

Obsah

Předmluva	1
Úvod	2
Začínáme	6
Startovní obrazovka	6
Instalace	6
Rychlý start	6
Ovládání myši	7
Ovládání klávesnicí – obecně	7
Ovládání klávesnicí – taktický mód	7
Hlavní LCARS menu	8
Nová hra.....	8
Rychlá bitva	8
Hra více hráčů	8
Nahrání hry	8
Konfigurace	9
Ukončení hry	9
Velení své lodi	10
Mústek	10
Úkoly posádky	11
Boj	21
Vzdálenost	21
Útok	21
Obranná taktika	22
Taktický mód	22
Seznam cílů	23
Senzory	23
Zobrazení štítů a zbraní	24
Kampaň pro jednoho hráče	27
Začínáme novou hru	27
Nahrávání uložených pozic	27
Hra více hráčů	28
Minimální systémové požadavky pro hru po síti	28
Hlavní menu hry více hráčů	28
Druhy her	30
Rychlá bitva	32
Nastavení Rychlé bitvy	32
Příkazy z klávesnice	34
Archivní databáze Hvězdné flotily	37
Předmět: Kvadrant alfa, nedávná historie	37
Předmět: Astrometrika, Maelstrom	38
Předmět: USS Dauntless NCC-71879	39
Předmět: Admirál Liu, soustranný dopis	40
Předmět: Záznamy posádky, USS Dauntless	41
Předmět: Projekt Sovereign/tajné	53
Předmět: Geordi LaForge, poznámky o třídě Sovereign	57
Předmět: Provozní lodě a zařízení, Maelstrom	59
Konfigurace	77
Všeobecné volby	77
Zvuk	77
Jak nakonfigurovat grafiku u svého počítače	78
Konfigurace ovládání	79
Credits	80
Zákaznická podpora	84
Softwarové licenční ujednání	86
Závěrečné slovo překladatele	88
Mapa ovládání pomocí klávesnice	soubor command_chart.jpg
Karta ovládání pomocí klávesnice	soubor reference_card.jpg

Předmluva

Ke konci roku 1998 kontaktoval Activision Totally Games ohledně možnosti vytvořit nový a skutečně věrný Star Trek zážitek. Totally Games již vytvořily čtyři velmi úspěšné a oblíbené tituly s tématem vesmírných bitev v jiné skvělé licenci o vysněném vesmíru, vesmíru Hvězdných válek. Náš tým se zajímal o to vyzkoušet něco nového a odlišného, takže jsme se s nadšením pustili do práce. Strávili jsme šest měsíců výzkumem, navrhováním a ověřováním si našich nápadů, abychom zjistili, jestli můžeme navrhnout produkt, který by spojil to nejlepší z Treku a moderní počítačové technologie, a tak vytvořil mocný a podmanivý herní zážitek a zároveň prokázal čest tomuto vesmíru.

Naším cílem bylo vytvořit vzrušující hru, která by byla dostupná a pochopitelná všem, kteří někdy viděli Star Trek. Kdo nechtěl při sledování Kirka nebo Picarda zjistit, jaký by to byl pocit sedět v kapitánském křesle a zachraňovat vesmír? Výzvou pro celý herní průmysl a pro nás samé bylo oživit prastarý žánr vesmírných bitevních her a zároveň vytvořit hru, která by byla hodna nejznámějšího světa science fiction.

Od samého začátku pracoval celý tým Totally Games na Star Trek: Bridge Commander s láskou. Jsme šťastni, že jsme byli schopni předat tuto hru do Vašich rukou a nyní doufáme, že se budete při jejím hraní bavit, podělíte se o ní s přáteli a budete ji šířit co nejdále. Celý tým doufá, že mnoho z Vás potká při online soubojích nebo na fórech, kde budeme diskutovat o hře a o tom jak ji vylepšit.

Nechť máte vítr v zádech.

S pozdravem,

Lawrence Holland, výkonný ředitel

David Litwin, vedoucí projektu

A vývojový tým Bridge Commandera v Totally Games

Úvod

Dauntless byla odvelena k anténní soustavě Remmler u základny Arkaria, aby podstoupila naléhavě potřebnou údržbu. Po mnoha válečných akcích, kterých se loď zúčastnila za Války s Dominionem, potřebovala naléhavě opravit.

