żywność i energię, dlatego Ocampa nie mieli potrzeby rozwijania własnej technologii. Nacene, aby zapewnić Ocampa bezpieczeństwo i chronić ich przed nimi samymi, postawili specjalną barierę z pola siłowego, które nie pozwalało zarówno na wdarcie się do miasta, jak i wydostanie się z niego. Z czasem bariera zaczęła słabnąć i powstały w niej luki. Dzięki temu kilku Ocampa przedostało się na powierzchnię. W 2072 roku kobieta Nacene zwana przez Ocampa Suspiria zdecydowała się opuścić swojego partnera i poszukać „bardziej interesujących miejsc”. Zabrała ze sobą w tę podróż kilkuset podopiecznych. Pod jej kierunkiem rozwijali oni swoje zdolności mentalne oraz stworzyli technologię pomagającą przedłużyć życie. W 2371 roku dysydenci zebrali młode pokolenie Ocampa i chcieli opuścić miasto, aby żyć na własny rachunek i zgodnie z legendami. Byli zafascynowani starożytnymi opowieściami o mentalnych zdolnościach ich gatunku. Elderowie (kasta rządząca) zażądali zniszczenia zapisów opowieści o wielkości Ocampa, ale dysydenci wierzyli, że siła mentalna nadal w nich istnieje, lecz została uśpiona w czasie wieków zależności od Nacene. W tym samym roku zależność od przedstawiciela Nacene, zwanego Opiekunem, została brutalnie zakończona przez jego śmierć. Jednocześnie zostało zniszczone urządzenie zasilające podziemne miasto Ocampa. Jednak przed śmiercią Opiekun naładował akumulatory miasta, aby funkcjonowało jeszcze przez okres 5 lat, czyli do roku 2376. Po tym czasie Ocampa

zostali zmuszeni do powrotu na powierzchnię planety, wykorzystując miasto wyłącznie jako miejsce zaopatrzenia w wodę.

TALAXIANIE

Talaxianie są zaawansowanym technicznie, posługującym się napędem warp gatunkiem zamieszkującym planetę Talax w Kwadrancie Delta. Mają skłonności do dziwactw i mocno rozwinięte poczucie humoru. Są przyjacielscy i chętnie służą pomocą, ofiarowując swoje usługi każdemu, kto ich o to poprosi.

Biologia

Fizycznie Talaxianie są humanoidami z mnóstwem żółtych plam w czerwono-brązowe kropki na głowie, rękach i ciele. Mają bladą skórę i rude pióropusz włosów wzdłuż środka głowy. Talaxian cechują specyficznie zbudowane stopy. Posiadają 5 długich palców jednak mały palec dorównuje wielkością paluchowi. Mężczyźni mają także bokobrody, przypominające owłosienie twarzy u ludzi, jednak talaxiańskie bokobrody są wrażliwe na dotyk i spełniają rolę seksualną. Talaxianie mają krępa i muskularną budowę ciała. Borg uważają ich za doskonały materiał na drony bojowe. Krew Talaxian jest tak jak u ludzi zbudowana na bazie żelaza, przez co ma czerwony kolor. Natomiast układ oddechowy jest w wielu miejscach bezpośrednio połączony z układem nerwowym.

Historia

Talaxianie są gatunkiem, który jako jeden z pierwszych w kwadrancie zaczął posługiwać się napędem warp. Stało się to już w roku 1450. Wówczas Talaxianie spotkali się z innym gatunkiem zwaną Vaadwaur. Nie wiadomo dokładnie, jak przebiegało to spotkanie, ale to, że słowo vaadwaur w języku Talaxian znaczy tyle samo co głupiec, sugeruje, że nie należało ono do najszcześniejszych. Talaxianie prowadzili też bardzo ciężką wojnę z Haakonianami od 2340 do 2355 roku. W rezultacie tej wojny wielu Talaxian wyemigrowało w różne rejony kwadrantu. Jedną z grup około 2378 roku osiedliła się nawet na granicy Kwadrantu Delta i Beta. Wojna zakończyła się bezwarunkową kapitulacją rządu Talaxiańskiego wymuszoną przez postępującą degradację środowiska ich macierzystego układu.

Technologia

Talaxianie, chociaż posługują się technologią warp, to sami jej nie wymyślili. Przejęli ją od Vaadwaur. Pozostały swój sprzęt zdobywali poprzez kradzież lub też w drodze handlu z innymi gatunkami. Wiele też zdobywali odzyskując różne części z porzuconych lub zniszczonych okrętów. Tak więc okręty Talaxian są zlepkiem wynalazków różnych gatunków kwadrantu.

VIDIIANIE

Vidiianie są gatunkiem zamieszkującym Kwadrant Delta. Przez dwa tysiąclecia cały gatunek cierpiał wskutek choroby zwanej Phage, która zmieniła ich wygląd, DNA oraz atakowała organy wewnętrzne.

Biologia

Choroba Phage powstała prawdopodobnie na skutek licznych transplantacji organów od przedstawicieli innych gatunków. Później transplantacje organów i skóry stały się koniecznością niezbędną do przeżycia. Jednak wskutek tych zabiegów wygląd Vidiian stał się odrażający. Kiedy nie byli zarażeni, wyglądali jak zwykli przedstawiciele humanoidów podobnych do ludzi. Ich

Przed zarazą Phage, około IV wieku, Vidiianie byli gatunkiem znanym szczególnie ze swojej sztuki. Ich cywilizacja została wyniszczona przez chorobę i wówczas skupili wszystkie swoje wysiłki, zasoby i potencjał na jej zwalczaniu. W XXIV wieku posiadają zaawansowaną technologię wyspecjalizowaną w pobieraniu organów do transplantacji. Zagubili po drodze wszystkie zasady moralne i zaczęli do transplantacji używać organów od żywych istot. Nie wszyscy jednak Vidiianie pragnęli przeżyć za wszelką cenę. Byli wśród nich także i tacy, którzy z własnej woli gotowi byli pomóc innym za cenę życia.

Załoga Voyagera po raz pierwszy napotkała ten gatunek w 2371 roku, podczas badania asteroidy, na której Vidiianie mieli magazyn żywych organów. Porwali oni członka załogi - Talxianina Neelixa i pobrali do przeszczepu jego płuca. Kapitan Janeway była gotowa poświęcić życie Vidiianina w celu odzyskania organów. Zgodziła się na ich uwolnienie pod warunkiem, że nigdy nie spróbują wtrącać się do misji okrętu Federacji oraz że pomogą Neelixowi, używając swojej technologii przeszczepów.

Załoga Voyagera jeszcze kilkakrotnie spotykała Vidiian na swojej drodze, ale tylko nieliczne z tych spotkań kończyło się pozytywnie dla członków załogi.

Technologia

Vidiianie posiadają zaawansowaną technologię medyczną. Nie dorównuje jej pod tym względem nawet technologia Federacji. Stosują ją przede wszystkim w celu zwalczania choroby Phage, która trawi cały ich gatunek. Jednak pozwala im ona wyłącznie na opóźnienie degeneracji organizmu. Technologia medyczna opiera się na specyficznym zastosowaniu technologii transportera. Potrafią transportować wybrane organy bezpośrednio z ciała dawcy do ciała biorcy. Posiadają także technologię militarną służącą do obrony i pozyskiwania dawców organów. Ich statki mają bardzo mocne i stabilne osłony, przez które trudno jest się przebić.

Robert Raul "R'Cer" Cierlik



Vidiianin

włosy były długie i proste, a głowę zdobił niewielki grzebień biegnący przez środek czaszki od nasady włosów na karku do czubka nosa.

Historia

Źródła:

Star Trek: Voyager

Temat Numeru

Klasa Intrepid



Okręt klasy Intrepid

Historia projektu

Prace nad projektem klasy Intrepid rozpoczęły się tuż po tym, jak do służby została oddana klasa Galaxy. Trwały długo, bo ponad dziesięć lat, ale ich rezultatem było stworzenie jednego z najbardziej zaawansowanych technologicznie okrętów tego okresu. Pierwsza jednostka tej klasy - U.S.S. Intrepid - opuściła stocznię Utopia Planitia na orbicie Marsa z początkiem lat 70-tych XXIV wieku. Jeden z bardziej znanych Intrepidów - U.S.S. Voyager - został zbudowany w roku 2371.

Charakterystyka ogólna

Mimo swoich stosunkowo niewielkich rozmiarów - około 350 metrów długości, czyli niemal o połowę mniej niż okręty Galaxy - klasa Intrepid w wielu dziedzinach dorównuje, a nawet przewyższa największe jednostki Gwiezdnej Floty. Kadłub z duranium zapewnia im dużą wytrzymałość, a nowoczesne silniki warp sprawiają, że maksymalną osiągalną prędkością jednostki te ustępują jedynie takim klasom jak Sovereign i Prometheus.

System gondoli ze zmienną geometrią pozwala im przekraczać prędkość warp 5 bez negatywnych skutków dla podprzestrzeni, co wcześniej było niewykonalne. Konstrukcja tych jednostek umożliwia im również - jako jednym z niewielu statków tej wielkości - bezpieczne lądowanie na powierzchni planety.

Intrepidy są jednymi z pierwszych okrętów, jakie wyposażono w Awaryjny Hologram Medyczny, który wspomaga ekipę ambulatorium w razie nagłych wypadków. Także systemy komputerowe tych jednostek opierają się na najnowszej technologii. Wykorzystują biopakiety żelowe, zawierające syntetyczne komórki nerwowe. Dzięki temu komputery okrętu mają możliwość gromadzenia niespotykanych wcześniej ilości informacji i osiągają zawrotne szybkości dostępu do danych. To, w połączeniu z szeroką gamą zaawansowanych sensorów, w jakie wyposażono te jednostki, czyni z nich doskonałe okręty do badań naukowych oraz eksploracji. Dodatkowo dzięki nowoczesnym osłonom i uzbrojeniu o znaczącej sile dobrze się sprawdzają w warunkach



Mostek

bojowych, przez co nierzadko są wykorzystywane do misji patrolowych i eskortowych.

Dane techniczne

Rozmiary klasy Intrepid nie są imponujące. Okręt mierzy 344 metry długości, 132 szerokości i 64 wysokości, mieści w sobie 15 pokładów. Swoją wygląd odziedziczył po wcześniejszych klasach okrętów Gwiezdnej Floty. Jego długi, smukły kadłub standardowo dzieli się na sekcję spodka, sekcję inżynieryjną i połączone z nią dwie gondole warp.



Rdzeń warp w maszynowni

Sekcja spodka zajmuje osiem górnych pokładów i część dziewiątego. Zgodnie z przyjętymi przez Gwieздną

Flotę normami na pokładzie pierwszym znajduje się mostek wraz z salą odpraw i gabinetem kapitana. Na pokładzie drugim ulokowana jest okrętowa mesa. Kwatera dowódcy statku mieści się poniżej, na pokładzie trzecim. Z ważniejszych systemów w sekcji spodka umieszczono pomieszczenia transportera - pokład czwarty - oraz ambulatorium - pokład piąty. W przedniej części obu tych pokładów znajduje się także zestaw sensorów. Tuż przed dziobem okrętu na pokładzie szóstym zamontowano pomocniczy deflektor.

W sekcji inżynieryjnej, podobnie jak w innych klasach okrętów Gwiezdnej Floty, znajduje się główny deflektor. Zajmuje przednią część pokładów od dziesiątego do trzynastego. Tylną część pokładu dziesiątego stanowi główny hangar, a niżej, na pokładzie jedenastym, za głównym deflektorem mieści się maszynownia. W dolnej części sekcji inżynieryjnej, z przodu, pod głównym deflektorem oraz z tyłu, na wysokości pokładu czternastego umieszczone są dwa emitery wiązek holowniczych.

Uzbrojenie i osłony

Klasa Intrepid, podobnie jak większość jednostek Gwiezdnej Floty, wykorzystuje dwa rodzaje uzbrojenia.

Pierwszym są fazyry typu X. Ich emitery są rozmieszczone w strategicznych punktach kadłuba, co umożliwia okrętowi prowadzenie ostrzału pod każdym możliwym kątem. Górną część spodka zajmują cztery pasy fazyrów. Dwa z nich rozciągają się wzdłuż kadłuba, tworząc łuki sięgające przed dziób okrętu. Pozostałe dwa mniejsze pasy ułożone są tuż za przednimi i pozwalają kierować ogień do tyłu. Odpowiednio do nich umieszczone są dwa kolejne pasy w dolnej części spodka, pokrywając całą jej długość. Dodatkową ochronę stanowią pasy rozmieszczone kolejno: na spodzie, poprzecznie, niemal na całą szerokość sekcji inżynieryjnej kadłuba, na ruchomych częściach odpowiedzialnych za zmienną geometrię gondoli warp oraz na rufie okrętu pod hangarem.

Drugim środkiem ofensywnym okrętów klasy Intrepid są torpedy. Jednostki te posiadają pięć wyrzutni - dwie skierowane do tyłu, dwie przednie, umieszczone nad głównym deflektorem i jedną zamontowaną u dołu sekcji inżynieryjnej kadłuba. Intrepid wykorzystuje torpedy fotonowe typu 6 i może przenosić zapas 55 sztuk w swoich magazynach. W razie jego wyczerpania możliwe jest użycie technologii replikatorów do wyprodukowania dodatkowych torped.

Oslony tych jednostek stanowi symetrycznie oscylujące, podprzestrzenne pole grawitonowe. Podczas walki osłony okrętu rejestrują dane na temat typu broni, jaka jest używana przez przeciwnika, o jej częstotliwości i fazie. Po przeanalizowaniu tych informacji osłony można dostroić, by używały tej samej częstotliwości, lecz z przeciwną nutacją, co znacznie zwiększa ich efektywność. Na pokładzie okrętu rozmieszczonych jest czternaście generatorów osłon.

Systemy napędowe

Źródłem energii klasy Intrepid jest powszechnie używany przez Gwiazdną Flotę reaktor materii/antymaterii - czyli rdzeń warp - zasilający systemy okrętu za pośrednictwem sieci EPS. Główna jego część mieści się w centrum maszynowni. W przypadku awarii i groźby przeciążenia rdzeń może zostać wystrzelony przez właz znajdujący się na spodzie sekcji inżynieryjnej kadłuba. Napęd warp klasy Intrepid pozwala osiągnąć tym jednostkom maksymalną prędkość warp 9,975. Okręt posiada także pomocnicze reaktory impulsowe.

Silniki impulsowe znajdują się z tyłu ruchomych części kadłuba odpowiedzialnych za zmienną geometrię gondoli, a silniki manewrowe umieszczone są na wysokości pokładu siódmego, w sekcji spodka.

Promy

Jednostki klasy Intrepid są zwykle



Promy w hangarze

wyposażone w promy typu 6, 8 i 9. Wspomagają one okręt podczas wykonywania misji badawczych i zwiadowczych, umożliwiają również przemieszczanie członków załogi w miejsca, do których nie można dotrzeć za pomocą transportera. Startują i lądują w głównym hangarze na pokładzie dziesiątym, który łączy się z pomieszczeniem podobnych rozmiarów, często nazywanym hangarem drugim. W nim zazwyczaj przeprowadzane są naprawy i prace montażowe.

Znane okręty klasy Intrepid to U.S.S. Intrepid NCC-74600, U.S.S. Voyager NCC-74656 i U.S.S. Bellerophon NCC-74705.

Piotr Matusz

Źródła:
<http://memory-alpha.com>

Temat Numeru

Z Voyagerem przez sieć



Ten tekst miał zacząć się tak jak cała przygoda Voyagera – inaczej, spokojniej i mniej niespodziewanie. Niestety wydarzenia sprzed kilku miesięcy i „wysypanie” się jednego z polskich serwerów sprawiło, że zamiast zacząć przewodnik po stronach www od bardzo bogatej w wiadomości o serialu i jej bohaterach polskiej witryny zostałem zmuszony niczym Janeway do radykalnej zmiany planu. Warto bowiem wiedzieć, Drogi Czytelniku, że jeszcze kilka miesięcy temu każdy polski fan tej serii miał do swojej dyspozycji moim zdaniem najlepszy z napotkanych przeze mnie serwisów traktujących o czwartym z kolei serialu spod znaku Star Trek. Serwis ten nosił nazwę **Welcome to the 24th Century** i zawierał kompletne wiadomości na temat tak samego statku, jak i przygód załogi Voyagera w Kwadrancie Delta, masę informacji o postaciach oraz aktorach je odtwarzających, mapy i wiele innych bardzo dobrze pogrupowanych i dobranych informacji na temat serialu. Niestety strona ta, jedyna w języku polskim o tak bogatej tematyce, przestała istnieć.

Tak więc miłośnicy Voyagera są zmuszeni do poszukiwania informacji

o serialu na stronach tworzonych w języku angielskim czy też niemieckim. Z niezbyt dużej ilości serwisów, jakie znaleźć można w sieci, postanowiłem na pierwszym miejscu umieścić witrynę [Janet's Star Trek Voyager Site](#). Jest to w tej chwili największy serwis poświęcony temu serialowi, zawierający m. in. ponad cztery tysiące podstron, animacji i materiałów audio z odcinków, ponad trzydzieści tysięcy screenów i transkrypcji z poszczególnych odcinków oraz ilustrowaną encyklopedię serii. Na stronie znajdziecie także dobrze opracowane dane techniczne nie tylko statku, ale niemal całego jego wyposażenia wraz ze schematami poszczególnych części oraz opisami m.in. systemu lądowań planetarnych okrętu, bogaty przegląd poszczególnych charakterów załogi, spis gatunków napotkanych przez Voyagera w czasie jego podróży przez Deltę. Ilość informacji jest tak duża, że przewertowanie ich przez miłośnika serialu zajmie zapewne wiele czasu. Umilić to mogą quizy, mini gry o Voyu, duży zestaw gadżetów w postaci tapet, screenseaverów czy choćby przegląd menu, jakie znalazło się w spisie okrętowej kuchni. Wprawdzie wygląd graficzny witryny na kolana nie powala, jednakże jak już zaznaczyłem na początku, jest to najbardziej rozbudowana strona poświęcona Voyagerowi, jaka zachowała się w sieci.

Drugim miejscem, do jakiego warto zajrzeć poszukując informacji o losach statku i jego załogi, jest również anglojęzyczna witryna o nazwie [Project: Voyager](#). Tutaj moją uwagę zwróciły: dział *Astrometrics Lab*, w którym znalazły się podzielone pod kątem poszczególnych odcinków interesujące fakty dotyczące rozwoju technologii, napotkanych przez Voyagera anomalii astronomicznych oraz blooperów. Drugim wartym przejrzenia działem jest *Voyager's Crew* zawierający biografie głównych postaci serii od

kapitan Janeway po Kes i Seven. Są one nieźle opisane i w porównaniu z innymi stronami ich układ jest na tyle przejrzysty, że poszczególne informacje łatwo odnaleźć. I na koniec jeszcze jeden bardzo moim zdaniem interesujący dział noszący nazwę *Shuttle Count*. Zawiera on przegląd wydarzeń związanych z misjami promów Voyagera na przestrzeni sześciu sezonów wraz z opisem, jakich uszkodzeń bądź strat w wyposażeniu promów doznał okręt. Niestety witryna ma jeden poważny minus – nie uwzględnia sezonu siódmego serialu i nie znajdziemy tam informacji o losach statku w ostatniej odsłonie serii.

Trzecim serwisem, który warto odwiedzić, jest [USS Voyager Interior](#). Przede wszystkim polecam wizytę w działach *Interior Tour* oraz *Exterior Tour*. Pierwszy przedstawia najważniejsze lokacje na statku znane z serialu wraz z podziałem pokładów Voyagera. Drugi to krótki opis zewnętrzny okrętu oraz Delta Flayera. Na tej stronie godnym polecenia jest także dział *Dictionary*. Jest to słownik pojawiających się w serialu terminów oraz specyfikacji okrętu podzielony alfabetycznie i bardzo pomocny dla osób, które próbują przyswoić sobie wiedzę o losach statku.