Kapitán Wright byl veteránem tří velkých konfliktů – války s Cardassians, boje proti Borgům a Války s Dominionem. Jeho služební záznam byl působivý, a proto získal velení na Dauntless, lodi jejíž přezdívka mezi vyššími důstojníky Hvězdné flotily byla „Vidoucí oko.“ Wright měl zkušenosti, což se projevilo v jeho šedivějících vlasech a ostře řezaných liniích jeho tváře.

Vysoký muž, měl imponující postavu. Jeho smělost byla zmírňována pouze jeho skromností, tím jak vždy spíše než sebe chválil posádku. Byl považován za toho pravého velitele, pod kterým chce každá sloužit. Tím vším byl a každým svým jednáním si získal respekt každé posádky, které velel.

Wright se posadil ve své pracovně a na PADDu před sebou připravoval nejnovější zprávy. Zvuk komunikátoru odvedl od nich jeho pozornost. Téměř neochotně klepnul na odznak na své blůze.

„Tady Wright.“

„Kapitáne, prošel již baryonový čistící pulz strojnou?“

„Ano, Jedničko. Prošel už převážnou částí lodi a nyní je za strojnou na gondolách.“

„Potom tedy pošlu našeho starostlivého šéfinženýra Brexe, aby se transportoval na palubu a začal s diagnostikou lodních systémů a odblokoval inženýrské stanice.“

„Dobrý nápad, komandéře. Budeme se muset vydat tak jako tak velmi brzy na cestu.“

Dostali jsme rozkazy.“

„Něco zajímavého, doufám.“

„Pravděpodobně rutina; jednoduchá zásobovací cesta do systému Vesuvi. Dokud nebude dokončeno jejich vědecké pozorovací stanoviště, máme prozkoumat podivné chování jejich hvězd. Údaje od vědeckých týmů na Vesuvi 3 jsou neprůkazné a vědci Federace se o ně zajímají.“

„Systém Vesuvi? To je v Maelstrom.“

„Přinejmenším by to mělo poskytnout zábavu Miguelovi.“

„Dám mu vědět, aby se mohl psychicky připravit, pane.“

Wright se spokojeně pousmál. „Udělejte to, Jedničko. A také Vás tu potřebuji co nejdříve.“

„Ano, pane.“

„Wright konec.“ Kapitán se vrátil zpět k psaní své zprávy.

Po šesti měsících služby na palubě tohoto plavidla se komandér ukázal být tím nejslibnějším prvním důstojníkem. Nepochybuji o tom, že ho další zkušenosti povedou k jeho vlastnímu velení.

Nádech žlutého světla pronikl černou clonou obklopující kouli slunečního ohně osvětlující systém Vesuvi. Maelstrom byl zařazen na seznam Spojené federace planet vedle Briar Patch a Badlands jako jedna z nejnepohostinnějších oblastí pro lidskou kolonizaci, převážně kvůli jeho hlubokým radiačním kapsám a slunečním poruchám. Systém Vesuvi ležel poblíž okraje této nestálé oblasti a kolonie Federace které zde vznikaly, přitahovaly pouze málo jakéhokoliv personálu Spojené federace planet.

Právě byl započat proces teraformace na Vesuvi 3. Byla to pomalá práce rozmísťovat atmosférické procesory, které by vyčistily a filtrovaly jedy škodlivé lidem a zároveň vytvářet vhodnější prostředí nasycené dýchacím kyslíkem. Do této doby byly snahy o kolonizaci jakékoliv oblasti v Maelstrom považovány za nemyslitelné. Nejnovější pokroky v atmosférické ochraně konečně umožnily vytesat oporu pro federální výzkum. Nejbystřejší vědecké mozky se dlouho připravovaly na případ založení výzkumných stanic v Maelstrom, aby lépe pochopily úkazy, které tu byly zaznamenány. Kolonie Draegos na Vesuvi 3 měla být prvním z těchto vědeckých stanovišť, kromě dvou soukromých kolonií na okraji systému založených k těžbě bohatých minerálů, které tam byly objeveny.

Šéfinženýr Serson ze Sboru inženýrů Hvězdné flotily byl přidělen na Draegos teprve před třemi měsíci. Doufal v podivuhodnější projekt, ale jeho kvalifikace v teraformování mluvila proti němu.

„Šest měsíců. Nemohu tomu uvěřit – šest měsíců, a pak teprve můžeme zapojit tyhle zpropadený atmosférický procesory.“ Serson věděl, že může nabídnout víc, než jen pracovat jako předák na takovémto projektu celého půl roku, bez ohledu na velikost. „Jeden by si myslel, že se všemi mými přínosy k Prometheu budu přidělen k seřizování Sovereign. Místo toho tu stojím a tahám tyhle ODN vodiče k atmosférickému generátoru.“

„Mohlo by to být horší, to víš. Kdyby jsi strávil méně času reptáním, mohli bychom to stihnout za pět měsíců místo šesti.“ Poručík Nathan James byl posledních šest let přítelem šéfinženýra Sersona. Měli rádi svá společná přidělení, ke kterým často docházelo díky jejich podobným průpravám v inženýrství a vědě.

Po sedmi hodinách mimo obytnou biosféru Hvězdné flotily mohli cítit horko ze sluneční radiace na své pokožce, dokonce i skrz obleky s ovladatelným klimatem, které měli na sobě. K tomuto projektu bylo přiděleno třicet dva inženýrů, všichni žijící uvnitř velké kopule z duraniové slitiny, která byla vztyčena jako kryt před krutou sluneční radiací, která se na ně nemilosrdně sápara.

„Hej, Jamesi, podej mi tamhleten krokovač cívky,“ řekl Serson. „Jak já budu rád, až se sem dostane naše zásobovací loď. Dostal jsem subprostorovou zprávu od ženy. Byla ubytována na Hvězdné základně 12 a říkala, že pro mě něco dala do příští dodávky zásob. Říkala, že mi to pomůže zvládnout tyhle kruté podmínky.“

James podal krokovač cívky Sersonovi a vrátil se zpět ke svému úkolu spojovat ODN potrubí.

„Doufám, že to je Saurianská brandy. Už se mi začíná dělat ze synteholu zle,“ vtipkoval James.

Serson se usmál, jak používal krokovač cívky na síťové spojení ODN vodičů.

Interkom uvnitř jejich obleků se rozezněl symbolizujíc otevřený kanál. Hlas, který se ozval z reproduktorů v helmách, patřil Jordanové, ženskému komunikačnímu důstojníkovi uvnitř biosféry. „Dobrá pánové, právě jsou přetáhli bezpečnou dobu strávenou venku. Vraťte se zpátky pro hyronalinové injekce.“

„Hyronalin – z toho je mi na zvracení,“ protestoval žertovně James.

„No, buď si necháte dát injekci nebo zemřete na otravu z ozáření. Volba je na Vás, technicky vzato jde jen o to, jestli by se po Vás někdo sháněl.“

„To není moc hezké.“

„Ach, promiň, Nathane. Všem bys nám tu chyběl.“ Dodala a její chichotání bylo slyšet i v interkomu v oblecích. „Konec konců, kde bychom našli jiného moulu na večerní poker?“

„Dobře, Jordanová, už se vracíme zpátky. Nějaké zprávy z Hvězdné základny 12?“

Serson zvedl v naději hlavu.

„Oznámili nám, že k nám byla poslána zásobovací loď, měla by tu být do hodiny. Nic menšího než loď třídy Galaxy. Zdá se mi, že se nám dostává královského zacházení.“

„Spíš královské bolesti v zadku,“ kousl si James. „Potěšilo by mě jedině, kdybychom s nimi měli odletět. Až budeme opouštět tohle stanoviště, budu mít na sobě trvalý opálení.“

Spolu se Sersonem se začali pohybovat zpět k biosféře.

Šedý duraniový trup talířové části se nechal spatřit v okamžiku, kdy Dauntless vystoupila z planetárního stínu a vstoupila do světla hvězdy Vesuvi.

„Dorazili jsme do systému Vesuvi, kapitáne,“ ohlásila praporečká Kiska nevázaně. Bylo neobvyklé najít takovýto postoj u většiny Bajoranů, ale její mládí kontrastovalo se záští z boje jejího lidu s Cardassiany. Byla mladá, ale velmi bystrá a neobyčejně dychtivá.

Kapitán Wright stiskl spínač interkomu ve své pracovně a odpověděl: „Rozumím. Hned tam budeme, praporečku.“

„Ano, pane,“ odpověděla.