Oprócz stron poświęconych stricte serialowi bardzo ciekawy jest serwis [Star Trek Voyager: Lower Deck's](#). Jest to chyba jedyna witryna poświęcona Voyagerowi, na której nie znajdziemy informacji o głównych postaciach serialu czy też o wielkich wydarzeniach z wędrówki po Delcie. Znajdziemy tam za to informacje na temat postaci drugoplanowych występujących w serii, ich profile i biografie, a także miłe dla oka zestawienie rang z Voyagera oraz załogi Maqius, sporo ciekawych tekstów nawiązujących do Voya, a także bogaty zestaw opowiadań fanów poświęconych mniej znanym członkom załogi. Dla wszystkich, którzy chcą poznać coś więcej niż tylko główne postaci serialu, to lektura obowiązkowa.

Postanowiłem po raz kolejny polecić wam wizytę na stronie niemieckojęzycznej. Tym razem powód był dość istotny – witryna [Star Trek Voyager Center](#) zawiera ogromną ilość



przygotowanych do ściągnięcia krótkich, emitowanych w Niemczech zapowiedzi poszczególnych epizodów Voyagera, jak również teaserów wydań Voya na VHS oraz zapowiedzi dokumentów poświęconych serialowi.

Na koniec do zestawu zaprezentowanych stron chciałbym dołączyć oficjalne witryny aktorów odtwarzających główne role w serialu: [Kate Mulgrew](#), [Robert Beltran](#), [Tim Russ](#), [Roxann Dawson](#), [Robert Picardo](#), [Robert Duncan McNeill](#) oraz [Ethan Phillips](#).

I właściwie tutaj wypada przeglądnąć stron o Voyagerze zakończyć. Świadomie nie prezentuję tutaj witryn ogólnotrekowych (polskich oraz zagranicznych), gdyż są dobrze znane i łatwo dostępne dla fanów Star Treka. Zachęcam jednocześnie do samodzielnych poszukiwań (spora ilość serwisów o Voyagerze mają Czesi) i podzielenia się informacjami z innymi internautami. Życzę miłego surfowania!

Grzegorz "GWYNBLEIDD" Boroń

20 przepisów na kłopoty

...czyli jak pozbyć się sąsiada



Jakub Wędrowycz, hiena cmentarna, podpalacz i alkoholik urodził się... no, gdzieś tak na początku XX wieku. Sam dobrze nie wie kiedy, ale podchodzi pod dziewięćdziesiątkę. Tendencję do różnych przestępczych działalności przejawiał jeszcze za cara, kiedy to od Świętego Mikołaja dostał zestaw „Mały Bimbrownik” i trochę drutów na wnyki. Ogólnie rzecz biorąc, dzieciństwo miał ciekawe, chociaż nie pozbawione trudnych i stresujących momentów (najbardziej pamięta, jak mu tatko zabrał butelkę z piwem).

Jego pierwszą większą przygodą (bo

pomoc w obronie Świętego Mikołaja przed czerwonoarmiejcami można w zasadzie pominąć) był rejs Titanikiem, w czasie którego to rejsu Iwan Miedwied (wynalazca denaturatu) wysadził pokładową bimbrownię i zatopił statek, a ojciec Jakuba zgubił świętą recepturę bimbrownika Sędziwoja – na pędzenie bimbru z trocin.

Później w zasadzie aż do dorosłości miał „spokój”, bo w końcu palenie szkoły to żadna atrakcja. Ciekawe życie wróciło wraz z II wojną światową i różnymi atrakcjami w rodzaju polowań na osobistego wróżbitę Hitlera, próby wykradzenia U-boota (żeby dotrzeć do wraka Titanica) czy wreszcie pomaganie różnym patriotom ukraińskim (i polskim) w zwalczaniu komunizmu. Niechęć do tego systemu spowodowała zresztą jego upadek. Wbrew pozorom to nie Wałęsa „załatwił” rozmowy w Magdalence, tylko Jakub, będący wówczas w kwaterze głównej KGB (z Jamesem Bondem zresztą).

Zanim jednak do tego wiekopomnego dzieła doszło, Jakub zdążył zapisać się w pamięci niejakiego Birskiego, posterunkowego, i pewnego sędziego (któremu po jakimś czasie spalił sąd) jako hiena cmentarna (co nie jest prawdą, bo on tylko zwalczał wampiry), bimbrownik (panie doktorze, co to jest 200 litrów zacieru, zapas na pół roku) i ogólnie degenerat społeczny (ponad 200 teczek z aktami nierozwiązanych spraw na wojsławickim komisariacie).

Przejście w erę kapitalizmu odbyło się u Jakuba całkowicie bezboleśnie, szczególnie że zakopane tu i ówdzie słoiki z dolarami i inną walutą (które starczyłyby na sfinansowanie połowy wieżowca w centrum Warszawy) tylko mu to ułatwiły. Pieniądze Jakub zarobił zresztą całkowicie legalnie – worek z dolarami dostał od Jamesa Bonda

w kwaterze głównej KGB, a klucz do skrytki w genewskim banku – od generała z tejże instytucji. Dorabiał sobie tu i ówdzie powodując, całkowicie niezamierzenie zresztą, ciekawe historyczne zdarzenia. Poza wspomnianym zatopieniem Titanica Jakub pomógł też Sierłokowi Holmsowi w rozwiązaniu zagadki Kuby Rozpruwacza, cały świat zawdzięcza mu schwytanie Osamy bin Ladena (choć o tym nie wie, bo jak go policja złapała, to uznała, że to świr i zamknęła w gumowych ścianach) i zapobieżenie trzeciej wojnie światowej (przez wyprodukowanie 200 litrów spirytusu).

Warto także wspomnieć o spotkaniach Wędrowczy z różnymi ciekawymi postaciami i fantami, jakie mu po tych spotkaniach zostały. Jeżeli zdarzy się Wam kiedyś odwiedzić Jakuba, to zerknijcie na jego pole. Za stracha na wróble robi tam szkielec „takiego nagiego kulturysty, co to mówił, że był uczniem od szewca”. Zapytajcie się także o czarodziejską różdżkę „zabraną takiemu szczeniaku w okularach”. Musowo też skosztujcie jego bimbru, uważajcie tylko na zagrychę. Jakub mówił, że zagrycha jak jeszcze żyła, siedziała w studni i twierdziła, że nazywa się Ktulu.

Miejsce, gdzie rósł orzech włoski, chcący opanować świat czy dwa duchy z pałacyku, który Jakub spalił, są już tylko miłym dodatkiem. Och, koniecznie odwiedźcie szepę, może stoi tam jeszcze maszyna skonstruowana przez Jakubowe prosiaki: Schabowego i Mielonego. Maszyna ponoć potrafi zrobić wszystko, jeżeli wrzucić do niej piasku i dolać wody. Niestety, rozgryzienie, jak nią operować, pozostawiam Wam. Jakub zastrzelił prosiaki, zanim nauczyły go obsługi. Zresztą po próbach uruchomienia pralki „Frania” Jakub nie tyka się rzeczy, które mają jakieś przełączniki i światelka.

Zajdźcie też do jego sąsiada: latający spodek graniczy z różnymi „problemami” zakopanymi w ziemi. Miniaturowe czarne dziury Jakub już zużył, ale może ma jeszcze samowar, z którego przy potarciu wyskakuje rosyjski dzin. Zawsze trzy

zyczenia to nie w kij dmuchał. A jakby się dzin stawiał, to przykręćcie kranik. Po co – to już sami się domyślcie.

Biografia naszego bohatera nie byłaby jednak kompletna, gdyby nie wspomnieć o jego głównym fachu, czyli siłach nadprzyrodzonych. I ich zwalczaniu. No, zwalczanie może nie jest jakoś nadzwyczajnie efektowne. Skopanie gumofilcem i podpalenie zazwyczaj skutkuje najlepiej. Czasami trzeba coś odstrzelić czy dziabnąć widłami, ewentualnie zdzielić przez łeb łopatą ze srebra, ale to rzadkość.

Natomiast sami nadprzyrodzeni wrogowie Jakuba to wręcz śmietanka towarzyska. Na samym czele należałoby umieścić Śmierć, wysłaną po niego z imiennym zaproszeniem. Z doręczenia nic nie wyszło, św. Piotr musiał ją butaprenem skleić. Na kolejnym miejscu wypada dać „zastępy piekielne”, które nie raz próbowały wziąć Jakuba do piekła (co się źle dla piekła kończyło). Trzecie miejsce to z całą pewnością „Lenin wiecznie żywy”, którego Jakub przypalikował do trumny, żeby mu się nie chciało kolejny raz robić rewolucji światowej.

Pomiędzy taki osobistościami pałętają się tu i ówdzie wampiry, wykastrowany przypadkiem pogański kapłan (pomocnik Jakuba nie trafił kołkiem tam gdzie trzeba, tylko, no, poniżej pasa), kamienne posągi, duch w meloniku bijący pijaków czy dzin napędowy do dywanu.

Ten krótki tekst o Jakubie Wędrowczy należałoby zakończyć paroma cytatami z opowiadań o nim:

„– Co zmieniłby pan na terenie gminy?

– Wszystko.

– Hmm. A jakby pan tego dokonał?

(...)

– Najlepsza jest metoda warstwowa.

– Na czym ona polega?

– To proste. Warstwa ziemi – warstwa komunistów – warstwa ziemi i warstwa

komunistów.”

- *Czarownik Iwanow*

„- Przeczytam początek... "Litwo, ojczyzna moja..."

- Zaraz, zaraz - zdenerwował się trzynastoletni dryblas. - Pan przed chwilą mówił, że on był Polakiem, a teraz pisze "Litwo, ojczyzna moja"?

- Co to jest ojczyzna? - zapytał jakiś siedmiolatek.

- Kraj, który musimy oczyszczać z Żydów - powiedział jego starszy kolega. - To znaczy ta okolica, w której mieszkamy. Ojczyzna to takie miejsce, gdzie nie wpuszcza się obcych, zwłaszcza kolorowych - błysnął erudycją. - Kuzyn mi powiedział, on jest skinheadem. To taki legion ludzi, którzy walczą w obronie swojego kraju. A najniebezpieczniejsi są tacy właśnie, co udają Polaków, a potem wypisują, że ich ojczyzną jest Litwa. Napiszę do tego kuzyna, to pomoca tego Mickiewicza bejsbolem.”

- *W kamiennym kręgu*

„Siedem problemów z czasów okupacji i okresu utrwalania władzy ludowej spoczywało w jego ogrodzie i wachało kwiatki od spodu. Problemy miały rany od broni palnej, siecznej i nie żyły. Trochę problemów zakopano w stodole. Problemy te można określić z grubsza jako broń palną i amunicję do niej.[...] Zasadniczy problem, który od kilku pokoleń trzymał jego rodzinę w tym miejscu, spoczywał głęboko pod stajnią. Problem miał sto dwadzieścia metrów średnicy, ponad dziesięć grubości i był edonickim statkiem kosmicznym.”

- *Problemy*

„Jakub poczerwieniał ze złości. Co oni, za ciula go mieli? W przeciwieństwie do niejakiemu Wiedźmina Geralta, Jakub Wędrawycz najpierw odwał brudną robotę, a potem dopiero wyznaczał cenę i zgłaszał się do kasy.”

„W pierwszym odruchu Jakub postanowił go zastrzelić, ale przypomniał sobie, że stoi ciągle przed teatrem. Kultura musi być... Dlatego zamiast rewolweru wyjął z kieszeni granat.”

- *Jakub w operze*

„- Tylko migiem i niech to wygląda przekonująco. Co to za granda?

- No więc byłem przez prawie dziewięćdziesiąt lat aniołem stróżem Wędrawycza...

- Jego nie upilnowałeś i sam się nauczyłeś chlać - warknął zwierzchnik.

- Nie, nauczyłem się wcześniej...

- Do rzeczy!

- Czas mu zapisany minął w zeszłym roku. Ponieważ jakoś sam się do nas nie pofatygował, wysłaliśmy Śmierć z oficjalnym zaproszeniem...

- Pamiętam - święty Piotr wykrzywił wargi. - Sam ją przez miesiąc sklejałem butaprenem po tym, jak oberwała z pancerfausta. I co?”

„Jakub i jego kumple to niepoprawni grzesznicy. Nie wykazali w życiu nawet śladu skruchy. Powinni smażyć się w piekle! Taki dostali przydział!

- W piekle byliśmy. Ale oni też już kiedyś próbowali i nie chcieli ich brać.”

- *Skansen*

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Źródła:

A. Pilipiuk: „Kroniki Jakuba Wędrawycza”, „Weźmiesz Czarno Kurę”, „Czarownik Iwanow”, „Wieszać każdy może”, „Zagadka Kuby Rozpruwacza”.

Gundam, część 2

Wielkich robotów ciąg dalszy. W poprzednim numerze Pathfindera mogliście przeczytać o seriach anime Gundam, rozgrywających się w tak zwanym Universal Century. W tej części artykułu przedstawię Wam informacje dotyczące kolejnych produkcji, nie mających żadnego związku fabularnego z poprzednikami. Rozgrywały się one w zupełnie innym świecie z zupełnie inną historią. Jedynym elementem łączącym jest występowanie mechów oraz kolonii kosmicznych. Tym razem Yoshiyuki Tomino nie był bezpośrednim twórcą wielu z nich. Jedną z cech charakterystycznych tych serii było występowanie dużej ilości Gundamów, a nie jak dotychczas paru. Ma to oczywiście związek ze wspomnianą poprzednio sprzedażą modeli.

Kidou Butouden G Gundam (ang. Mobile Fighter G Gundam) stanowi dość radykalne odejście od przyjętych wcześniej standardów Gundam. Anime powstało w roku 1994, czyli niemal zaraz po zakończeniu emisji Victory. Akcja rozgrywa się w roku 60 Future Century (FC). Ziemia jest już wyniszczoną planetą, a większość ludzi żyje w kosmicznych koloniach. Aby zapobiec wszelkim konfliktom, nacje zgodziły się na stworzenie odbywającego się co cztery lata specjalnego turnieju, decydującego o tym, kto będzie nimi rządził. Każda kolonia reprezentująca określone państwo wystawia do pojedynku zwanego Gundam Fight swojego Gundama. Głównym bohaterem jest Domon Kasshu – przedstawiciel Neo Japan, pilot Shining Gundam. Poza turniejem ma on także swój własny cel, a ostatecznie w wyniku licznych wydarzeń wraz z przyjaciółmi z innych kolonii będzie musiał stawić czoła niebezpieczeństwu zagrażającemu całej ludzkości. Fabularnie sprawa nie wygląda tragicznie, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Mimo specyficznego podejścia oraz dużej ilości walk, anime zyskało sporą popularność. Nie jest to może typowy war-drama, jakim

były wcześniejsze serie Gundam, jednak anime zawiera liczne elementy charakterystyczne dla tego tytułu, przede wszystkim bogatą gamę świetnie wykreowanych postaci. G Gundam może nie przypaść do gustu każdemu, jednak stanowi świetny i wciągający show. Seria liczy 49 odcinków i nie doczekała się jakichkolwiek kontynuacji. Nawiązuje do niej jedynie manga **Gundam Fight 7th**. Osadzona w roku FC 32 stanowi prequel serii anime.



Postacie Gundam X

Shin Kidou Senki Gundam W (ang. Mobile Suit Gundam Wing) zna bądź kojarzy chyba każdy. W Polsce mogliśmy oglądać zarówno anime, wyemitowane przez kanał Hyper, jak i przeczytać mangę wydaną przez Egmont. Powstały w 1995 r. Gundam W rozgrywa się w kolejnym niezależnym uniwersum – rok 195 After Colony (AC). Podobnie jak w innych Gundamach, ludzie dzielą się na



Turn-A Gundam

mieszkańców kolonii oraz Ziemi. Oczywiście wiąże się z tym kolejny konflikt militarny, gdyż kolonie będące pod presją Sojuszu Ziemskiego zbuntowały się. Stworzyły pięć specjalnych Mobile Suit zwanych Gundamami i wysłały je na Ziemię. Ich pilotami zostali specjalnie przeszkoleni młodzieńcy, każdy z dość specyficzną osobowością. I właśnie z tą osobowością postaci jest tu problem. Wielu widzów zarzucało anime, iż bohaterowie nie zachowują się naturalnie. Większość występujących postaci były sztuczna i naciągana, co wpłynęło ujemnie na odbiór serii. Ze słowami krytyki spotkała się także fabuła, uznana za naciaganą i nudną. Niemniej jednak choć przeciwników było sporo, to zwolenników znalazło się tyle samo,



Bohaterowie MS Igloo

szczególnie że w wielu krajach była to pierwsza wyemitowana seria Gundam.

Anime doczekało się mangi **G-Unit**, będącej side-story anime. Ta w porównaniu do swego prekursora cieszyła się uznaniem nawet przeciwników Winga, głównie dzięki interesującym postaciom.

Historię Gundam Wing kontynuuje film/OVA **Endless Waltz** (OVA-1997, Film-1998) Prezentuje się on całkiem dobrze pod względem fabularnym. Także i postacie sprawiały wrażenie nieco bardziej ludzkich. Niemniej jednak ciężko oglądać bez znajomości poprzednika.

Kidou Shin Seiki Gundam X (ang. Mobile Suit Gundam X) – mało znana, często pomijana seria powstała niedługo po Gundam Wing, a dokładnie w roku 1996. Widać w niej liczne nawiązania do oryginalnego Gundama, takie jak obecność Newtype'ów, jednak jest to alternatywne uniwersum. Akcja dzieje się w roku 0015 After War. After War czyli 'Po Wojnie'. Wojnie, która doprowadziła do niemal całkowitej zagłady ludzkości. Na powierzchnię Ziemi spadła ogromna liczba kolonii kosmicznych, niemal całkowicie likwidując całe życie planety. Nieliczni, którzy przetrwali, próbują rozpocząć nowe życie. Państwa są słabe i siła jednostki często zależy od faktu posiadania Mobile Suita. W tym całym zamieszaniu pojawia się Garrod Ran – nastolatek, który tradycyjnie w wyniku niespodziewanych wydarzeń trafia do grupy najemników Vultures. Liczne przygody związane z tajemniczą dziewczynką Tiffą Adil oraz planami zapanowania nad planetą dzięki specjalnie ulepszonym Newtype'om doprowadzą do kolejnego konfliktu.

Seria nie osiągnęła specjalnego sukcesu. Nawet skrócono ilość odcinków z planowanych 49 do 39 w wyniku słabej oglądalności. Gundam X nie doczekał się żadnych kontynuacji za wyjątkiem mangi **Under the Moonlight**.

Turn A Gundam – W roku 1999 Yoshiyuki Tomino powraca razem z nową serią odcinkową. Jest to chyba najbardziej

oryginalna seria Gundam, poczynawszy od wyglądu meków, a na przedstawieniu historii i bohaterów skończywszy. Jest rok 2345 Correct Century (CC). Ludzkość straciła niegdyś bardzo zaawansowaną technologię, umożliwiającą im dalekie podróże w kosmosie. Jednak żyjąca na księżycu rasa Moonrace postanawia powrócić do idei przeszłości, nie wahając się nawet użyć siły. Ciężko opisać fabułę tego anime w paru słowach. Jak już powiedziałem, jest ono dość specyficzne pod względem klimatu. Pojawiają się liczne motywy religijne, kulturowe itp. Z całą pewnością nie jest to nic, co dotychczas było widoczne w świecie Gundam. Także nie ma co się nastawiać na dużą ilość walk meków, gdyż główną rolę odgrywają tutaj fabuła i postacie. Za ciekawostkę warto podać fakt, iż w Turn A występuje wiele nawiązań do wielu wcześniejszych Gundamów z różnych uniwersów. Można spekulować, że jest to daleka przyszłość pewnej fuzji wszystkich dotychczasowych kalendarzy. Warto wspomnieć też o bardzo dobrej muzyce, której kompozytorką jest Yoko Kanno. Film doczekał się dwóch filmów kompilacyjnych, które przeszły jednak bez większego echa.

Kidou Senshi Gundam SEED – Po wielu specyficznych alternatywnych uniwersach przyszedł czas na powrót do korzeni. Nie chodzi jednak o kolejną historię rozgrywającą się w Universal Century, ale o stworzenie całkiem nowego Gundama z wykorzystaniem licznych elementów oryginału. Powstały w roku 2002 Gundam SEED stanowi kolejne alternatywne uniwersum. Jest rok Cosmic Era 71, przedstawiony zostaje nam kolejny konflikt zbrojny. Tym razem rozgrywa się on pomiędzy siłami Sojuszu Ziemskiego (Earth Alliance) a genetycznie ulepszonymi kolonistami z ZAFT (Zodiac Alliance of Freedom Treaty). Fabuła jest niebanalna. Ludzkość eksperymentowała z inżynierią genetyczną, w wyniku czego zaczęli się rodzić udoskonaleni ludzie. Doprowadziło to do tego, iż byli oni tępieni przez tzw. naturalnych i zamieszkali w kosmicznych koloniach niedaleko Ziemi. Jednak na tym się nie skończyło, gdyż Ziemianie chcieli

całkowicie wyniszczyć kolonistów zwanych też koordynatorami. Odpalili oni pocisk nuklearny na jedną z cywilnych kolonii. Atak ten, nazwany "Krwawą Walentynką", był oznaką rozpoczęcia wojny między naturalnymi a koloniami. Wszyscy przewidywali szybkie zwycięstwo liczniejszych sił ziemskich. Jednak zrzućenie na Ziemię tzw. neutron Jammerów oraz fakt udoskonalenia genetycznych koordynatorów spowodowały, że konflikt trwa już 11 miesięcy. Głównym bohaterem jest młody chłopiec - Kira Yamato - żyjący w neutralnej kolonii ziemskiej z dala od głównego konfliktu. Jednak w wyniku wielu różnych wydarzeń życie Kiry i jego przyjaciół zmienia się diametralnie. Już po samym opisie można wywnioskować, że seria będzie pod wieloma względami podobna do tych znanych nam z Universal Century. Takie też było z początku



Red Zeta z Gundam Evolve

zamierzenie, przez co liczne wątki są dość podobne do pierwszej serii Gundam oraz paru innych. Fabularnie jednak mamy całkiem nową, niebanalną historię. Chyba nikt nie spodziewał się takiego sukcesu SEED-a. Świetna fabuła oraz genialne postacie przykuły do telewizorów gigantyczne ilości nowych fanów zarówno w Japonii, jak i na całym świecie. Można powiedzieć, że Gundam odrodził się na nowo. Warto też dodać, że twórcą nie jest Yoshiyuki Tomino (większość poprzednich Gundamów oraz licznych mang), ale Mitsuo Fukuda. Powstały trzy filmy kompilacyjne oraz manga **Gundam SEED Astray** (a dokładnie: Astray, Astray X, Astray R i Astray B), przedstawiająca losy innych bohaterów w tym samym czasie co akcja anime. Całość Gundam SEED została wydana



Cagalli z Gundam SEED

w Polsce na 10-ciu płytach DVD przez firmę Anime-Virtual.

Kidou Senshi Gundam SEED DESTINY – Cosmic Era to pierwsze alternatywne uniwersum, które doczekało się pełnej kontynuacji (2004 r.). Destiny rozgrywa się dwa lata po wydarzeniach przedstawionych w oryginale. Ukazani nam są nowi bohaterowie, ale większość starych także jest obecna. Po raz kolejny jesteśmy świadkami nowych konfliktów, których źródło sięga znacznie głębiej, niż może się wydawać. Kontynuacja SEED-a jak nigdy dotąd podzieliła widzów na zwolenników i przeciwników. Krytykowano między innymi nieudane kopiowanie wielu wątków z wcześniejszych Gundamów, dużą ilość błędów, naciągnięć, występujących bohaterów czy też, mówiąc ogólnie,



Scena z Gundam 00

skomercjalizowanie tytułu. Niemniej jednak sukces, jaki osiągnęło anime, nie był znacznie mniejszy od poprzednika. Parę miesięcy po zakończeniu emisji wydana została OVA **Final Plus: The Chosen Future**, będąca powtórką dwóch ostatnich odcinków + 10min brakującego zakończenia. Na szczególną uwagę zasługuje w Seed Destiny muzyka. Ta była świetna już w poprzedniku, tutaj dostajemy jej po prostu więcej. Niedawno zostały wydane także cztery filmy kompilacyjne będące 'streszczeniem' serii. Wielu zmian w stosunku do oryginału jednak nie ma.

Anime doczekało się także mangi **SEED DESTINY Astray**. Ponownie nowi bohaterowie na tle wydarzeń znanych z serii. Gościnnie pojawiają się też postacie z Seed Astray.

Niecały rok po zakończeniu emisji Destiny, w Internecie obejrzeć można było **Kidou Senshi Gundam Seed C.E. 73 Stargazer**. Trzy odcinki po 15 min będące historią poboczną anime. Poznajemy nowych bohaterów, a fabuła skupia się na stworzeniu nowego silnika umożliwiającego szybkie podróże międzygwiazdne. Biorąc pod uwagę czas trwania anime, ostateczny efekt przyjął się wyjątkowo dobrze. Niektórych bohaterów Stargazera zobaczyć możemy w nowej mandze **Delta Astray**.

Kidou Senshi Gundam 00 – wraz z początkiem października 2007 roku rozpoczęła się emisja najnowszej serii Gundam. Tym razem reżyserem został Seiji Mizushima, znany z bardzo popularnego Full Metal Alchemist. Anime rozgrywa się w roku 2307 A.D. i przedstawia historię członków grupy Celestial Being, której celem jest eliminacja wszelkich konfliktów za pomocą zaawansowanych technologicznie Gundamów. Seria tradycyjnie ma mieć około 50 odcinków.

To tyle, co mogę powiedzieć o dotychczasowych seriach anime Gundam. Aczkolwiek to jeszcze nie koniec. Jak już wspomniałem, istnieje cała masa mang, nowel, gier komputerowych i innych widowisk,

nawiązujących do wątków niemal każdej serii. Poniżej przedstawię te bardziej znane lub warte wspomnienia.

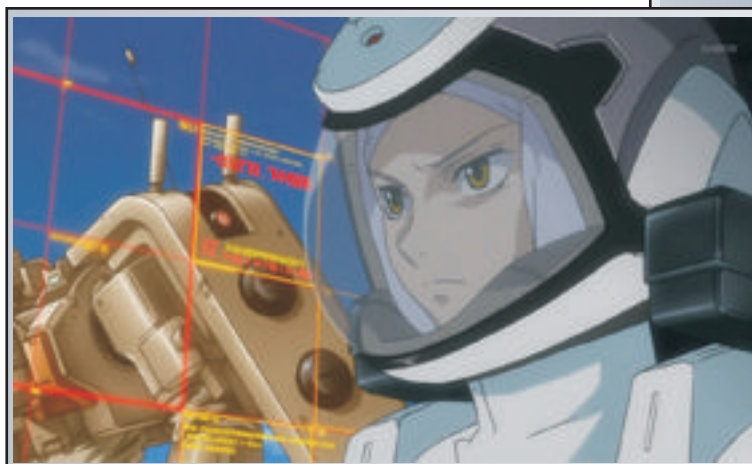
SD Gundam powstał jako seria krótkich odcinków, będących parodią Gundama (od MSG do Char's Counterattack). SD to skrót od „Super Deformed”, czyli zdeformowane i właśnie to jest najbardziej charakterystyczna cecha tego anime. Zarówno postacie, jak i mechy są narysowane w zabawny sposób. SD Gundam zyskał sobie taką popularność, że do dzisiaj pomysł jest wykorzystywany w wielu mangach i grach Gundam (jak na przykład SD Gundam G Generation). Pozycja godna uwagi ze względu na powalające poczucie humoru. Jednak wypada znać przynajmniej część serii anime, aby zrozumieć niektóre żarty.

Gundam Evolve to zakończony niedawno projekt przedstawienia różnych Gundamów za pomocą grafiki komputerowej. Oczywiście ma to związek z reklamą różnych modeli i figurek. Niemniej jednak każdy odcinek prezentuje innego Mobile Suit z różnych serii i kalendarzy. Zwykle są to albo sceny z anime, albo jakieś nowe ujęcia. Każda część trwa od 3 do 15 minut. Większość odcinków nie wnosi niczego nowego do żadnej serii, aczkolwiek kilka z nich jest bardzo interesującym uzupełnieniem i dobrym widowiskiem samym w sobie.

Gundam MS IGLOO jest wykonaną w pełni techniką komputerową osobną historią rozgrywającą się w czasach One-Year War (oryginalny Gundam). Można to uznać jako osobny side-story niczym 0080 czy 08th MS Team. Podczas tej sześciuodcinkowej serii poznajemy nowych bohaterów, tym razem po stronie Zeonu. Ich zadaniem jest testowanie nowych egzemplarzy broni w celu zastosowania ich w walce. Animacja jest bardzo ładna i choć nie dorównuje wielu dzisiejszym produkcjom komputerowym, to i tak trzyma przyzwoity poziom.

G-Saviour jest z całą pewnością jednym z najdziwniejszych projektów Gundam. Powstały w roku 2000 był pierwszą i ostatnią próbą stworzenia filmu

fabularnego. G-Saviour będący głównie produkcją kanadyjską, nie może nawet się równać z którąkolwiek serią Gundam. Wstępnie akcja miała być osadzona w roku Universal Century 0223, jednak ostatecznie film został usunięty z oficjalnego kalendarza. Powodów do płaczu nie ma. G-Saviour okazał się klapą, produkcją kiepską, nie godną noszenia nazwy Gundam. I właściwie nie nosi, w całym filmie nie usłyszymy tego pojęcia ani razu. Zarówno fabuła, jak i gra aktorska stoją na bardzo niskim poziomie. Przez wymienione wady film nie osiągnął jakiegokolwiek sukcesu, nawet (lub też



Soma Peries z Gundam 00

szczególnie) wśród fanów Gundam.

Gundam the Ride: A Baoa Qu to jeden z ciekawszych i oryginalnych projektów. The Ride to pierwsza powstała atrakcja o tematyce Gundam w parku rozrywki. Dzięki niej można było przeżyć niesamowite wrażenia podczas największej batalii One-Year War, a to dzięki komputerowej animacji. Wszyscy uczestnicy witani byli na pokładzie federacyjnego krążownika SCRT-229 Suruga, a następnie ewakuowani w promie. Będąc pod osłoną dwóch Mobile Suit, byli świadkami ostatniej bitwy Jednorocznej Wojny. Atrakcja była częścią parku rozrywki Fujikyu Highland znajdującego się przy górze Fuji w Japonii. Dnia 7 stycznia 2007 r. została ona zamknięta.

Gundam Neo Experience 0087: Green Divers to drugi projekt, który podziwiać można było tylko w Japonii. Green Divers to dwudziestotrzynastominutowa animacja wyświetlana w specjalnych

kinach na trzech ekranach równocześnie. Akcja rozgrywa się mniej więcej w trakcie końcówki Zeta Gundam. Bohaterami są bliźniaki Asagi i Takuya, przebywający na pokładzie cywilnego statku transportowego, który przypadkiem dostał się w wir walki między AEUG a Titans. W trakcie próby wejścia w atmosferę na pomoc przychodzi im pilot Zeta Gundam. O ile nie widzimy twarzy pilota, o tyle jego głos przypomina znanego asa Amuro Raya.

Gundam Sentinel stanowi jedno z najpopularniejszych side-story Universal Century w Japonii. Sentinel jest ilustrowaną nowelą, w której grafiki stanowią szczegółowo zaprojektowane plastikowe modele Gundamów, wspomóżone nieco efektami komputerowymi. Akcja opowieści rozgrywa się gdzieś pomiędzy wydarzeniami Zeta Gundam i Gundam ZZ i przedstawia historię specjalnej jednostki Task Force Ralpa, testującej prototypy nowych Mobile Suits. Właśnie z jedną z tych jednostek wiążą się losy głównego bohatera, gdyż w jego maszynie istnieje pewna świadomość. Nowela nie została wydana poza Japonią, aczkolwiek w Internecie można znaleźć tłumaczenie fanów (język angielski). Niestety nie jest ono zintegrowane z ilustracjami, a jedynie zapisane w formie tekstowej.

Gaia Gear rozgrywa się aż w roku UC 0203 i przedstawia historię klonu Chara Aznable. Poznaje on sekret swego pochodzenia oraz staje na czele armii Metatron przeciwko federacyjnej grupie „Man Hunting Attachment”. Gaia Gear jest o tyle ciekawy, iż powstał jako nowela, a później przekształcono go w radio-drama. Charakteryzował go bardzo dobry symfoniczny soundtrack. Niestety historia nie wyszła poza Japonię w żadnej formie.

Powyższe tytuły to zaledwie niewielka część tego, co trafiło na japoński rynek z Gundam w tytule. Różnego rodzaju pozycji jest tyle, że nie sposób wymienić wszystkiego. Niektóre są tradycyjnymi side-story, inne to adaptacje anime, jeszcze inne ukazują wydarzenia alternatywne. Z tych

najbardziej godnych wspomnienia mogą szybko wymienić mangi **Blue Destiny**, **Char's Deleted Affair**, **The Lost War Chronicles**, **Ecole du Ciel** czy też nowelę **Hassaway's Flash**. Na uwagę zasługują też powstałe gry komputerowe, wśród których także znajdziemy przeróżne perełki, jak chociażby seria strategii turowych **SD Gundam G Generation**.

Można tak pisać i pisać, a i tak zawsze się coś pominie. Myślę, że wspomniałem już o wszystkim, jeśli chodzi o podstawy świata Gundam. Tak czy inaczej nie jest to nawet drobna część całości, o której można napisać. Przedstawiłem jedynie główny zarys historii tego anime oraz najbardziej znane serie. Może po lekturze tego tekstu ktoś skusi się do obejrzenia którejś z nich, do czego naprawdę zachęcam. Jedno jest pewne: póki historie z udziałem wielkich robotów będą miały swoich odbiorców, Gundam nie umrze. Może w chwili, gdy czytasz ten tekst, światło dzienne ujrzała kolejna seria, manga, nowela czy gra. Miejmy tylko nadzieję, że wszelkie te nowości będą godne uwagi.

PS. Nie było mi dane zapoznać się osobiście ze wszystkimi wymienionymi pozycjami, tak więc jeżeli w którymś z powyższych opisów jest jakikolwiek błąd, to przepraszam.

Sławomir "T`R" Sorgowicki

Źródła:

Gundam Official Guide – by Mark Simmons, Benjamin Wright, and the editors of Animerica Magazine

M e c h a & A n i m e H Q - <http://www.mahq.net/>

A n i m e N e w s N e t w o r k - <http://www.animenewsnetwork.com/>

AniDB.net - <http://anidb.info/>

Historia stacji Babilon 4

*„Earth Alliance Vessel ID Archive
Babylon 4
0010835-081677”*

Stacja Babilon 4, tak jak wszystkie stacje Babilon, była zbudowana na podstawie idei senatora Kelwina Natawe, który chciał stworzyć miejsce, stację kosmiczną, która miałaby służyć wszystkim gatunkom jako miejsce pokojowych spotkań, handlu i negocjacji.

W 2248 roku rozpoczęto budowę pierwszej stacji, jednak w 2249 roku sabotażyści zniszczyli konstrukcję. Podobny los spotkał dwie kolejne stacje: Babilon 2 i Babilon 3. Efektem działań sabotażystów było przeniesienie zarządzania projektem w ręce wojska: Sił Ziemskich.

Korzystając z materiałów pozostałych po budowie poprzednich stacji, Siły Ziemskie stworzyły największą stację kosmiczną, jaką kiedykolwiek w znanej historii zbudowano. Mająca ponad siedem i pół kilometra długości stacja została zaprojektowana tak, aby być całkowicie samowystarczającą i w pełni mobilną jednostką. Można by się nawet pokusić, że Babilon 4 nie był stacją kosmiczną (mimo że tak go określano), ale statkiem kosmicznym.

Główna konstrukcja składała się z dwóch cylindrów wirujących wobec własnej osi z prędkościami mającymi generować siłę odśrodkową równą 1 g, czyli przyciąganiu ziemskiemu. Wnętrze stacji podzielono na sektory, które posiadały całkowicie niezależne systemy podtrzymywania życia, różne atmosfery i ciśnienie – dając możliwość swobodnego i wygodnego życia gatunkom ze wszystkich znanych środowisk. Oprócz wszystkich udogodnień dla istot, które miały mieszkać na stacji, Siły Ziemskie nie zapomniały o obronie. Stacja przenosiła 108 myśliwców SA-23E Starfury i uzbrojona była w imponującą liczbę stanowisk ogniowych. Według wszelkich danych była ona w stanie



Babilon 4 w roku 2258

przeciwwstawić się dowolnemu okrętowi każdego znanego gatunku.

Jednak wszystkie te systemy okazały się niewystarczające i w roku 2254 stację, podobnie jak trzy poprzednie, dotknęła „klątwa Babilonu” - potężna konstrukcja zniknęła. Jej los częściowo wyjaśnił się w roku 2258, jednak prawdę o zniknięciu stacji zna tylko siedem osób: Draal, strażnik Wielkiej Maszyny na Epsilonie 3; Delenn, ambasador Minbaru na Babilonie 5; Jeffrey Sinclair, pierwszy dowódca Babilonu 5; drugi dowódca B5 – John Sheridan; komandor Susan Iwanowa, jego zastępczyni; Marcus Cole, zwiadowca i Zathras.

Cztery lata po tajemniczym zniknięciu Babilonu 4 stacja Babilon 5 wykryła w sektorze 14 dziwne emisje tachionów i wysłała myśliwiec, aby zbadał sytuację. Maszyna wróciła, ale pilot na jej pokładzie był martwy – raport lekarza mówił o śmierci z przyczyn naturalnych. Ze starości.

Niedługo potem Babilon 5 odebrał wezwanie o pomoc z sektora 14. Okazało się, że nadawcą jest major Lewis Krantz, tymczasowy dowódca Babilonu 4. Major wyjaśnił, że stacja została trafiona przez jakąś falę energii i wszystko oszalało. Ponieważ sygnał identyfikacyjny stacji się zgadzał, załoga B5 nie miała innego

wyjścia, tylko rozpocząć ewakuację liczącej 1400 osób załogi Babilonu 4.

Ekspedycję ratunkową poprowadził komandor Sinclair, dowódca Babilonu 5. W czasie dolotu odbył interesującą konwersację z szefem ochrony Garibaldim – z której wynikało, że obaj najpierw zapinają pasek w spodniach, a potem rozporek.

Gdy Sinclair i Garibaldi przybyli na stację, okazało się, że nagłe pojawienie się Babilonu 4 to nie jest przypadek i że stacja została „odhaczona” z czasu i przemieszcza się w nim. Według majora Krantza – do przodu.