„Je Icarus připraven k vypuštění, Jedničko?“

„Ano, pane. Jestli se mohu zeptat, je nutné brát raketoplán dolů do kolonie?“

„Mám překvapení od méj dcery pro mého zetě. Společám se na to, že neřeknete nic posádce, kdybyste to náhodou viděl, až to budu balit.“

„Samozřejmě že ne, pane.“

Wright vytáhl ze své služební skříňky modrou láhev a chvilku ji podržel v ruce, pak ji teprve vložil do svého cestovního zavazadla.

„Aha, chápu, pane. S tím se dolů transportovat nemůžete.“

„Ne pokud nechci, aby lodní deník zmínil, že jsem dovezl romulanské pivo do federální kolonie, ve které nemají být vůbec žádné alkoholické nápoje. Plavidla v hlubokém vesmíru nám nabízejí určitá privilegia a toto je jedním z nich.“ Kapitán vložil poslední kus do svého zavazadla.

„Rozumím, pane. Vynechám jakoukoliv zmínku o tom v mém oficiálním deníku.“

Komandér se usmál vědic, že kapitán vtipu porozumí.

„Něco pro Vás mám, ale až se vrátím – Váš záznam. Zrovna jsem ho dokončil.“

Promluvíme si o tom, až budu zpátky.“

„Ano, pane. Užijte si to. Zajistím, aby vše běželo bezproblémově, dokud se nevrátíte.“

Kapitán vyšel z pracovny a komandér ho následoval.

„Jestliže admirál zavolá z nějakého důvodu, řekněte jí, že se vrátím do dvou hodin.“

„Provedu, pane.“

„A starejte se o naši loď, Jedničko. Chci ji od Vás převzít v jednom kuse.“

„Pokusím se ji udržet pohromadě, zatímco budete pryč, pane.“

Wright vstoupil se zavazadlem v ruce do turbovýťahu. Se souhlasným přikývnutím se podíval na svého prvního důstojníka. „Komandéře, máte velení. Hangár dvě.“ Dveře turbovýťahu se zavřely a jeho hukot byl slyšet, jak se vzdaloval od můstku.

Začínáme

Startovní obrazovka

Na zobrazené startovní obrazovce jsou k dispozici následující tlačítka:

Instalovat (Install) – Začne s instalací hry. Jakmile je hra nainstalována, změní se toto tlačítko na „Přeinstalovat“ (Reinstall).

Dodatky (Extras) – Sem klikněte, chcete-li se podívat na demoverze a jiné produkty.

Odkazy (Links) – Internetové odkazy na další Star Trek tituly a webové stránky.

Hrát (Play) – Spustí hru. Tato možnost není k dispozici, dokud hru nenainstalujete.

Pomoc/Podpora (Help/Support) – Sem klikněte, chcete-li pomoci se hrou. Toto tlačítko otevře soubor s nápovědou k Bridge Commanderovi, který obsahuje instalační pokyny, známé problémy s kompatibilitou a kroky pro řešení problémů.

Odchod (Exit) – Zavře startovní obrazovku.

Instalace

Abyste nainstalovali hru, vložte herní CD do Vaší mechaniky CD-ROM a vyberte si jednu z následujících možností pro instalaci hry:

Jestliže má Vaše mechanika CD-ROM zapnuto automatické spouštění, objeví se startovní obrazovka automaticky. Klikněte na tlačítko Instaluj (Install) a postupujte podle instalačních instrukcí na obrazovce.

Jestliže není automatické spouštění zapnuto, klikněte dvakrát na ikonku Můj počítač na Vaší ploše. Dvakrát klikněte na ikonku mechaniky CD-ROM. Dvakrát klikněte na ikonku Setup. Když se objeví startovní obrazovka, klikněte na tlačítko Instaluj (Install).

Rychlý start

Jestliže chcete přeskočit čtení tohoto manuálu a rovnou se ujmout velení, je tu několik věcí, které budete muset nejprve vědět. Nejdůležitější je, že existují dva hlavní herní módy, „můstkový mód“ a „taktický mód.“ V můstkovém módu budete moci dávat příkazy své posádce, zatímco v taktickém módu budete přímo řídit svoji loď. Pro přepínání mezi můstkovým a taktickým módem stiskněte mezerník.

Následují základní příkazy a klávesy, které budete muset znát, jestliže si přejete skočit rovnou do hry:

Ovládání myši

Na můstku

Abyste si vybrali člena posádky, pohybujte myší vlevo nebo vpravo tak, abyste se dívali přímo na člena posádky, kterého si přejete vybrat a klikněte na levé tlačítko myši. Objeví se nabídka s možnostmi příslušejícími danému členu posádky. Někteří ze členů posádky budou mít jiná podmenu, která si rovněž můžete vybrat. Abyste zrušili vybrání člena posádky, klikněte na plochu mimo nabídky. Klikněte na jiného člena posádky, abyste vyvolali jeho příslušné menu.

V taktickém módu

Abyste vybrali nějakou možnost z nabídky v tomto módu, jednoduše klikněte levou myší na nabídku. Abyste vystřelili z phaserů, klikněte levým tlačítkem myši do oblasti mimo nabídky. Abyste vypálili z torpéd, klikněte pravým tlačítkem myši do oblasti mimo nabídky.

Ovládání klávesnicí – obecně

Pohyb nahoru/dolů v nabídkách	šipka nahoru/šipka dolů
Pryč z podmenu/otevřít podmenu	šipka vlevo/šipka vpravo
Přepínání mezi taktickým a můstkovým módem	mezerník
Přepínání mezi cíli	T
Zobrazení mapy	M

Ovládání klávesnicí – taktický mód

Pohyb lodí nahoru/dolů	W/S
Pohyb lodí vlevo/vpravo	A/D
Rolování lodí vlevo/vpravo	Q/E
Přepínání mezi cíli	T
Přepínání mezi kamerami ve sledovacím a stíhacím módu	C
Palba z phaserů	F nebo levé tlačítko myši
Palba z torpéd	X nebo pravé tlačítko myši
Volba impulsní rychlosti	0 – 9
Nastavit zpětný impuls	R

Prosím, poznamenejte si, že všechny tyto klávesy jsou standardním nastavením. Podívejte se na stranu 34 pro úplný seznam všech příkazů z klávesnice.

Hlavní LCARS menu

Když spustíte hru, objeví se menu nazvané LCARS – Library Computer Access and Retrieval System (Přístupový a vyhledávací systém pro počítačovou knihovnu). V LCARS menu můžete zvolit druh hry, který byste si rádi zahráli, nahrát uloženou pozici, nastavit různé herní možnosti, prohlédnout si credits nebo odejít ze hry.

Pro pohyb v menu můžete použít myš nebo kurzorové klávesy. Pro výběr možnosti klikněte levým tlačítkem myši nebo stiskněte klávesu Enter. Klávesu TAB použijte k pohybu mezi různými částmi rozhraní a kurzorové klávesy použijte k přepínání mezi různými nastaveními nebo k pohybu mezi základním menu a podmenu.

Do LCARS menu se dostanete kdykoliv stiskem klávesy Escape (Esc).

Nová hra

Stiskněte toto tlačítko a začnete novou kampaň pro jednoho hráče ve hře Star Trek: Bridge Commander. Napište své jméno a vyberte si úroveň obtížnosti. Poté klikněte na Start a začnete.

Prosím, pro více informací o kampani jednoho hráče se podívejte na stranu 27.

Rychlá bitva

Toto tlačítko Vás přemístí na můstek Vaší lodi, kde můžete spustit simulovanou bitvu s hvězdnými loděmi z lodní počítačové knihovny. Tento mód Vám umožní velet jakékoliv lodi v počítači a zvolit si přátelské a nepřátelské lodě podle libosti. Tento mód použijte ke zdokonalení svých bojových schopností, k simulování velkých bitev z historie Hvězdné flotily a k tomu, abyste se dozvěděli něco víc o silách a slabinách jakékoliv lodě. Pro více informací o Rychlé bitvě se, prosím, podívejte na stranu 32.

Hra více hráčů

Toto tlačítko otevře nabídku pro hru více hráčů. Odsud si můžete vybrat, zda budete pořádat svoji vlastní hru nebo se připojíte k jiné buď přes Internet nebo místní síť LAN. Existuje několik různých druhů her více hráčů, ve kterých si můžete vybrat velení na jakékoliv lodi a vyzkoušet si svoji odvahu proti jiným špičkovým kapitánům. Pro více informací o hře více hráčů se, prosím, podívejte na stranu 28.

Nahrání hry

Toto tlačítko stiskněte, když si přejete nahrát nebo smazat dříve uloženou hru. Pro více informací o nahrávání uložených her se podívejte na stranu 27.