Krantz, obok wyjaśnień, pokazał Sinclairowi także więźnia, Zathrasa. Major nie wiedział, jak ten obcy dostał się na stację, ani do jakiego gatunku należy Zathras. Ale on rozpoznał Sinclaira, w każdym razie tak się wydawało. Po chwili stwierdził, że Sinclair nie jest „tym Jednym” i że nie może z nim rozmawiać. Powiedział tylko, że powiedziano mu, że nie może rozmawiać i że będzie słuchał. Sinclairowi udało się tylko dowiedzieć, że Zathras musi znaleźć „tego Jednego” i pomóc mu, zakotwiczyć go w czasie. Obcy powiedział też, że stacja jest potrzebna do walki, do pokonania ciemności. Niedługo potem stacja zniknęła, jednak była już pusta – udało się ewakuować załogę Babilonu 4.

Przez kolejne dwa lata to gdzie, czy raczej „kiedy” Babilon 4 pojawił się ponownie pozostawało zagadką. Dopiero w roku 2260 na pokładzie Białej Gwiazdy Delenn pokazała swoim współpracownikom: Marcusowi, Sheridanowi, Iwanowej, Lennierowi i... Sinclairowi, kiedy Babilon 4 pojawił się ponownie. Dziewięćset lat temu, podczas wielkiej wojny z prastarym gatunkiem Cieni. Delenn wyjaśniła, że główna stacja bojowa Minbari została zniszczona przez Cienie i jej gatunek zaczął przegrywać wojnę, ale wtedy pojawiło się znikąd zastępstwo dla utraconej stacji. Właśnie Babilon 4. Co więcej, według jej słów i nagrań dokonanych przez Draala, Babilon 4 został zaatakowany przez Cienie krótko przed swoim skokiem w czasie w 2258 roku. A okrętem, który uratował stację od zagłady, była Biała Gwiazda z nimi na pokładzie.

Biała Gwiazda przeniosła się w czasie do roku 2254. I tak jak pokazały

zapiski Delenn, napotkała konwój złożony z myśliwców Cieni, eskortujących bombę fuzyjną, której eksplozja miała zniszczyć stację, pozorując jednocześnie eksplozję jej reaktora. Udało się zniszczyć bombę, jednak eksplozja zniszczyła stabilizator Sheridana, który zaczął skakać w czasie. Jeden ze skoków zawiódł go w przyszłość, na zrujnowaną Centauri Prime – według słów Londo Mollariego, ówczesnego Imperatora Centauri, było to dzieło Sheridana właśnie.

Ten skok okazał się być jednak znacznie bardziej brzemienny w skutki. Sheridan bowiem usłyszał od Delenn „Nie leć na Z'Ha'Dum, John. Nie leć na Z'Ha'Dum”. Gdy miał wybierać, czy lecieć na planetę Cieni, czy nie, zdecydował, że polecą. Uznał, że zniszczenia Centauri Prime są rezultatem tego, że posłuchał Delenn i nie poleciał. Miał nadzieję zapobiec zniszczeniom.

W czasie, gdy Sheridan przemieszczał się w czasie, Biała Gwiazda zadokowała do stacji i jej załoga zaczęła rozmieszczać stabilizatory, mające umożliwić kontrolowanie skoków w czasie. Gdy praca została zakończona, a Sheridan odzyskał swój stabilizator, Babilon 4 skoczył o cztery lata do przodu – gdzie został ewakuowany przez załogę Babilonu 5. Kolejny skok stacja odbyła w przeszłość, do XIII stulecia. Na pokładzie stacji zostali tylko Zathras z Sinclairem. Ten ostatni używając Triluminari, przeobraził się w Minbarczyka. Przybrał imię Valen i stał się kluczową postacią kultury minbarskiej na następne, czy raczej przeszłe, dziewięćset lat.

Jednak wojna Cieni i Valen to nie był koniec epopei w czasie dla stacji Sojuszu Ziemińskiego. W roku 2261 Babilon 5 po raz kolejny odebrał sygnał alarmowy z Babilonu 4. Tym razem z sektora 730-12-9. Gdy Biała Gwiazda przybyła do tego sektora, odkryto pustą stację na orbicie planety pozbawionej życia. Nie udało się jednak odzyskać stacji, tylko parę zapisków Valena. Babilon 4 spłonął w atmosferze planety X'ton.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Źródła:

Babilon 5: „Babylon Squared”, „War Without End” cz. 1 i 2, „And Now for a Word”, „Grail”, „In the Beginning”
Komiks „In Valen's name” cz. 1, 2 i 3

Star Trek

Okrety Borg, część 2

Voyager i First Contact

Witam w drugiej części artykułu poświęconego okrętom Borg. W tym tekście zajmę się okrętami oraz innymi konstrukcjami Borg, znanymi mniej lub bardziej z serialu Star Trek: Voyager i filmu kinowego Star Trek „First Contact”.

Życzę miłej lektury.

Kompleks transwarp

Rozmiary: nieznane

Masa: nieznana

Uzbrojenie: nieznane

Załoga: nieznane

Opis:

Kompleks transwarp umożliwia Kolektywowi szybkie i sprawne przemieszczanie się po galaktyce przy pomocy sztucznie generowanych korytarzy transwarp. Sieć połączeń wychodząca z tego kompleksu oplata całą galaktykę, jedno z nich kończy się niedaleko Ziemi (ciekawe jest, dlaczego Borg nigdy z niego nie skorzystał), a inne w Unimatrixy 01.

Oprócz tego jest to najprawdopodobniej najlepiej broniona struktura Borg w całej galaktyce. Mimo to Voyagerowi udało się go zniszczyć, korzystając z technologii z przyszłości.

Kompleks gwiazdny

Rozmiary: nieznane

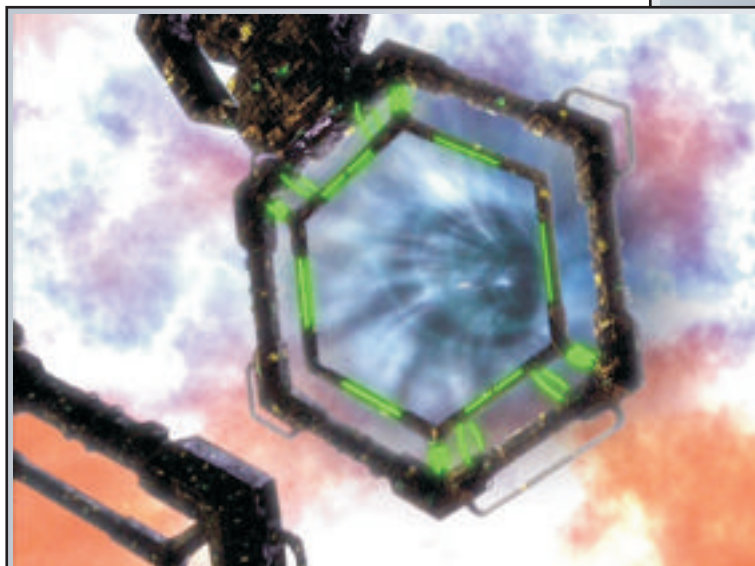
Masa: nieznana

Uzbrojenie: nieznane

Załoga: nieznane

Opis:

Nazwa kompleks gwiazdny jest niekanoniczna, ale niestety nie mamy żadnej innej nazwy dla tej struktury – stąd też moja decyzja, żeby posłużyć się nazwą opisową. W ST: VOY „Dark Frontier” i „Endgame” do kompleksu gwiazdnego przypisano nazwę Unimatrixa (konkretnie Unimatrixa 01), jednak jak



Kompleks transwarp – wejście do tunelu

wiadomo z innych odcinków, nazwa ta opisuje także rejon przestrzeni (Unimatrixę 525 i 424) lub grupę członów (Unimatrixa Zero).

Znany jest tylko jeden kompleks gwiazdny – jest to właśnie wspomniana Unimatrixa 01. Kompleks ten jest gigantyczną konstrukcją, składającą się z wielu modułów połączonych ze sobą strukturami wyglądającymi na szybkie kolejki magnetyczne. Biorąc pod uwagę to, że okrętom na pełnej prędkości impulsowej (która, jak wiemy z ST: TNG „The Best of Both Worlds”, może przekraczać prędkość światła) przelot przez Unimatrixę zajmuje wiele sekund, używanie takiego sposobu transportu materiałów i członów wydaje się mieć logiczne uzasadnienie.

Do kompleksu należą też okręty wchodzące w skład konstrukcji, ewentualnie zadokowane do niej. Wiemy, że przynajmniej jedna część Unimatrixy 01 służy jako wewnętrzny dok. W nim mieści się okręt Królowej (Diamant), będący jednocześnie jej salą tronową. W Unimatrixy 01 znajdują się systemy kontroli Kolektywu, umożliwiające zawiadywanie wszystkimi okrętami

i członami Borg. Unimatrixa jest też połączona z Królową w podobny sposób, jak człon Borg były połączone z Królową na pokładzie Enterprise-E. Śmierć przywódczyni zniszczyła



Sześcian Taktyczny w czasie walki

Unimatrixę (ale nie Kolektyw).

Okręt taktyczny klasy 4

Wymiary: nieznane¹

Masa: nieznana

Załoga: nieznana

Osiągi: nieznane

Uzbrojenie:

- co najmniej 7 stanowisk wiązek tnących

- co najmniej 2 wyrzutnie „torped”

Ochrona:

- pola osłonne (generatory rozmieszczone na pancerzu)

- pancerz ablacyjny

Opis:

Sześcian Taktyczny jest jednym z tych okrętów Borg, które wystąpiły tylko w jednym odcinku, a w zasadzie w dwóch składających się na mini serię ST: VOY „Unimatrix Zero”. Sądząc po opisie i możliwościach sześcianu, a także jego nazwie, jest to najsilniejsza ze znanych klas okrętów Borg.

Niestety, ze względu na jej

jednorazowy występ nie można powiedzieć o niej wiele. W zasadzie poza tym, że jest – to nic. Mam jednak parę teorii, którymi się z Wami podzielę. Pierwsza z nich to to, że jest to okręt niezbyt udany. Biorąc pod uwagę to, że sześcianów i innych okrętów są tysiące, to szansa, że Voyager natknie się na jednostkę o niskim numerze identyfikacyjnym (138), jest znikoma. Można więc śmiało założyć, że Kolektyw nie budował wiele tych okrętów. Założenie to może potwierdzać fakt, że ani w czasie wojny Kolektywu z 8472, ani nad planetą Arturisa, czyli jedynych znanych ras, które były w stanie aktywnie przeciwstawiać się Borg, nie widzieliśmy tych okrętów. W obu przypadkach wydaje się to co najmniej nie na miejscu – ostatecznie jednostek taktycznych powinno się używać właśnie w czasie wojen.

Biorąc to pod uwagę sędzę, że Sześcian Taktyczny był próbą zbudowania przez Kolektyw okrętu mogącego przeciwstawić się jednostkom rasy 8472. Próba, jak sędzę, nie udała się i Kolektyw zrezygnował – ostatecznie marnowanie środków na okręt taki jak Sześcian Taktyczny, gdy nie ma on żadnego zastosowania, jest marnotrawstwem. A Borg, jak wiadomo, nie marnuje zasobów.

Sześcian

Wymiary: nieznane²

Masa: nieznana

Załoga: zmienna, od 5.000 do 129.000

Osiągi: nieznane

Uzbrojenie:

- co najmniej 4 stanowisk promieni trakcyjnych

- co najmniej 2 wyrzutnie torped (ew. disruptorów pulsowych)

Ochrona:

- pola osłonne

Opis:

Tak jak w ST: TNG, tak i w Voyagerze

¹ Biorąc pod uwagę podobieństwo tego okrętu do Sześcianu, można przyjąć, że miał on bok długości nieco większej niż 3000 metrów.

² Sędzę, że można śmiało założyć, że Sześcian z Voyagera ma takie same rozmiary jak Sześcian znany z TNG.

Sześcian jest podstawowym i najpotężniejszym okrętem używanym przez Kolektyw. Jednak w stosunku do Sześcianu z The Next Generation zaszły spore zmiany w konstrukcji (i wyglądzie) tych okrętów. Największą zmianę widać w uzbrojeniu i systemach ochronnych.

W przeciwieństwie bowiem do Sześcianu z TNG okręty Borg z Voyagera przestały „stawiać” na adaptację, a poszły w kierunku wzmacniania mocy uzbrojenia. Zniknęły także te systemy uzbrojenia, które miały pomóc schwytać nieuszkodzony okręt – takie jak disruptory pól osłonnych. Zamiast tego na Sześcianach pojawiły się torpedy (lub broń pulsowa – nie zostało to wyjaśnione), wiązki tnące stały się bardziej podobne do disruptorów wiązkowych używanych przez Romulan, a same okręty do ochrony zaczęły używać pól osłonnych – zamiast polegać na adaptacji do broni wroga.

Jednocześnie stanowiska broni zdają się nie być powiązane z żadnym konkretnym punktem na powierzchni okrętu. Jeżeli dobrze się przyjrzeć, to stanowiska broni wydają się „wędrować” po powierzchni okrętu, zależnie od pozycji przeciwnika, tak aby ułatwić jego ostrzał. Także liczba broni zdaje się zmieniać zależnie od sytuacji.

Wszystkie te zmiany w Sześcianach były jednocześnie częścią „inflacji” potęgi tego okrętu. Szczyt przyszedł z odcinkiem „Unimatrix Zero”, gdzie Voyager starł się z bojową wersją tego okrętu: Sześcianem Taktycznym i był w stanie przetrwać dłuższe starcie.

Największy cios opinii Sześcianów zadał jednak tajemniczy gatunek określony przez Borg mianem 8472. Odcinki ST: VOY „Scorpion” pokazały po raz pierwszy przeciwnika, mogącego pokonać Sześcian w walce jeden na jeden. Jednocześnie po raz pierwszy mogliśmy



Sfera atakuje Voyagera

zaobserwować większe formacje Sześcianów w walce.

Poza uzbrojeniem i osłonami w Sześcianie zaszła jeszcze jedna zmiana w stosunku do okrętów znanych z ST: TNG: napęd. O ile napęd warp nadal pozostał częścią systemów napędowych Sześcianu, to podstawowym systemem napędowym stał się napęd transwarp.

Także wewnątrz sześcianu to spore zmiany. Stało się znacznie mroczniejsze niż znany z ST: TNG oryginał, zniknęły przekaźniki energii, a pojawiły się konkretne pomieszczenia i systemy – jak choćby napęd czy centrale komputerowe. Ba, pojawiły się nawet konsole komputera, co było nie do pomyślenia w pierwotnej wersji Sześcianu.

To wszystko wydaje się wpisywać w postępujący proces militaryzacji Kolektywu, jaki można zaobserwować z pojawieniem się Królowej Borg. Polecam tutaj artykuł „Kolektyw” z Pathfindera 04, który obszerniej wyjaśnia zmiany w Kolektywie.

Sfera

Wymiary: średnica 1200 metrów³

Masa: nieznana

³ Oficjalne (ale niekanoniczne) dane z ST: First Contact podają promień sfery na 1500 stóp (około 450 metrów), ale według obliczeń z ST: ENT „Regeneration” Sfera, która rozbiła się na ziemi po wydarzeniach z ST: FC miała „około 600 metrów średnicy”.

⁴ Załoga Sfery wydaje się zmieniać (zależnie od potrzeb – np. sfera z ST: FC miała stosunkowo niedużą załogę), jednak wg Królowej Borg Sfera 878 z ST: VOY „Unimatrix Zero” miała 11.000 dron na pokładzie. Stąd też uznałem, że jest standardowa załoga tego typu okrętu.

Załoga: 11.000⁴

Osiągi: nieznane

Uzbrojenie:

- co najmniej 2 stanowiska wiązek tnących

- co najmniej 1 stanowisko wiązek trakcyjnych

Ochrona:

- pola osłonne

Opis:

Sfera Borg jest ważnym okrętem Borg, a to z dwóch powodów. Po pierwsze Sfera była „okrętem ratunkowym” Królowej Borg z ST: FC i jednocześnie pierwszym okrętem Borg, który miał możliwość podróży w czasie. A po drugie to właśnie na Sferze po raz pierwszy mogliśmy zaobserwować centralizację systemów: napęd nie w formie przekładników energii znanych z ST: TNG, ale w formie normalnego rdzenia napędu (ST: VOY „Dark Frontier”).

Poza tymi dwiema okazjami, gdzie Sfera grała główną rolę, okręty tego typu pojawiały się na ekranie okazyjnie i nie można powiedzieć o nich zbyt wiele. Wiadomo, że oprócz standardowej Sfery istnieje także jej wersja taktyczna która, podobnie jak taktyczna wersja Sześcianu, jest znacznie silniej uzbrojona i posiada pancerz ablacyjny. Sądę, chociaż to moje przypuszczenie, że taką właśnie Sferę taktyczną mogliśmy oglądać w ST: VOY „Unimatrix Zero”, gdzie Sfera walczyła przez dłuższy czas z Sześcianem Taktycznym.

Okręt Królowej Borg

Wymiary: średnica około 600 metrów⁵

Masa: nieznana

Załoga: nieznana

Osiągi: nieznane

Uzbrojenie:

- co najmniej 1 wyrzutnia torped/disruptor pulsacyjny

Ochrona:

- pola osłonne

Opis:

Okręt Królowej Borg jest połączeniem sali tronowej i okrętu,

z którego korzysta Królowa. Jego systemy ochronne wydają się mieć podobne możliwości co te montowane na sześcianach, jednak systemy uzbrojenia są znacznie słabsze – okręt nie był w stanie zniszczyć Delta Flyera przez paręnaście sekund pościgu.

Sama jednostka jest częścią Unimatrixy 01 i wydaje się częścią konstrukcji. Gdy Królowa i Siedem odlatywały, żeby zasymilować gatunek 10026, nie musiały się przenosić z „sali tronowej” do innego okrętu – po prostu fragment Unimatrixy został oddokowany i służył za okręt.

Sonda

Wymiary: nieznane

Masa: nieznana

Załoga: nieznana

Osiągi: nieznane

Uzbrojenie:

- co najmniej 3 stanowiska wiązek tnących

Ochrona:

- pola osłonne

Opis:

Sonda Borg to jeden z najmniejszych znanych okrętów Borg. Mniejszy jest tylko Sześcian Zwiadowczy znany z ST: TNG. Sonda posiada niewielką, jak się wydaje, załogę oraz słabe uzbrojenie i osłony – mimo zdolności do adaptacji oceniane na gorsze od tego, czym dysponuje okręt klasy Intrepid, taki jak Voyager.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Źródła:

Star Trek Voyager: „Drone”, „Survival Instinct”, „Unity”, „Scorpion”, „Hope and Fear”, „Dark Frontier”, „Unimatrix Zero”, „Endgame”
Star Trek „First Contact”

⁵ Obliczone po porównaniu z Delta Flyerem i sześcianami.

Star Trek

Broń energetyczna

Broń energetyczna jest podstawowym uzbrojeniem większości gatunków Star Treka – zaczynając od potęg kwadrantów Alfa i Beta, a kończąc na gatunkach takich jak Borg czy V'Ger i jego twórcy. Rozróżnia się wiele typów uzbrojenia energetycznego. Najprymitywniejszą są lasery, będące rozwinięciem istniejącej dzisiaj technologii, najbardziej zaawansowanymi – fazery, dezruptory i broń oparta na manipulacji czasem.

Jednak mimo tego urozmaicenia większość gatunków w Star Treku używa systemów uzbrojenia, który można przypisać do jednego z dwóch typów: fazerów lub dezruptorów. Oba typy broni mają podobne działanie na cel, oba typy broni używane są w walce z podobnymi efektami. Co więcej – tak fazery, jak i dezruptory opierają swoje działanie o bardzo podobne zasady.

FAZERY I DEZRUPTORY

Zasady działania fazerów/dezruptorów

Niektórzy trekkie usiłują twierdzić, że fazer/dezruptor waporyzuje lub wręcz anihiluje materię, na którą oddziałuje. Jest to niemożliwe z 2 powodów: waporyzacja jest niemożliwa, ponieważ w wyniku procesu nie pozostaje żadna materia, bez względu na jej stan skupienia. Cel trafiony fazerem na maksymalnej mocy po prostu znika. Mogłaby to być anihilacja, gdyby nie fakt, że obiekt 'zniknięty' za pomocą tego procesu nie produkuje żadnej energii. Gdyby anihilować przeciętnego człowieka, ważącego jakieś 70 kg, otrzymalibyśmy energię 6,3 biliarda J, czyli odpowiednik półtora gigatonowej bomby atomowej. Bomby zrzucone na Hiroszimę i Nagasaki miały energię dziesięciu kiloton, czyli energia wyzwolona przy anihilacji człowieka byłaby pięćdziesiąt tysięcy razy większa.



Fazery używane podczas bitwy

Nikt stojący obok trafionego nieszczęśnika nie miałby prawa przeżyć (a okręt, na którym by się znajdowali – przetrwać). A mimo to nie widzimy jakichś spektakularnych eksplozji.

Pomijając te dwie błędne teorie, trzecia powszechna opinia mówi, że fazery powodują rozpad materii na poziomie podatomowym. Wiązka (a konkretnie nadjony) mają powodować, że elementarne cząstki materii przestają na siebie oddziaływać i materia po prostu rozpada się, emitując różne egzotyczne cząsteczki, jak np. tachiony.

Byłoby to w zasadzie zgodne z tym, co widać na ekranie – rozpad materii bez uwalniania jakiejkolwiek energii do otoczenia. Należy jednak wziąć pod uwagę, że fazery (a prawdopodobnie dezruptory także) mają możliwość przenoszenia fizycznych obiektów (np. nanosondy) za pomocą wiązki, co więcej – także żywych cząstek (broń biogeniczna) bez naruszania ich funkcjonalności. Gdyby wiązka fazona działała w powyżej opisany sposób na materię, byłoby to niemożliwe.

Co za tym pozostaje? Otóż mało

popularne rozwiązanie opisane w ST: TNG Technical Manual, a mianowicie wymazywanie trafionej materii (i najprawdopodobniej energii) z continuum. Mechanizm działania nie jest znany, przypuszczam jednak, że jest ona podobna do zasady działania transportera – jako że większość technologii ST jest w mniejszy lub większy sposób związana z manipulacją materii w transporteropodobny sposób.

Mechanizm broni

O mechanizmie broni (tak fazerów, jak i dezruptorów) niewiele wiadomo. Nadjony (zarówno wolne, jak i szybkie) oddziałują z kryształami fushigi-no-umi powodując emisję energii – tyle mówią Technical Manuale wszelakiej maści. Wiadomo, że mechanizm fazerów i dezruptorów jest na tyle różny, iż bronie te mają inne nazwy. Fazery budowane są tak, aby z jak najmniejszej ilości energii wytworzyć wiązkę/impuls o jak największej mocy, odbywa się to jednak kosztem skomplikowania broni oraz jej wielkości.

Dezruptory

Dezruptory to chyba najpowszechniejsza broń energetyczna używana w świecie Star Treka. Większość gatunków używa właśnie dezruptorów, preferując je nad fazery. Nie będę wnikał tutaj w to, dlaczego tak jest, ponieważ zwolennicy i przeciwnicy obu typów uzbrojenia mają własne argumenty, a ten artykuł nie ma być zaczątkiem dyskusji pt. „fazer vs dezruptor”, ale informacją na temat obu typów broni.

Dezruptory działają na podobnej zasadzie co fazery, w sumie jedyną zmianą jest to, iż w procesie formowania wiązki zasadniczy udział biorą nie szybkie, ale wolne nadjony. Wykorzystanie wolnych nadjonów ma dwa następstwa. Pozwala na budowę broni o mniejszym stopniu komplikacji niż fazery, a co za tym idzie stosunkowo niewielkich rozmiarów w porównaniu do fazerów. Drugi to fakt, że dezruptory wymagają użycia znacznie większych ilości energii niż fazery do uzyskania podobnej siły ognia. Mimo to (a może dzięki temu) dezruptory są znacznie

powszechniejsze. Przypuszczam, że głównym powodem popularności dezruptorów jest wydajność broni w stosunku do jej wielkości (mówiąc po prostu – im większy dezruptor, tym większa moc).

Zalety:

- małe skomplikowanie konstrukcji;
- niskie koszty budowy;
- niskie koszty utrzymania;
- wysoka odporność konstrukcji.

Wady:

- małe możliwości sterowania mocą broni;
- duże wymagania energetyczne;
- zbyt niska wydajność reakcji oraz systemu, aby możliwe stało się skonstruowanie pasów dezruptorowych;
- wzrost wielkości emiterów wraz ze wzrostem mocy broni.

Uwagi

Dezruptory, teraz będące bronią energetyczną/fazową, w czasach TOS były bronią... soniczną. Mówiąc po ludzku, strzelały dźwiękiem. Co prawda w próżni fale dźwiękowe nie rozchodzą się, ale to akurat nie jest problemem – można stworzyć dla energii dźwiękowej medium i strzelać także owym medium – np. pod postacią wiązki. Problemy pojawiają się, gdy popatrzy się na odporność osłon na tego rodzaju broń – okręt klasy Constitution jest w stanie nienaruszony (!) przetrwać ostrzał z broni sonicznej, mającej moc wystarczającą do unicestwienia paru planet! Jest to fakt kanoniczny. Co prawda po tym, jak Gene Roddenberry rzekł się praw do Star Treka, informacje z zaaprobowanych przez niego (i w czasach TOS kanonicznych) danych utraciły swoją kanoniczność, jest to jednak swego rodzaju ciekawostka, świadcząca o odporności i olbrzymiej mocy ognia, jaką dawano okrętom z czasów TOS.

Fazery

Fazery to drugi popularny typ broni energetycznej, jednak używany głównie przez Federację Zjednoczonych Planet,

podczas gdy inne gatunki rzadko korzystają z tego systemu, preferując dezruptory.

Fazery mają swoje zalety i przewagi nad dezruptorami, mają jednak parę dość ważnych w walce wad i to najprawdopodobniej jest przyczyną, dlaczego dezruptory są bardziej rozpowszechnione.

Fazer, aby uzyskać większą moc, potrzebuje dużego skomplikowania systemu, rozmiary nie grają tu w ogóle roli – a raczej grają o tyle, o ile są zależne od możliwości technologicznych danego gatunku. Fazery klasy podobnej do tych używanych na okręcie klasy Galaxy można zamontować na promie, co nigdy nie będzie możliwe w przypadku dezruptora o podobnej mocy.

Zalety:

- możliwość bardzo dokładnego sterowania mocą broni;
- duża celność;
- niewielkie wymagania energetyczne;
- powyższe umożliwia montowanie fazezów dużej mocy na małych jednostkach;
- możliwość tworzenia pasów fazezowych.

Wady:

- wysokie skomplikowanie systemu;
- mała odporność konstrukcji;
- wysokie koszty utrzymania.

Który system lepszy?

Dezruptor, krzykną zwolennicy tej broni. Fazer, to oczywiście, powiedzą miłośnicy tego systemu uzbrojenia. Jak jest na prawdę? Cóż, sam jestem zwolennikiem fazezów, więc moje rozumowanie może nie być do końca obiektywne, ale spróbuję.

Dla okrętów czysto bojowych w sumie nie ma wątpliwości – dezruptor. Co prawda nie ze względu na moc broni, bo ta jest mniej więcej równa, jeżeli wziąć pod uwagę odpowiedniki z obu stron, ale z tego samego powodu, dla którego stary AK-47 jest lepszym karabinem od nowego M-16. Prostota konstrukcji. Broń

nie potrzebuje być ładną, skomplikowaną zabawką potrafiącą, poza podstawowymi funkcjami, zawiązać krawat czy zaparzyć kawę. Broń ma zabijać w każdych warunkach, nawet wtedy, gdy połowa rzeczony broni gdzieś się zapodzieje. Tak jest w przypadku dezruptorów. To prosta, brutalna broń. A co za tym idzie, trudna do uszkodzenia i łatwa w obsłudze. Idealna.

A jeżeli nie chcesz mieć okrętu wojennego, ale odpowiednik szwajcarskiego scyzoryka? Wtedy tylko fazez. Fazery nadają się w zasadzie do wszystkiego od niszczenia (jeżeli trzeba) zaczynając, a kończąc na przeprowadzaniu operacji na organizmach kosmicznych. Jeżeli nie będziesz używał okrętów tylko do walki, to dezruptory na nic ci się nie przydadzą – będziesz potrzebował kilkunastu innych narzędzi, aby wypełniać misje niebojowe.

Co wolisz – sam zdecyduj, nie daj się jednak przekonać jednej ani drugiej stronie argumentami w rodzaju: „dezruptor jest potężniejszy niż fazez” czy „fazez jest dokładniejszy i ma większy zasięg”. TO NIE JEST PRAWDA. Fakt – jeżeli weźmie się fazez i dezruptor tej samej wielkości, fazez będzie miał większą moc. Ale nikt nie buduje małych dezruptorów. Porównajcie pas fazezowy Ambassadorsa i działo dezruptorowe Vor'cha. Różnica w wielkości spora, a w mocy – żadna.

Fazery i dezruptory mają dokładnie taką samą moc na odpowiadających sobie okrętach. Jedyną różnicą jest to, że fazery są bardziej uniwersalne, płacąc za to skomplikowaniem konstrukcji.

Pasy fazezowe

Możliwość tworzenia pasów fazezowych jest w zasadzie jedyną przewagą fazezów nad dezruptorami. Wysoka wydajność reakcji pozwala na przesunięcie wytworzonej energii z emitera na emiter, co pozwala na... właśnie. Na co?

Istnieją dwie 'szkoły'. Pierwsza, oficjalna (ale niekanoniczna) i korzystająca z TM-ów mówi, że pasy fazezowe pozwalają na zwiększenie mocy strzału: emitery przekazują sobie energię

i każdy kolejny emiter ma coraz większą moc. Pozwala to na zastosowanie małej mocy wejściowej emiterów, a mimo tego otrzymanie dużej mocy wyjściowej. Ponadto pasy pozwalają na znacznie większą częstotliwość prowadzenia ognia oraz na większą jego dokładność. Teorię tą wspiera ST: TNG Technical Manual – książka oficjalna, ale nie mająca statusu kanonicznej.

Druga szkoła, oparta na obserwacji serialu (a co za tym idzie bardziej kanoniczna, ale mimo to nie mająca 'błogosławieństwa' Paramount'u) mówi, że pasy fazerowe są niczym innym jak `s y s t e m e m   u m o ż l i w i a j ą c y m` skuteczniejsze utrzymanie celu w wiązce oraz skuteczniejsze pokrycie stref ostrzału. I niczym więcej. Za tym rozwiązaniem przemawia obserwacja serialu, szczególnie Voyagera oraz The Next Generation, gdzie pasy fazerowe były w częstym użyciu. Otóż zaobserwowano, że w wypadku ciągłej wiązki (jak np. wiązki widoczne w TNG: Arsenal of Freedom) emiterzy nie przekazują sobie ciągle energii, następuje tylko sekwencja strzału. Gdyby emiterzy kumulowały energię poprzez przekazywanie jej sobie, konieczne byłoby ciągle przekazywanie energii z jednego do drugiego. Wyklucza to główną właściwość sugerowaną przez TM. Najprawdopodobniej nie ma także znaczącej różnicy w mocy ognia między pasami a standardowymi bankami fazerowymi. Przykładem może być USS Lakota, której mimo zasadniczych ulepszeń wprowadzonych do konstrukcji, nie wyposażono w pasy fazerowe, poprzestając na zamontowaniu silnych banków.

Jakie są więc zalety pasów w stosunku do banków fazerowych? W wypadku pierwszej teorii – oczywiste. Lepszy zasięg, lepsza celność, większa moc.

W drugim wypadku nie jest już tak oczywiste. Tutaj największą zaletą jest wytrzymałość pasów. Najdłuższy pas fazerowy klasy Galaxy to 200 emiterów. Te 200 emiterów może samodzielnie prowadzić ogień, jedynym ograniczeniem są możliwości energetyczne okrętu. Okręt

klasy Galaxy może wystrzelić jednocześnie dwie wiązki o pełnej mocy – więcej nie zaobserwowano. Dlatego pas może działać po zniszczeniu w zasadzie 99% emiterów (muszą przetrwać 2 leżące obok siebie, żeby zainicjować strzał).

W obu przypadkach pasy pozwalają też na znacznie lepsze pokrycie sfer ostrzału – pojedynczy pas może strzelać w każdym kierunku nie zasłanianym przez płaszczyznę okrętu, pozwala też na w zasadzie ciągle ostrzeliwanie celu – wiązka może zmieniać swobodnie kierunek strzału, kompensując manewry celu.

I to w sumie wszystko. Ja osobiście jestem zwolennikiem teorii nr 2, choć przez dłuższy czas preferowałem nr 1. Jednak po obejrzeniu wszystkich materiałów i gorącej dyskusji na ten temat – zmieniłem zdanie. Wy musicie sami wybrać.

INNABROŃ

Wiązkowe działo plazmowe

Broń ta została wynaleziona przez Romulan (jak większość broni plazmowych kwadrantów Alfa i Beta) i ma działanie podobne do torped plazmowych. Różnicą jest to, że plazma nie podróżuje w bąblu pola ochronnego, ale w wiązce podobnej do wiązki transportera, która utrzymuje plazmę w pożądanym skupieniu. Romulanie zarzucili używanie tej broni ze względu na niestabilność plazmy – broń miała zwyczaj wybuchania strzelającemu w twarz albo nie odnosiła żadnych efektów na cel.

Jednak gdy działała, była bardzo skuteczna przeciwko osłonom stosowanym przez Federację i Klingonów. Obecnie broni tej używają w zasadzie tylko Ferengi na swoich Marauderach.

Działo strzelające sfazowanymi polaronami

To broń używana przez Dominium. W przeciwieństwie do dezruptorów czy fazerów działa te są bronią cząsteczkową, potrafiącą z łatwością przebijać osłony niedostosowane do blokowania takich

wiązek. Po dostosowaniu pól, efektywność broni polaronowej spada do poziomu słabszych typów fazerów.

Laser

Lasery startrekowe nie różnią się specjalnie od tych, jakie istnieją obecnie – poza mocą. Lasery uważane za nieskuteczne przeciwko osłonom podprzestrzennym, są jednak bardzo efektywne przeciwko wszelakiego rodzaju pancerzom.

Obecnie jedynym gatunkiem używającym laserów jako głównej broni jest Borg. Lasery tego gatunku określane są mianem wiązki tnącej i zazwyczaj działają razem z promieniem trakcyjnym niwelującym osłony, pozwalając laserom atakować kadłub okrętu. Lasery Borg potrafią w ciągu paru sekund wyciąć spory kawałek kadłuba jednostki klasy Galaxy.

Promień protonów

Broń ta strzela bardzo skupionym strumieniem protonów. Ma ona tę zaletę, że pozwala na penetrację osłon bez względu na ich modulację, nie jest jednak szczególnie skuteczna przeciwko kadłubowi. Jedyną skuteczną obroną przeciwko tej broni jest takie ustawienie deflektora nawigacyjnego, aby rozpraszał strumień protonów.

Promień antyprotonów

To broń cząsteczkowa strzelająca strumieniem antyprotonów. W serialu tylko jeden okręt jej używał: Doomsday Machine do niszczenia planet.

Tłumik energetyczny

Broń ta używana jest przez Breen do obezwładniania przeciwnika. Użyta po raz pierwszy przeciwko Federacji, Romulanom i Klingonom miała dewastujący efekt na siłach przeciwnika. Jeden z okrętów klingońskich zdołał ochronić się dzięki nietypowemu ustawieniu rdzenia. Jak się później okazało, pozostałe okręty klingońskie także można było uodpornić na tą broń – ze względu na inną konstrukcję rdzeni warp niż u Federacji i Romulan. W przypadku pozostałych gatunków sojuszu konieczne było wynalezienie nowego systemu osłon.

Miotacze cząsteczkowe

Bronie tego typu strzelają cząsteczkami w wysokich stanach energetycznych. Jest to broń dość skuteczna, jednak ustępująca fazerom i dezruptorom. Sulibanowie w Enterprise używali takiego uzbrojenia.

Emiter plazmowy

Broń tego typu powoduje o m n i k i e r u n k o w ą e m i s j ę wysokoenergetycznej plazmy. Jest to broń zorientowana na obronę przed małymi, słabo chronionymi celami jak myśliwce. Ma tę zaletę, że pozwala na atakowanie wielu celów jednocześnie. Maraudery Ferengi wyposażone są w takie systemy.

Rezonujące ładunki kwantowe

Nie wiadomo, na jakiej zasadzie działa ta broń, jest jednak znacznie skuteczniejsza niż fazery montowane na jednostkach klasy Intrepid i bardzo silnie oddziałuje na osłony.

Dezruptor podatomowy

To broń pochodząca z XXIX stulecia. Działa podobnie jak fazery i dezruptory, jednak oddziałuje na materię na poziomie podatomowym.

Dezruptor dźwiękowy

Tego typu broń emituje dźwięki o bardzo dużej intensywności. Może osiągać olbrzymią moc, jednak jest nieskuteczna przeciwko obiektom chronionym przez pola podprzestrzenne. Aby to obrazowo ująć: wiązka z takiego dezruptora mająca moc dziesiątki razy większą niż moc superlasera Gwiazdy Śmierci z Gwiezdnych Wojen nie była w stanie zaszkodzić USS Enterprise.

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Star Trek

Gatunek 8472

„They are the apex of biological evolution. Their assimilation would have greatly added to our own perfection.” – Seven of Nine, ST: VOY “Scorpion”, cz. 2”

Gatunek 8472 jest jedną z niewielu „zagadek” świata Star Treka. Podczas gdy The Next Generation, Voyager i Deep Space Nine odpowiedziały na wiele pytań dręczących fanów w związku z gatunkami pozostającymi do tej pory enigmą – jak Klingoni, Romulanie czy Borg, odbierając niejako oglądającym część przyjemności z układania własnych teorii na temat tych obcych, gatunek 8472, który wystąpił tylko w trzech odcinkach – pozostaje tajemnicą. Skąd się wzięli? Dlaczego są aż tak agresywni? Skąd tak bardzo zaawansowany system immunologiczny? Ten artykuł nie odpowie na te pytania. Być może na szczęście, być może niestety.

Postaram się za to zebrać i podsumować informacje na temat tajemniczego gatunku, a także dodam parę własnych przemyśleń i „faktów” jakie udało mi się zebrać podczas niezliczonych dyskusji z innymi fanami o świecie Star Treka.

Biologia

Gatunek 8472 to trójnożne humanoidy o pięciu płciach. Wszyscy znani osobnicy tego gatunku posiadali niezbyt rozwiniętą muskulaturę (za wyjątkiem kończyn dolnych) oraz, jak się wydaje, wyjątkowo zredukowany kościec – szczególnie w kończynach. W niektórych miejscach chrząstka zastępowana jest mięśniami (jak np. nadgarstki czy szyja).

8472 mają wyraźnie zaznaczoną klatkę piersiową, chociaż nic nie wskazuje na to, by oddychanie było jedną z ich czynności fizjologicznych. Dotyczy to powietrza, jak i płynnej biomasy, w jakiej żyją. Wnętrza ich okrętów są „puste” (nie są wypełnione biomasą), co może sugerować, iż 8472 najlepiej czuje się w próżni.

Niewielkie usta, wąska szyja oraz w zasadzie nieistniejąca jama brzuszna (wydaje się, iż to miejsce wypełnione jest tylko mięśniami) sugerują, iż gatunek 8472 nie potrzebuje przyjmować pokarmu. Dlaczego – tego nie wiadomo, być może na jakiejś zasadzie filtruje płynną biomasę swojego uniwersum lub też po prostu uzyskują energię ze spalania własnego organizmu (żywe perpetuum mobile?). Także zdolność wydawania artykułowanych odgłosów wydaje się wątpliwa – ze względu na budowę ust i szyi, w której nie ma miejsca na struny głosowe. Brak możliwości mówienia wydaje się wspierać fakt, iż jest to gatunek o silnie rozwiniętych zdolnościach telepatycznych.

Wśród 8472 istnieje pięć płci, z których każda zamieszkuje inny region płynnej przestrzeni. Wygląda na to, że do prokreacji wystarczą osobnicy dwóch różnych płci¹.

Najbardziej znaną cechą fizjologii gatunku 8472 jest ich układ odpornościowy. Według słów AHM z Voyagera (odcinek „Scorpion”) system immunologiczny gatunku 8472 jest w stanie zwalczyć każde zagrożenie, bez względu na pochodzenie oraz rodzaj – tak mechaniczne, jak i chemiczne czy biologiczne. Co ciekawe, zdolności te

¹Wydawałoby się, że skoro ewolucja wytworzyła pięć płci, to wszystkie powinny być niezbędne do prokreacji, jednak na ekranie pokazano tylko „miłośki” dwóch osobników. Najprawdopodobniej dlatego, iż w purytańskiej amerykańskiej telewizji pokazywanie seksu grupowego jest niedopuszczalne.

posiadają wszystkie komórki tworzące organizm osobnika gatunku 8472, a nie tylko wyspecjalizowane przeciwciała. Co więcej – wydaje się, że osobnicy 8472 nie posiadają przeciwciał, a ich organizmy złożone są w całości z jednego tylko typu komórek. Wydaje się to logiczne w obliczu faktu, iż 8472 potrafią zmieniać (dowolnie) swoje ciało za pomocą narkotyku.

Układ odpornościowy jest najlepszą ochroną 8472 – do tego stopnia, że osobnicy nawet podczas walki nie noszą żadnego rodzaju ochrony. Wydaje się, iż system odpornościowy 8472 jest w stanie, przynajmniej do pewnego stopnia, zwalczać także energię (pociski broni energetycznej), chcąc zniszczyć/uszkodzić komórki organizmu.

Poza tym układ ten służy także do walki. 8472 walczą tylko wręcz. Przy ciosie zazwyczaj pojedyncze komórki naskórka pozostają na ofierze (bądź też wnikają do organizmu przy ranach zadanych pazurami) i rozpoczynają „pożeranie” ofiary żywcem. Komórki 8472 mnożą się i niszczą obcy organizm, jednocześnie częściowo przejmując nad nim kontrolę. Zarażony organizm staje się, podobnie jak sam 8472, odporny na wszystko, co zostanie wprowadzone do jego organizmu. Nigdy nie zaobserwowaliśmy przemiany (czy też „pożerania”) do końca, nie wiadomo więc, czy w jej wyniku zarażony organizm zginie, a komórki 8472 obumrą, gdy zakończą swoje dzieło, czy też zarażony zostanie zmieniony w osobnika gatunku 8472.

Sam organizm (a może system odpornościowy) emituje biopole, które zakłóca pracę czujników, poza tym czyni 8472 i produkty ich biotechnologii odpornymi na działanie transporterów i promieni trakcyjnych. Imitacja tego biopola jest jedyną metodą na pokonanie systemu odpornościowego 8472.

Zachowania

Gatunek 8472 jest wysoce terytorialny - każde naruszenie swojego



Przedstawiciel gatunku 8472

terytorium traktuje jako „zanieczyszczenie” ich świata i powoduje agresję. Najczęściej jest to katastroficzne dla gatunku, który odważył się wkroczyć na teren 8472. Przekonał się o tym Borg, który rozpoczął i przegrał wojnę z gatunkiem 8472. Cyborgi zostały uratowane przez Voyagera za pomocą nanosond zmodyfikowanych tak, aby symulowały biopole gatunku 8472.

Podczas tej wojny, hasłem 8472 było „słabi muszą zginąć”. Na ile dotyczyło to Borg, a na ile całej Drogi Mlecznej i innych gatunków – nie wiadomo. Po zakończeniu konfliktu 8472 założyli w Drodze Mlecznej bazę, w której symulowali Akademię Floty Gwiezdnej, a ich kontakt z załogą Voyagera przeprowadzony był na pokojowej stopie.



Harry Kim "pożerany" przez komórki gatunku 8472



Wnętrze biostatku

Świat 8472

Gatunek 8472 żyje w innym wymiarze, do którego dostęp możliwy jest tylko przez sztucznie generowane anomalie przestrzenne. Istota wymiaru, w którym żyje 8472 nie jest znana, wiadomo tylko, że nie ma tam planet ani gwiazd (ani najprawdopodobniej innych fenomenów kosmicznych znanych z Drogi Mlecznej), za to cała przestrzeń wypełniona jest płynną biomasą.

Gatunek 8472 jest jedyną inteligentną formą życia zamieszkującą tę przestrzeń, a najprawdopodobniej jedyną formą życia w ogóle. Przypuszczenia fanów zmierzają w kierunku przypisania 8472 wymordowania wszystkich innych form życia, co biorąc pod uwagę ich chęć do agresywnej obrony swojego terytorium, jest bardzo prawdopodobne.

Innym faktem, który potwierdza to, że w przestrzeni 8472 istniały wcześniej inne formy życia, w tym wysokorozwinięte cywilizacyjnie, jest posiadanie przez 8472 rozwiniętej technologii – biookrętów. Gdyby 8472 był jedynym gatunkiem, który powstał w płynnej przestrzeni, nie potrzebowałby takich technologii, ponieważ nie miałby

przeciwko komu ich wykorzystać. Co ciekawe, okręty 8472 są w stanie swobodnie latać i walczyć także w środowisku innym niż płynna przestrzeń. Czyżby 8472 już przed inwazją Borg opuszczał płynną przestrzeń i walczył w innych wymiarach?

Wojna z Borg

Pod koniec 2373 roku Borg, chcąc zasymilować kolejny, w ich mniemaniu doskonały, gatunek wkroczył na terytorium obcych, oznaczonych przez nich jako gatunek 8472. Jak się okazało, 8472 okazał się bardzo odporny na asymilację, a jego technologia tak bardzo przewyższała Borg, że ich okręty były niszczone w ciągu paru chwil przez mniej liczne wroga.

Wówczas, decydując iż 8472 jest zagrożeniem dla Kolektywu, Borg stworzył dla nich przejście do Drogi Mlecznej – na swoje terytorium, chcąc wywołać wojnę i zniszczyć 8472. Był to wielki błąd Kolektywu. 8472 potrafił samodzielnie przemieszczać się między wymiarami i szybko Borg znalazł się w defensywie.

Gatunek 8472 uznał wtargnięcie obcego, agresywnego gatunku za niedopuszczalne i rozpoczął „czystkę” w Drodze Mlecznej – zaczynając od Borg. Czy na nich by poprzestał – tego nie wiadomo, jednak faktem jest, że Borg znalazł się na krawędzi wymarcia niedługo po rozpoczęciu wojny.

8472 niszczył okręty, Unimatrixe i całe planety Borg z taką łatwością, jak wcześniej Borg asymilował inne gatunki. Aż do kontaktu USS Voyager z 8472 Borg był na przegranej pozycji. Gdy w 2373 r. Voyager wleciał w przestrzeń Borg i, śledząc armadę Kolektywu, która została unicestwiona, napotkał pojedynczy okręt 8472² rozpoczęło się przymierze między Kolektywem a załogą

²Po napotkaniu okrętu 8472 kapitan Janeway z miejsca zechciała go (okręt) ukraść – jako broń mogącą pokonać Borg – co spotkało się z agresywną reakcją osobnika prowadzącego okręt. I w sumie doprowadziło do sojuszu z Borg. Jak skończyłoby się spotkanie Janeway z 8472 gdyby nie te próby, nie wiadomo, biorąc jednak pod uwagę dość pokojowe spotkania Voyagera z 8472 po zakończeniu wojny, można przypuszczać, że całkiem inaczej.

Voyagera, mające na celu pokonanie 8472.

Doktor Voyagera opracował zmodyfikowane nanosondy, które były w stanie przeniknąć przez układ odpornościowy 8472 i w rezultacie doprowadzić do zniszczenia organizmu (w tym i biookrętów).

Sojusz między Voyagerem a Borg zakończył się sukcesem – inwazja 8472 na tereny Borg została odparta. Borg, rzecz jasna, nie dotrzymał swojej części umowy i chciał zasymilować Voyagera, jednak udało się tego uniknąć.

Technologia

Gatunek 8472 używa bardzo zaawansowanej biotechnologii do wytwarzania urządzeń i innych środków (jak np. narkotyki pozwalające 8472 na zmianę postaci). Wszystkie ich produkty bazują na tkance 8472 (np. ich okręty zbudowane są z tych samych komórek co osobniki 8472). Posiadają też te same właściwości, szczególnie jeżeli chodzi o odporność na uszkodzenia.

Pojedynczy okręt 8472 stanowi zabójcze zagrożenie dla każdego okrętu – łącznie z potężnymi sześcianami Borg. Jeden strzał z dział biookrętu jest w stanie zniszczyć lub poważnie uszkodzić sześcian Borg. Nawet częściowo naładowane dział, nie dysponujące pełną mocą, może poważnie uszkodzić okręt klasy Intrepid.

Biotechnologia 8472 służy im także do budowy baz gwiazdnych, a najprawdopodobniej pozwala także na wytwarzanie dowolnych organizmów (8472 nie miał problemu z wytworzeniem ziemskich roślin w symulacji Akademii Gwiazdnej Floty). Granice możliwości biotechnologii nie są znane, biorąc jednak pod uwagę fakt, że 8472 jest najprawdopodobniej najwyżej rozwiniętym gatunkiem w Star Treku (pomijając Q i podobne im gatunki), to możliwości ich technologii muszą być fenomenalne i najprawdopodobniej nie widzieliśmy nawet ułamka tego, co 8472 potrafi.

Podsumowanie

Gatunek 8472 jest największą zagadką i jednocześnie największym zagrożeniem dla Drogi Mlecznej. O ile kontakty z Federacją (USS Voyager), pomijając okres wojny między 8472 a Borg, były poprawne, o tyle ich agresywna natura i terytorializm mogą w każdej chwili zmienić pokojowy gatunek w niszczącą wszystko na swej drodze siłę.

Nieznane są dyrektywy Federacji odnośnie gatunku 8472. Można jednak przypuszczać, że wkraczanie na teren płynnej przestrzeni jest surowo zabronione, a dowódcy okrętów Federacji mają przykazane zachowanie jak największej ostrożności w ewentualnych kontaktach z tym gatunkiem.

Czy 8472 jeszcze kiedyś pojawi się w Drodze Mlecznej? Tego nie wiadomo. Prawdopodobnie tak – Borg nie zapomniał porażki i pewnie wcześniej czy później zasymiluje technologię, która (w ich przekonaniu) da im możliwość walki z 8472, a może nawet ich asymilacji.

Pozostaje mieć nadzieję, że nigdy nie zobaczymy drony Borg pochodzącej ze zasymilowanego osobnika gatunku 8472...

Jerzy "Zarathos" Jabłoński

Star Trek

Podstawy klingońskiego

Kurs ten ma za zadanie zapoznać czytelników z podstawami języka klingońskiego, jednego z najbardziej popularnych wśród fanów Star Treka.

Podstawowe zasady wymowy i gramatyki zostały stworzone dopiero dla filmu "Star Trek III" przez językoznawcę dr Marca Okranda. Założeniem twórcy był język brzmiący szorstko i obco, ale możliwy do wymówienia dla aktorów grających Klingonów. Klingoński posiada wiele rzadko spotykanych dźwięków, nie zna pojęcia gramatycznych czasów, stosuje najrzadziej spotykany szyk składniowy (dopełnienie-orzeczenie-podmiot), nie ma czasownika "być" ani przymiotników.

Zaletami języka, poza konotacjami kulturalnymi, które są nie do przecenienia dla fanów Klingonów, są bardzo ciekawe zasady słowotwórcze i stosunkowa łatwość uczenia się. Język jest bardzo regularny, w porównaniu z Tolkienowską Quenją wręcz prostacki pod tym względem, ale w przeciwieństwie do języków elfickich - można się za pomocą niego skutecznie komunikować. [Instytut Języka Klingońskiego](#) skupia osoby zajmujące się językiem - zarówno fanów Treka, jak i zainteresowanych lingwistów (zwanych się klingonistami), prowadzi listę dyskusyjną, różnego rodzaju projekty (najgłośniejszy to przekład "Hamleta", zainspirowany przez generała Changa w Star Trek VI). Organizowane są także zjazdy klingonistów, tzw. **qep'a'**, w czasie których doskonalią swoje językowe zdolności, grają w gry słowne, integrują się. Częstym gościem takich zjazdów jest twórca języka Marc Okrand, który przy tej okazji wprowadza nowe słowa do oficjalnego użytku.

Źródłem do nauki języka są książki wydane przez Okranda, głównie "The Klingon Dictionary". Klingoniści podchodzą bardzo ostrożnie do języka

używanego w serialu, gdyż zdarzało się już, że scenarzyści starali się sami tworzyć zdania, ignorując podstawowe zasady języka. Działalność ta zamyka się w pojęciu "Paramount Hol", będącym w opozycji do kanonicznej okrandowskiej "tlhIngan Hol".

Celem kursu jest zapoznanie czytelników z podstawami języka. Będę się także starał wspomnieć o różnych trudnościach, jakie początkujący mogą napotkać. W cyklu kilku lekcji przedstawię pobieżnie podstawy wymowy, tworzenia prostych zdań, gramatyki i ogólną koncepcję. Podam także adresy i odnośniki dla zainteresowanych dalszym zgłębianiem tematu.

Prosty słownik klingońsko-polski został zamieszczony w trzecim numerze Pathfinderera, dlatego nie będę zamieszczał go jeszcze raz, ale przy każdym użytym przykładzie przytoczę ponownie używane słowa.

Język jest bardzo regularny pod względem wymowy, nie ma tu żadnych wyjątkowych zjawisk, charakterystycznych dla języków naturalnych. Wszystko jest zapisywane fonetycznie, największą trudność przynosi nauczanie się odpowiedniego czytania liter, nieco innych niż te, do których przywykliśmy. Uwaga metodyczna: zachęca się do ćwiczenia wymowy głośno i zdecydowanie, podobnie jak robią to native speakerzy.

Przybliżona wymowa:

a - normalnie

b - normalnie

ch - jak w polskim cz

D - nieco mocniejsze polskie d

e - normalnie

gh - coś pomiędzy g a francuskim r (tylko mocniej wymówione)

H - normalnie

I - zwykle krótkie i
j - jak w polskim dż
l - normalnie
m - normalnie
n - normalnie
ng - jest to miękkie n, jak w polskim ręka
[wym. renka]
o - normalnie
p - normalnie
q - jak w polskim k, tylko język bardziej do tyłu
Q - połączenie dźwięków q i H. Zalecany sposób wymowy: cofnąć język jak najbardziej się da, następnie wyrzucić z siebie powietrze, jakby się chciało coś odrzucić.
r - normalnie
S - jak w polskim sz
t - normalnie
tlh - jak w polskim tl
u - normalnie
v - jak w polskim w
w - jak w polskim ł
y - jak w polskim j
' - zwarcie krtaniowe - najprościej mówiąc krótka pauza w wymowie, dobrze słyszana w czasie wymowy polskiego nie-e (odstęp pomiędzy pierwszym a drugim e)

To są wszystkie znaki języka klingońskiego, zapisywane oczywiście w alfabecie łacińskim. Uwaga, wielkość liter ma znaczenie. I zawsze jest zapisywane w ten sposób, nigdy jako i, zaś q i Q to dwie osobne litery.

Ogromna większość słów budowana jest według wzoru spółgłoska-samogłoska-spółgłoska. Zapoznamy się z prostymi słowami i zwrotami.

tlhIngan - Klingon
Hol - język
tlhIngan Hol - język klingoński - ponieważ język nie wyróżnia przymiotników, stosowane są inne metody ich wyrażania. Dosłownie znaczy to "język Klingona" (zdania czytamy zawsze od prawej do lewej).

SoS - matka
tlhIngan SoS - matka Klingona lub klingońska matka

jaj - dzień
QaQ - być dobrym

jaj QaQ - dobry dzień (w żadnym razie nie jest to sformułowanie na "dzień dobry", Klingoni nie znają takiego pojęcia)

Hab - być płaskim, gładkim
Quch - czoło
Quch Hab - płaskie czoło

W ostatnich dwóch przykładach wyrazem zastępującym przymiotnik jest czasownik.

Hab SoS Quch - Matka ma płaskie czoło (dosłownie: czoło matki jest płaskie).
Habbe' SoS Quch - Matka nie ma płaskiego czoła (zaprzeczenie -be').

ghaj - mieć
Duj - statek
Duj ghaj qeyllIS - Kahless ma statek.
Duj ghajbe' qeyllIS - Kahless nie ma statku.

Przyszłą lekcję poświęcę na wyjaśnienie podstawowego wykorzystania czasowników i odpowiednich przedrostków. Do dyskusji na temat języka lub lekcji zapraszam na forum Trek.pl w dziale Star Trek.

Paweł 'fluor' Dąbrowski

Gry

Star Trek w grach FPP:

Star Trek Voyager: Elite Force

Kolejnym tytułem wartym poświęcenia uwagi jest Star Trek Voyager: Elite Force - wydana 20 września 2000 r. strzelanka z perspektywy pierwszej osoby. Wcielamy się w niej w postać oficera Gwiazdnej Floty Alexa Munro, członka powstałej na USS Voyager elitarniej jednostki specjalnej Hazard Team, przeznaczonej do wykonywania najniebezpieczniejszych misji wypadowych. Jednak nasza przygoda nie będzie, jak to często bywa, zbiorem niepowiązanych ze sobą zadań. Całość gry jest bowiem stworzona niczym kolejny odcinek serialu. Mamy tym sposobem wstęp, czołówkę (bardzo dobrą, wręcz ciekawszą niż oryginalna z serialu) oraz główną część podzieloną na różne misje. Całość skupia się na tajemniczym zjawisku, w wyniku którego Voyager zostaje uwięziony w bliżej nieokreślonej części galaktyki, na dziwnym cmentarzysku okrętów. Nasz bohater wraz z kompanami oraz całą znaną nam ekipą serialu będzie musiał rozwikłać zagadkę tego tajemniczego miejsca oraz znaleźć sposób na wydostanie się z niego.

Wbrew pozorom kwestia fabularna prezentuje się o wiele ciekawiej, niż

można wywnioskować z powyższego opisu. Nasz bohater (bądź bohaterka, gdyż jest możliwość wyboru płci) nie jest bezdusznym mięsem armatnim. Zarówno w trakcie misji, jak i podczas pobytu na okręcie poznajemy jego osobowość, wzajemne relacje członków drużyny czy też losy załogi okrętu. Nieraz akcja będzie się zmieniała diametralnie w wyniku przebiegu wydarzeń, tak więc nie można narzekać na nudę. Przejdźmy jednak do najważniejszej w tym tytule kwestii, czyli właściwej rozgrywki.

Jak już wspomniałem, Elite Force to gra z gatunku FPP. Jednak w przeciwieństwie do wielu innych tytułów tego typu, nie sprowadza się tylko i wyłącznie do parcia naprzód i eliminowania wszystkiego, co stanie nam na drodze. Nie dość, że niektóre misje możemy przejść unikając potyczek poprzez ciche poruszanie, chowanie się czy też pokonywanie wrogów sposobem, to bardzo często będzie nam dane poruszać się na samym USS Voyager. Przyjdzie nam zwiedzić wiele znanych z serialu lokacji, takich jak mostek, maszynownia, ambulatorium, kwatery mieszkalne, mesa itp. Możemy rozmawiać tutaj z różnymi członkami załogi, odwiedzić holodek czy też wykonać parę nie wymagających strzelania misji. Prezentuje się to naprawdę ciekawie, przez co ciężko narzekać na małe urozmaicenie gry. Tyczy się to także właściwych misji poza okrętem. Jak już wspomniałem, poza strzelaniem przyjdzie nam rozwiązać trochę prostych zagadek, niejednokrotnie dokonywać wyboru co do dalszego przebiegu rozgrywki oraz obejrzeć liczne wstawki filmowe wykonane na silniku gry. Miejsca, które odwiedzimy, są dość różnorodne. Zwiedzimy między innymi sześcian Borg, pewien organiczny statek, czy też stację kosmiczną zbudowaną z okrętów klingońskich i federacyjnych pochodzących z Mirror Universe. Wiąże



Członkowie Hazard Team

się z tym ogromna liczba przeciwników, zarówno tych znanych z uniwersum ST, jak i stworzonych specjalnie na potrzeby gry. Nie jesteśmy oczywiście bezbronni. Grę rozpoczynamy ze standardowym federacyjnym fazerem oraz karabinem, a wraz z naszymi postępami otrzymamy nowe rodzaje broni. Te znajdziemy gdzieś na okrętach wroga lub zostaną wynalezione na Voyagerze. Część z nich może wydawać się trochę śmieszna, jak na przykład ręczna wyrzutnia miniaturowych torped fotonowych, jednak zapomina się o tym w miarę dalszej rozgrywki. Tak czy inaczej jest w czym wybierać, szczególnie że nieraz będziemy musieli dostosowywać broń do przeciwnika. Ci niestety są dość prymitywni, jeśli chodzi o AI. Jeżeli wykonują jakieś bardziej zaawansowane akcje, to tylko dzięki zaprogramowanemu skryptowi. Głównie dane im będzie stać w miejscu i strzelać w nas, nie zważając na własne rany. Dość przykry widok, ale trzeba się z tym pogodzić.

W kwestii graficznej gra prezentuje się przyzwoicie. Wykorzystany został zmodyfikowany silnik Quake'a III. Dzisiaj gra nie oferuje w tej kwestii niczego nadzwyczajnego, jednak nadal jest bardzo czytelna i efektowna. Modele postaci są ładne i szczegółowe, to samo tyczy się wszelkich lokacji czy też efektów świetlnych.

Udźwiękowanie w grze stoi na dość przyzwoitym poziomie. Zarówno wszelkie głosy, dźwięki, jak i sama muzyka prezentują się dość dobrze. Jednak nie jest to nic nadzwyczajnego czy też wybijającego się ponad inne tytuły. Miłym urozmaicheniem jest fakt, iż pod kilka znanych postaci z serialu głos podłożyli oryginalni aktorzy.

Zapewne wielu z was czytając o silniku Quake III od razu skojarzyło sobie grę multiplayerową. Takowa także istnieje w Elite Force i śmiem twierdzić, że prezentuje się całkiem dobrze. Kto grał w Q3, ten od razu zauważy podobieństwo, szczególnie że wiele broni jest odpowiednikiem tych znanych z prekursora. Jednak niektóre areny wyglądają na jakby robione w pośpiechu. Małą ilość szczegółów oraz urozmaiceń



Drużyna bada obcy okręt

graficznych daje się łatwo zauważyć w porównaniu z lokacjami trybu single player. Można ten tryb uznać jako dodatek dla szybkiej rozgrywki, gdyż zapaleni fani deathmatchów pozostaną raczej przy Q3 czy innych jemu podobnych tytułach.

Rok po premierze stworzony został dodatek do gry o prostej nazwie Expansion Pack. Niestety nie oferuje on wielu nowych rzeczy, szczególnie jeśli chodzi o rozgrywkę single player. Do dyspozycji otrzymujemy bowiem kilka nowych trybów, aren i postaci do multiplayera, co czyni go bardziej rozbudowanym i godnym uwagi niż oryginał. Dla samotnego gracza stworzony został jedynie tryb „Virtual-Voyager”, dzięki któremu będziemy mogli swobodnie zwiedzać niektóre pokłady statku, „rozmawiać” z załogą,



Hazard Team wyrusza na misję

wykonać parę mniejszych misji, uruchomić nowe programy w holodeku i... to właściwie wszystko. Niestety pod tym względem twórcy dodatku się nie postarali i zadowolą się nim raczej tylko fani serialu lub multiplayera.

Gra została wydana na komputery PC oraz konsolę Playstation 2. O ile rozgrywka prezentuje się identycznie na obu platformach, o tyle zarówno w kwestii sterowania, jak i grafiki wersja PC prezentuje się o wiele lepiej. Mimo wszystko telewizor nie pozwoli nam na wysoką rozdzielczość, a gra na gamepadzie to nie to samo co mysz i klawiatura. Na plus konsoli można zaliczyć opcję gry na split-screenie. Mamy wtedy ekran podzielony na części w zależności od liczby graczy (od 2 do 4). Wymaga to jednak specjalnego Multi-Tapa oraz kilku kontrolerów. Taka opcja z pewnością ma swoje zastosowanie w przypadku braku Internetu lub chęci wspólnej gry z kolegami w domu. Niestety wersja PS2 nie posiada opcji gry po sieci.

Podsumowując, Elite Force mimo swego wieku nadal pozostaje jedną z lepszych gier FPP. Świetna fabuła, dobre postaci, liczne zwroty akcji, duża swoboda i tryb mutliplayer zapewniają grze sporą żywotność. Denerwować może jedynie słaba sztuczna inteligencja komputera oraz fakt, iż gra jest dość krótka. Tak czy inaczej, każdy fan Star

Treka oraz miłośnik dobrych strzelanek powinien się chociaż zapoznać z tą pozycją.

Plusy:

- fabuła;
- postacie;
- ciekawe misje i lokacje;
- liczne zwroty akcji;
- duża liczba broni i przeciwników;
- multiplayer (PC).

Minusy:

- sztuczna inteligencja;
- słaby Expansion Pack;
- parę naciąganych motywów;
- mała interakcja z otoczeniem;
- grafika (PS2);
- brak trybu on-line (PS2).

Ocena: 7/10

Wymagania:

Wersja PC: Pentium II 233, 64MB RAM, karta graficzna

Wersja PS2: Playstation 2, Dual Shock, Memory Card

Producent: Raven Software

Wydawca: Activision

Kategoria: strzelanka FPP

Poziom trudności: średni

Sławomir "T`R" Sorgowicki

Star Trek: Elite Force 2

Nie byłoby to normalne posunięcie, gdyby po sukcesie, jaki osiągnął Elite Force, nie stworzono kontynuacji. Trzy lata po premierze pierwszej części doczekaliśmy się Elite Force 2. A powiem Wam jedno – warto było czekać.

Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest fakt braku w tytule słowa „Voyager”. Tym razem bowiem akcja gry przeniesie nas z Voyagera na sam USS Enterprise-E pod dowództwem kapitana Picarda. Nie od razu jednak tak się stanie. Pierwsza misja jest swego rodzaju wprowadzeniem do właściwej fabuły, a rozgrywa się ona podczas finału serialu Star Trek: Voyager.

Nie będę zdradzał szczegółów, gdyż z pewnością są osoby, które go jeszcze nie widziały.

Naszym bohaterem i zarazem postacią, którą będziemy sterować, jest ponownie Alexander Munro. W przeciwieństwie do poprzedniej części gry, nie mamy możliwości wyboru płci. Jest to jednak dobre posunięcie, które wpłynęło pozytywnie na pewne późniejsze aspekty gry. Osoby, które grały w Elite Force 1 z pewnością ucieszą się na widok paru innych postaci z drużyny Hazard Team. Aby było jeszcze ciekawiej, przez całą grę towarzyszyć nam będą sami

kpt. Picard oraz Tuvok. Co tym razem będzie trapiło wszechświat? Oj, wiele rzeczy... i naprawdę fabularnie gra przedstawia się lepiej niż dobrze. Mamy jeszcze więcej niż w EF1 przeróżnych zwrotów akcji, wiele gatunków do napotkania – zarówno wrogich, jak i przyjaznych – i oczywiście dużo pocisków do wystrzelania. ;>

Przejdźmy jednak do właściwej rozgrywki. Na pierwszy rzut oka wszystko prezentuje się tradycyjnie jak na strzelanki. Dopiero w miarę przechodzenia kolejnych poziomów przejawia nam się całe urozmaicenie gry. Jedną z pierwszych zauważalnych na początku zmian jest dodanie do naszego inwentarza tricordera. Takowy dostępny był już w Expansion Pack do pierwszego Elite Force, jednak tym razem ma on szerszy zakres działania i szybko stanie się twoim najlepszym przyjacielem. A funkcji ma on naprawdę sporo. Zaczynając od oczywistego faktu uzyskiwania szczegółowych informacji na temat danego obiektu lub osoby, poprzez korzystanie z obcych komputerów i konsol, radar, po możliwość włączenia kilku trybów wizyjnych, dzięki którym dostrzeżemy rzeczy niezauważalne na pierwszy rzut oka. Innym elementem wyróżniającym EF2 spośród reszty strzelanek są liczne elementy logiczne, także przejawiające się w postaci... puzzli. Mowa dokładnie o obsłudze różnych komputerów i konsol za pośrednictwem tricordera. Często będzie nam dane ułożyć prostą łamigłówkę, doprowadzając zasilanie z jednego punktu do drugiego, tudzież dopasowując płynące strumienie energii ze sobą. Z początku może brzmieć śmiesznie, jednak jest to ciekawe urozmaicenie. Natomiast jednym z istotniejszych elementów urozmaicających grę jest klimat oraz wszelkie elementy przygodowe. Strzelanie to tym razem nie wszystko – nie zdziw się, gdy połowę misji będziesz przechodził z wyciągniętym samym tricorderem, po broń sięgając tylko w celu zestrzelenia jakiegoś elementu otoczenia. Takich zadań też trafi nam się sporo. Szukanie słabego punktu strukturalnego, znalezienie źródła emisji gazu w celu jego zlikwidowania czy też po prostu rozmowy



Hazard Team na opuszczonym okręcie

z kompaniami, członkami załogi Enterprise bądź przedstawicielami obcych gatunków. Nie zapomniano o wielu możliwościach rozwiązania danego problemu. I tutaj ponowny pokłon w stronę twórców – widzimy to jeszcze częściej niż w EF1, szczególnie że tym razem bardzo często mamy możliwość podjęcia decyzji poprzez wybranie odpowiedniej ścieżki dialogowej. Aby było jeszcze ciekawiej, dodam, iż gra ma dwa różne zakończenia, dotyczące pewnych dwóch miłych pań... Więcej nie powiem. ;>

Przejdźmy jednak do kwestii, która jest charakterystyczna dla większości FPP – akcji. Gdy już sobie pozwiedzamy, porozmawiamy i porozwiązujemy zagadki, z pewnością czeka nas jeszcze utorowanie sobie drogi za pomocą ognia. A jest to zabawa przednia, gdyż do dyspozycji dostaliśmy naprawdę niemałą ilość uzbrojenia. Naszym niezastąpionym przyjacielem jest w tej kwestii standardowy fajer z samoregenerującą się baterią. Obecne są także federacyjne strzelby. Jednak w przeciwieństwie do EF1 czy też samego serialu, tutaj zostały one podzielone na dwa rodzaje, aby jeszcze bardziej przypominały broń znane ze standardowych FPP. Mamy tym sposobem strzelbę będącą odpowiednikiem shotguna, oddającą potężne strzały na krótki dystans, oraz szybkostrzelny karabin. Dodajmy do tego standardowo odnajdywane broń obcych czy coraz to nowsze i bardziej uduchowione wynalazki Federacji (podręczna

wyrzutnia torped kwantowych obecna...) oraz uwzględnijmy fakt, iż każda broń posiada dwie opcje strzału, to uzbiera nam się niemały arsenał. Aby było jeszcze ciekawiej, będzie nam dane podczas gry skorzystać także m.in. z broni okrętowej. Dla każdego coś miłego, jak to mawiają. Do ścian jednak strzelać nie będziemy, przez całą grę na naszej drodze spotkamy całą masę różnych gatunków, zarówno tych znanych z serialu, jak i stworzonych specjalnie na potrzeby gry. Tym sposobem po raz kolejny przyjdzie nam stawić czoła Borg, Romulanom, Klingonom, Andorianom czy też tajemniczej rasie Ksenomorfów. Bardzo często przeciwko nam staną też różni bossowie. Walka z nimi to już nie żarty, gdyż wymagane są naprawdę spore zdolności manualne. W porównaniu do EF1 została też poprawiona dość znacznie AI przeciwników. Tym razem będą oni się kryć za przeszkodami czy też unikać naszych strzałów. Oczywiście dotyczy się to głównie postaci humanoidalnych, gdyż wszelkie 'alienowate' potworki zwykle będą przeciwko nam. Niestety idealnie nadal nie jest i niejednokrotnie zdarzy nam się rzucić paroma epitetami w stronę zasłaniających nam linię strzału kompanów...

Akcja gry w przeciwieństwie do swej poprzedniczki, nie ogranicza się tym razem tylko i wyłącznie do pokładów statków. Niejednokrotnie przyjdzie nam postawić stopę na różnorodnych planetach czy też bazach. Te są naprawdę ciekawe, od ruin dawnej cywilizacji,

przez bagniste lasy po lodowce i wiele innych. Samych okrętów także nie zabraknie i z pewnością każdemu utkwi w pamięci obraz kompletnie zdemolowanych pokładów okrętu klasy Excelsior...

Warto w tym miejscu powiedzieć co nieco o samej atmosferze gry. W niemal każdej misji możemy zauważyć, z jaką starannością wykonano wszelkie poziomy czy też dopasowano muzykę i głosy postaci pod sytuację. Na statku Borg będziemy patrzeć, czy nie robimy czegoś, co zwróciłoby na nas uwagi członków, w kwaterze floty będziemy radośnie biegać i podsłuchiwać rozmowy kadetów i oficerów, podczas gdy na wspomnianym Excelsiorze przyjdzie nam niejednokrotnie rozglądać się we wszystkich kierunkach i słuchać wszelkich niepokojących dźwięków niczym bohaterowie filmu „Alien”. Nie jesteśmy dzięki temu skazani w żaden sposób na powtarzany schemat, tudzież nudzący ten sam design pomieszczeń i korytarzy, co często ma miejsce w grach FPP.

Przejdźmy do sprawy grafiki i udźwiękowienia. Gra do starych nie należy, lecz nadal oparta jest o ulepszony silnik Quake 3. Wszelkie tekstury i modele są ładne i szczegółowe. Tła, horyzont czy wszelkie efekty świetlne także zasługują na uwagę. Za duży plus uznać też można mimikę postaci, która jest dopracowana naprawdę nieźle. Przyczepić się mogą jedynie do nieco „martwych” oczu postaci, które nie psują jednak całości.

W przypadku audio sprawa prezentuje się podobnie. Głosy postaci są podłożone starannie, wszelkim broniom i komputerom przyporządkowano odpowiednie dźwięki, często poza muzyką będzie nam dane słyszeć różnorodne odgłosy otoczenia - czy jest to szum wiatru, czy też tajemnicze odgłosy na Excelsiorze. Jednak podobnie jak w przypadku Elite Force 1 muzyka jest dobrze dopasowana i klimatyczna, lecz niespecjalna i nie tkwiąca długo w pamięci.



Klingon szykuje się do ataku

Czym byłby dobry FPP bez trybu on-line? W tym przypadku EF2 sprawdza się całkiem nieźle, ale raczej dość tradycyjnie. Urozmaiceniem jest parę nowych trybów gry oraz możliwość wyboru profesji, np. snajper. Reszta tradycyjnie: nieźle skonstruowane poziomy, spora ilość modeli postaci, możliwość zabawy do 32 graczy oraz dużo trybów gry.

Nie obyło się jednak bez paru wad. Pierwszą dość irytującą jest ilość miejsca, jaką zajmują na dysku stany zapisu gry. Po każdym poziomie gra automatycznie zapisuje nowy save. Po kilkunastu ukończonych misjach nie zdziwcie się, gdy stracie kilkaset MB. Na szczęście save'y da się usunąć, zostawiając te własne. Także fakt, iż gra jest dość krótka oraz mało żywotna, daje o sobie znać. Owszem, możemy podczas gry zbierać specjalne przedmioty, których określona ilość odblokuje nam specjalne dodatkowe poziomy. Te jednak nie są powiązane z fabułą gry i długością też nie grzeszą. Jak na taką grę, przydałoby się większe urozmaicenie, chociażby w postaci losowych miejsc występowania przeciwników. No i jeszcze jedna sprawa – interakcja. Niestety nie możemy niszczyć niemal żadnych elementów otoczenia, za wyjątkiem tych przewidzianych przez twórców (naruszone strukturalnie). Nawet ślady po trafieniach na ścianach znikają po jakimś czasie.

Reasumując, Elite Force 2 to godny następca Voyager Elite Force – jeszcze lepszy, jeszcze bardziej rozbudowany, sprawiający jeszcze większą frajdę. Fabuła oraz poziom rozgrywki mogą mu nawet zapewnić miejsce wśród najlepszych gier FPP. Jedno jest pewne – jest to jedna z najlepszych trekowych pozycji, z jakimi miałem do czynienia. Jeśli tylko masz możliwość zdobycia tej gry, to sięgaj śmiało, gdyż naprawdę warto.



Śliczne krajobrazy

Plusy:

- fabuła;
- klimat;
- postacie;
- oprawa audio-wizualna;
- rozbudowanie;
- duża różnorodność przeciwników;
- świetnie opracowane lokacje;
- ciekawe i pomysłowe misje;
- wymagający bossowie.

Minusy:

- za krótka;
- obszerne savy;
- mała interakcja z otoczeniem;
- momentami AI.

Ocena: 8+/10

Wymagania minimalne:

Procesor 600MHz, 128MB RAM,
Karta Graficzna 32MB, 1,5GB wolnego
miejsca na dysku

Producent: Activision

Wydawca: Ritual Entertainment

Kategoria: strzelanka FPP

Poziom trudności: średni

Sławomir "T`R" Sorgowicki

Gry

Star Trek CCG: Voyager

Voyager Expansion



Karta The Pendari Champion

Dnia 32 maja 2001 r. światło dzienne ujrzał długo wyczekiwany przez fanów Star Trek CCG 1E dodatek Voyager Expansion, wprowadzający do gry postacie i wątki z serialu dobijającego właśnie wtedy do końca 6 sezonu. Czy teraz, z perspektywy mijających lat był to produkt udany, spełniający oczekiwania graczy, czy też raczej kolejna strata nerwów (co można jeszcze przeboleć) i pieniędzy (co już przeboleć trudniej), bubel mający jedynie podreperować budżet Deciphera?

Voyager to zestaw 201 kart: 60 częstych, 60 nieczęstych i 60 rzadkich.

Dodatkowo, wzorem *Trouble with Tribbles* mamy jedną kartę ultra-rare **Pendari Champion** (szansa wyciągnięcia 1:121) oraz 20 specjalnych kart dostępnych jedynie w starterach. Ano właśnie – Voyager Expansion wszedł na rynek razem z dwoma głównymi innowacjami: **Warp Speed Sealed Deck** i **Voyager Environment**. Zestaw wzbogacono, oprócz 11-kartowych boosterów, także w 30-kartowe prekonstruowane startery, którymi można było grać zaraz po wyjęciu kart z pudełka wg specjalnych przyspieszonych zasad zwanych właśnie *Warp Speed* - idealnych do rozgrywania turniejów sealed. Dlatego też dodatek cieszył się dużym powodzeniem właśnie na wszelkiego rodzaju turniejach i był dla wielu znakomitą początkiem zbierania kart CCG. Cóż to nowego zaoferował nam Decipher?

Przede wszystkim *Voyager* jest swego rodzaju kolejną podstawką, podobnie jak to się ma z blokami w Lord Of The Rings TCG także ze stajni Deciphera. Oznacza to, że nowi gracze mogą rozgrywać pełnoprawne partie, nie znając i nie posiadając wcześniejszych kart. Dwadzieścia trudno dostępnych kart z wcześniejszych dodatków zostało dodatkowo przedrukowanych z tym samym tekstem i nowym obrazkiem i można je było wyciągnąć jedynie w starterach. Dodatek wprowadza do gry świat Kwadrantu Delta i pozwala na samodzielną rozgrywkę z pełnym pominięciem Kwadrantu Alfa. Dostajemy więc do dyspozycji dwie mini-afiliacje: **Kazonów** i **Vidian**, które tylko z pozoru wydają się słabe, jak również całą masę kart non-aligned. Nie znajdziemy tu w ogóle Borga (poza ludzką wersją 7 z 9), nie ma też Klingonów ani Dominium, a Ferengi to ledwie dwie sztuki personelu plus jeden Bajoranin. Romulan tradycyjnie potraktowano po macoszemu ale **dr Telek R Mor** sprawi, że Zieloni

pożyją ciut dłużej, dodając im bardzo potrzebne skille jak np. Astrophysics.

No i na sam koniec zostaje Federacja... Hyh? W Delcie?? Granie Federacją??? A jednak. Miłośnicy ceniących prawo i porządek Ziemian wybiorą z pewnością Kapitan Janeway i U.S.S. Voyager razem z załogą. Dobry statek, potrafiący z dopalkami sam zniszczyć Borg Sphere, i do tego wyskillowana załoga jest w stanie jak taran przejść przez misję, dając nam tak potrzebne punkty. Nie brakuje tu niespodzianek, np. Neelix jest znacznie bardziej użyteczny niż Harry Kim, *lore* B'Elanny zawiera spoilery z 7 sezonu, a umiejętności Chakotaya czynią z niego dość uduchowioną osobę z intrygującym miksem archeologii, antropologii i cunningu na poziomie aż 8!

Kolejny smaczek to duża liczba dual-personell, także erkowego, co pozwala na całkiem niespodziewane strategie, zwłaszcza że Federacja otrzymuje także

swój odpowiednik z Ciemnej Strony Mocy – zbuntowaną załogę U.S.S. Equinox. Okręt ten, piekielnie szybki, choć gorzej uzbrojony może z całą załogą zmienić afiliację na non-aligned! A co to oznacza, nie trzeba przypominać...

Czy więc Voyager spełnił oczekiwania graczy? Po początkowym niedosycie wydaje się, że jednak tak. Dodatkowe dwa tryby rozgrywki, nowe afiliacje i strategie każdemu pozwoliły znaleźć coś dla siebie. Aby jednak docenić siłę i możliwości Delty, najlepiej jest zaopatrzyć się także w dodatek *The Borg* zawierający 143 karty, a dodający m.in. tak lubianych przez niektórych Hirogenów. A więc karty w dłoń i do zobaczenia w Delcie!

Sebastian "Beyond" Szwarz

Między alfą i omegą... – Vidiianie i Kazoni

Kiedy światło dzienne ujrzał *Voyager Expansion*, gracze dostali możliwość zagłębienia się w świat Kwadrantu Delta. Aby nieco urozmaicić zabawę i dać szansę nowym graczom, wprowadzono dwie nowe mini afiliacje: Vidiian i Kazonów. Czy jest to udany zabieg i czy warto tym grać? O tym traktuje niniejszy artykuł.

Kiedy zaczynamy obcować z obiema afiliacjami, pierwsze wrażenie jest często niekorzystne i zadajemy sobie pytanie, po co w ogóle wymyślono afiliacje, które nie wyróżniają się niczym szczególnym, a pod względem liczebności personelu znacznie ustępują wszystkim pozostałym kulturom. Jednak bliższe poznanie sprawia, że zarówno Vidiianie, jak i Kazoni dają dość ciekawe możliwości.

Cechy charakterystyczne

Obie afiliacje nie posiadają swego homeworldu. Zamiast tego mają outposty, które ściągają na stół incydenty *Vidiian Sodality* lub *Kazon Collective*, które zamieniają je w mały HQ. Kolejną kopię tych kart warto mieć w decku, gdy

wyberamy się poza Deltę - działa wówczas tak jak *Home Away From Home*. Do wad można zaliczyć powolny rzut kart na stół – dla Vidiian kartami, którymi zagramy za darmo, są wszyscy medycy oraz lekarski ekwipunek, a u Kazonów podstawę do zagrywania za free personelem są Majowie z właściwego dla zgłaszanych postaci klanu. W sumie jednak działa to dość kiepsko i można z początku mieć duże problemy, by na turnieju szybko zagrać to, co chcemy na stół. Sprawę pogarsza też fakt, że Kazoni nie znają transportera – ale od czego jest *Transporter Control Module*.

Ale są też plusy – przeciętny Vidiianin ma aż 3 skille, co daje dużą przewagę nad Fedkami, za to Kazoni dysponują unikalną zdolnością zmiany sojuszu co turę (!) - umiejętność ta odpowiednio wykorzystana jest niezwykle groźną bronią.

Główny personel

Wśród Vidiian większość kart to



Karta Danara Pel

uncommony i commony, stosunkowo łatwo więc zebrać potrzebną ekipę. Obowiązkowo należy mieć **Danarę Pel** – jedyną kobietę (bez niej polegniemy na **Matriarchal Society**) oraz **Deretha** – prawdziwy mastah, który ściąga nam tak potrzebne harvestery lub **Organ Theft** (z nim da radę przejść **In the Pale Moonlight**), a panteon „szefów” znakomicie uzupełni **Motura**. Warto mieć też **Drenola** – commonowy matching commander dla Vidiian Cruisera, co da nam tak potrzebny w Delcie zasięg oraz siłę ognia, gdyby jakiś gatunek miał wielkie pretensje, że kradniemy organy jego członków. :)

Wśród Kazonów z kolei pierwszoplanową rolę odgrywają wszyscy First Maje, choć tak naprawdę warci uwagi są jedynie Nistrimi i Ogla. Przede wszystkim **Culluh**, **Razik**, no i rzecz jasna **Seska**.

Jak tym grać, by nie przegrać

Ponieważ obie afiliacje zostały stworzone do gry w Delcie, kluczową kartą jest **Delta Quadrant Spatial Scission**, co pozwala mieć na stole jeszcze jedną kopię każdego unikalnego personelu. U Vidiian bogiem nauki staje się wówczas **Danara Pel**, która sama umie wykonać **Cure Deadly Virus**, a w połączeniu z **Ancestral Vision** staje się jakże potrzebnym dociągaczem kart. Jeśli chcemy współpracować z Federacją, to dodajemy do zestawu dwóch **The Doctor** i voila – taki zestaw jest w stanie z łatwością przejść nieomalże każdą dylemkę wymagającą lekarzy. Dodajemy 2x **Deretha** – i mamy podwójnego Engineer i aż 4x Navigation (co przy U.S.S. Voyager i Naomi Wildman... dalej nie muszę mówić). Grając Vidiianami należy starać się jak najszybciej wykonać **Cure Deadly Virus**, następnie spróbować przeszkodzić przeciwnikowi poprzez atak na jego statek – Vidiian Cruiser z matching commanderem są uniwersali, więc można zbudować całkiem porządną armadę, przeciwko której nawet Federacja zbyt mocno nie postrzela, jeśli się ma **Vidian Boarding Claw** – jeden statek unieruchamia przeciwnika, a drugi strzela lub robi desant i zarabia punkty na kradzieży organów. Tylko nie zapomnijmy o **Fennim** – ten członek Think Tanku daje nam odporność na **The Phage**, więc należy go chronić jak oko w głowie.

Kazoni na tle Vidiian nie wydają się być tak zaawansowani, ale i oni mogą sporo namieszać. Przede wszystkim ich statki są uniwersalne, a kilku matching commanderów sprawia, że łatwo zbudować silną i szybką flotę. Dowódcy tacy jak **Razik**, **Harden**, **Karon** zapewniają trudno dostępne skille, wystarczające, by przejść wiele wrednych dylemek. No i nie zapominajmy o **Kazon Warship** – ten statek przewyższa uzbrojeniem wszystko, co można spotkać w Delcie, a do tego robi za lotniskowiec i na jego pokładzie możemy przewieźć nawet U.S.S. Voyager!! A to nie wszystko – Kazoni są doskonali, jeśli chcemy stosować niespotykane strategie. Od znakomitego **Kazon Shuttle**, który robi za

ruchomy okręt desantowy, do **Tierna**, który może użyć dillemy **Kazon Bomb** jako special download i wykończyć załogę na statku, który potem przejmujemy poprzez **Commandeer Ship**. No i pamiętajmy o **Ril** i **Sesce** (tak, tak, **Matriarchal Society** potrafi być niezłym killerem w Delcie). W razie kłopotów z przewijaniem talii najlepiej stosować **War Council** – wymóg 4x Treachery dla Kazonów to pestka. No i najważniejsze – grając Kazonami, jesteśmy chronieni przed asymilacją przez Borga!!! A jeśli myślicie, że sześcianik z łatwością rozwali mało rozwiniętą rasę, to niespodzianka: **Ril** + **Haliz** + **Razik** + **Crysosatelite** (z którego ratujemy Ja'roda – brata sióstr Durasa :P) + artefakt **Kurlan Naikos** + **Kazon Warship** + **Kazon Collective**, do tego wyciągamy (np. z **Q's Tent**) **Captian's Log** i mamy piękny stateczek z niesamowitą statystyką 24-42-45!!!! I kto tu teraz rządzi? :)

Podsumowanie

Obie afiliacje zostały stworzone przede wszystkim dla początkujących graczy ze względu na to, iż nie potrzeba zbyt wielu kart, by skutecznie nimi grać. Nie obejdzie się niestety bez kart rzadkich, ale nawet bez nich Vidiianie lub Kazoni mogą być efektywnym dodatkiem np. do kart niezrzeszonych (wśród których jest chociażby załoga **U.S.S. Equinox!**). Możliwość zawierania dowolnych sojuszy sprawia, że gracze dostają do ręki niesłychanie wszechstronną maszynkę do zarabiania punktów i walki, stąd często można spotkać obie rasy zarówno w turniejach constructed, jak też i w voyager environment. A więc karty w dłoń i próbujcie swych sił w Delcie.

Sebastian "Beyondor" Szwarz

Home Away From Home

Daleko, daleko od domu w niezmiernych przestrzeniach Kwadrantu Delta załoga U.S.S. Voyager walczy o przetrwanie, szukając drogi na

Ziemie... Tak też się dzieje w Star Trek CCG, a niniejszy opis talii jest pierwszym artykułem w dziale, w którym omawiać będę najpopularniejsze decki i strategie.

Missions

Liberation (P)
Prevent Annihilation (P)
Reinitialize Warp Reaction (S)
Return-Life Form (S)
Investigate Quantum Singularity (S)
Restore Victims (P)

Seed Deck (30)

Carretakers Array
U.S.S. Voyager
Samantha Wildman
Ancestral Vision
Q the Referee
Space Time Portal
T e m p o r a l M i c r o
Worhnhole
Assign Mission Specialist

Dillema (22)

Chula: The Chandra

V'Ger

Primitive Culture
Artillery Attack x2
Denevan Neural Parasities
Kelvan Show of Force x2
Volcanic Eruption
Trabe Grenade
Radioactive Garbage Scow
Matriarchal Society
Lack of Preparation
Weak Will Perish
Your Galaxy is Impure
Borg Ship
Ankari Spirits
Replicator Accident
A Fast Ship Would Be Nice
The Higher The Fewer
In The Pale Moonlight
Maglock
Q's Tent (8)
Ready Room Door
Home Away From Home
Bio-Neural Gel Pack

Blue Alert

Captain's Log
Defiant Dedication Plaque
Traveler: Transcendence
Isomagnetic Disintegrator
Chakotay
Admiral Kirk

Draw Deck (43)

Q's Tent x7
Home Away From Home
Bio-Neural Gel Pack x2
Ready Room Door
Angelo Tassoni
Ayala
Dr. Fitzgerald
Hogan
Joseph Carey
Kathryn Janeway
B'Elanna Torres
Chell
Harry Kim
Kes

Lon Suder
Naomi Wildman
Mortimer Harren
Neelix
Seven Of Nine
Stadi x2
The Doctor
Tom Paris

Tuvok
Vorik
Weiss
Delta Flyer
Starfleet Type III Phaser
Rifle x2
Engineering Kit
Medical Kit

Engineering Tricoder
The Gift
Temporal Vortex
Panel Overload
Scanner Interference
Ablative Armor

Jak tym się gra?

Jak widać, jest to dość mała talia na ok. 40 kart w draw decku, z czego spokojnie można by zrobić 35, jednakże *Q the Referee* na stole sprawia, że w decku musi być kilka kart zabezpieczających przed nieczystymi zagrywkami (*Temporal Vortex* bywa tutaj kluczowy, jak również *Panel Overload* ze względu na złośliwe zagrywanie przez wielu graczy *Full Planet Scan*). Podstawą talii jest zasedowany od razu na Caretaker's Array *U.S.S. Voyager* + *Samantha Wildman*, która w dowolnej chwili ściąga na stół swoją córkę *Naomi*. Jak najszybciej należy zamienić *Q's Tent* na *Home Away From Home*, co da nam

możliwość zagrania personelu z ikonką staff za free (choć dobrze jest już go mieć w ręce). Jeżeli pierwsza ręka nas nie zadowala, wyciągamy z Tenta *Chakotaya*, który na *Ocampo Planet* razem z *Ancestral Vision* daje nam 3 kartowy dociąg na koniec tury. W następnej kolejności *Ready Room Door*, co ściąga kapitan *Janeway* na statek. Generalnie robimy tak, aby w pierwszych kolejkach zaraportować jak największą część załogi. W tali tej mamy także 4 mission specjalistów (postacie tylko z jednym skillem). Dociągamy jednorazowo na początku naszej tury dwóch, których chcemy (każdy z nich, jeśli pomoże nam wykonać misję, daje dodatkowe 5 pkt!).

Po zgromadzeniu ekipy ruszamy po prostu na misję – ta załoga jest naprawdę napakowana umiejętnościami, co w połączeniu z ekwipunkiem sprawia, że strasznie trudno ją zatrzymać, zwłaszcza że wśród misji są też takie, do wykonania których potrzeba tylko jednego członka załogi. Przy użyciu mission specjalistów wykonanie dwóch misji powinno dać nam wymagane 100 pkt. Gdyby coś nas zatrzymało, to karty z discarda udostępni *Isomagnetic Disintegrator*.

Jeśli ręka nam się zakloguje, to przyda się *Admiral Kirk* ściągnięty przez *Temporal Micro Wormhole*.

Dilemy

Przedstawiony przeze mnie wybór dylemek jest całkowicie subiektywny, jednak pomyślany został tak, aby móc skutecznie stopować (genialna *Chula: The Chandra*) lub zabijać nadaktywny *Away Team* (*Artillery Attack*). Są tutaj także murki (*Primitive Culture*), jak i killery (*Your Galaxy is Impure, Weak Will Perish*) i cała sztuka polega na tym, by ułożyć z nich odpowiednie combo.

A jak z tym wygrać?

Łatwo nie będzie. Jest to talia, która



Karta Culluh

się szybko przewija i zrzuca. Raportowanie personelu nie jest ograniczone do outpostu, więc można to robić bezpośrednio na statek, dzięki czemu oszczędzamy czas. **Naomi Wildman** w trakcie misji kosmicznych dodatkowo podwaja umiejętności, co sprawia, że zatrzymanie takiej drużyny jest prawie niemożliwe. Ale... prawie robi różnicę. W starciu z **U.S.S. Voyager** pomocne mogą być, wydawałoby się słabe, dillemy typu **You Hate This** (ech, ta muzyka), albo **Radioactive Garbage Scow** (choć **Delta Flyer** też sobie poradzi...), a w początkowych okresach gry namieszać może **Dixon Hill Business Card**. Pozostaje więc nam albo szybko wykonać misję, albo zaatakować Voyagera (jest to tak naprawdę talia oparta na jednym okręcie), a w ataku najlepiej sprawdzą się Hirogeni, mający silne statki, albo Kazoni ze swoim Warshipem. Nie wolno też lekceważyć Borga – gromadka dronek na pokładzie statku potrafi skutecznie walczyć i asymilować

pokonanych, a odzyskanie ich będzie niewykonalne, jednak napakowany Voyager z **Janeway** na pokładzie i trzema **Gel-Packami** sam z łatwością poradzi sobie z **Borg Sphere**, więc nie ma lekko, szanowny Kolektywie. :)))

Podsumowanie

Przedstawiłem jeden z najprostszych i najbardziej grywalnych wariantów talii na U.S.S. Voyager. Można oczywiście próbować go modyfikować, dodając personel z Equinox lub grać na drugiej kopii ważniejszych postaci dzięki **Delta Quadrant Spatial Scission** (a dla masochistów zostawmy możliwość użycia **Bluegill Infestation**). Talie oparte na deltowej Federacji stanowią jedno z najsilniejszych decków turniejowych, więc warto się z nimi zapoznać, bo nie jeden raz napotkacie je w czasie rozgrywek.

Sebastian "Beyond" Szwarz

Strategie Thorne'a

W karciance Star Trek CCG mamy ponad dwa tysiące kart. Dzięki temu każda tworzona talia jest niepowtarzalna, choć doświadczeni gracze mają swoje kombosy. Jednak każdy składający talię zastanawiał się, które karty są najlepsze i najsilniejsze. O tych pojedynczych kartach, które same potrafią zmienić losy gry, będzie ten cykl.

Zestaw *Premiere*, jak sama nazwa wskazuje, był pierwszym wydany setem. Kiedyś potężne karty, jak *USS Enterprise* czy *Jean-Luc Picard*, z czasem straciły swą moc, gdy do gry wkroczyły nowsze zestawy.

Ale pozostało kilka kart, które mimo upływu czasu warto mieć w swojej talii. Jedną z nich to dylemka *Q*. Podstawowo miała przeszkadzać graczowi rozpoczynającemu misję. Ale co się stanie, gdy ten sam podłoży ten dylemat pod swoją misję?

Tekst wskazuje, że jeśli zwiad posiada 2 *Leadership* i *INTEGRITY* > 60, to odrzucane są wszystkie kolejne przeszkody - nieważne, co było dalej.

Wykonanie tej misji to tylko formalność.

A wszystko dzięki jednej karcie!

Przeciwnik lubi wykonywać misje kosmiczne od razu po zebraniu kilku załogantów przy pomocy uniwersalnego statku? Chcesz go spowolnić? Włóż na górę *Borg Ship Dilemma*. Ten oderwany od Kolektywu sześcian ma *WEAPONS* 24 i na 90% zniszczy rozpoczynający misję statek wraz z załogą na pokładzie. Tylko podrasowane kilkoma kartami okręty przeżyją to spotkanie, a na początku gry mało kto może coś takiego wystawić.

Grający Borgiem ma jeszcze taką przewagę, że może zamienić *Retaskiem* samowolny sześcian w całkowicie podporządkowany naszemu Kolektywowi lub go wysadzić, gdy ma odpowiednią flotę w okolicy (wystarczy tylko jeden sześcian i dodatkowy okrętek). W końcu *Borg Ship Dilemma* atakuje każdego, a Borg może odpowiadać na atak.

Marcin "I.Thorne" Jarmużek