Konfigurace

Toto tlačítko stiskněte, chcete-li měnit různá nastavení hry. Zde si můžete nastavit obecné, zvukové a grafické volby a nakonfigurovat ovládání. Pro detailnější informace o konfiguraci hry se, prosím, podívejte na stranu 77.

Ukončení hry

Tuto možnost si zvolte, chcete-li ukončit právě probíhající hru, nebo když chcete ukončit celý program a vrátit se na plochu.

Velení své lodi

Velet hvězdné lodi vyžaduje kritické myšlení, strategické a taktické povědomí, rozhodnost a vedení. Jako kapitán budete muset vést svoji posádku nebezpečnými misemi, vyvážit cíle své mise s bezpečím své lodi a posádky. Často budete muset svěřit ovládání své lodi a funkci na můstku členům své posádky, zatímco Vy budete připraven bleskově zakročit.

Můstek

Vítejte na můstku své lodi, kapitáne. Jako kapitán jste zodpovědný za bezpečí a blaho celé své posádky. Při průzkumu neklidné oblasti vesmíru známé jako Maelstrom můžete právě odsud dávat své posádce různé příkazy.

Spolupráce s posádkou

Budete velet jedněm z nejlepších důstojníků, které Hvězdná flotila může nabídnout. Pro spolupráci se členy posádky jednoduše pohybujte myší vlevo a pravo a podívejte se přímo na ně. Když se na ně zaměří Váš pohled, objeví se nad každou postavou stavové okno. Toto stavové okno, také známé jako Informační panel postavy, zobrazí hodnotu důstojníka, jméno a funkci na můstku. Také zobrazí jejich stav nebo příkaz, který právě provádějí. Abyste si zvolili člena posádky, ujistěte se, že se na něj díváte, a že se nad ním objeví toto stavové okno. Když se díváte na požadovaného člena posádky, klikněte na něj levým tlačítkem myši.

Když zvolíte důstojníka, objeví se nabídka příkazů jakož i kurzor myši. Abyste vydali příkaz, přemístěte kurzor na požadovanou volbu z nabídky a klikněte. Váš důstojník začne provádět svůj nový příkaz. Pro pohyb nahoru a dolů v nabídce můžete použít šipky nahoru nebo dolů. Podmenu otevřete a zavřete stisknutím šipky vlevo nebo vpravo a zvolenou položku v nabídce aktivujete stiskem klávesy Enter. Abyste zrušili výběr důstojníka, přemístěte kurzor myši mimo oblast s nabídkou a klikněte kdekoli jinde na obrazovce.

Navíc si můžete vybrat své důstojníky a otevřít jejich nabídky použitím kláves F1 – F5. Klávesa F6 vyvolá nabídku týkající se hosta. Stiskněte tu samou funkční klávesu (F1 – F5) nebo klávesu F6, abyste zrušili výběr důstojníka a zavřeli jeho nabídku. Příkazy z klávesnice jsou detailněji popsány na straně 34.

Úkoly posádky

V průběhu svých misí se důvěrně seznámíte se svojí posádkou a jejich povinnostmi. Následuje stručné vysvětlení jejich úkolů:

První důstojník

Jako Váš první důstojník se komandér Saffi Larsen chová v průběhu misí jako Vaše pravá ruka. Je zodpovědná za různé stupně poplachů na Vaší lodi jakož i Vám i pomáhá udržet si přehled o všech cílech a záznamech ve hře. Také je zodpovědná za prioritní komunikaci se strojovnou a Hvězdnou flotilou. Pro Saffiiny osobní záznamy a služební záznam se podívejte na stranu 41.



Hlášení (Report) – Kliknutí na toto tlačítko požádá Vašeho prvního důstojníka o radu, komentáře nebo upřímné názory na současnou situaci.

Hlášení o škodách (Damage Report) – Sem klikněte, aby Saffi nařídila posádce můstku podat hlášení o škodách.

Zelený poplach (Green Alert) – Na toto tlačítko klikněte, abyste přivedli svoji loď do stavu zeleného poplachu jinak známého jako zelený režim. To znamená, že jste v neagresivním stavu a všechny Vaše štíty a zbraně budou vypnuty, což Vám umožní opravovat a dobít akumulátory.

Žlutý poplach (Yellow Alert) – Na toto tlačítko klikněte, abyste přivedli svoji loď do stavu žlutého poplachu. To je obranný stav se zvednutými štíty. Avšak Vaše zbraně nebudou zapnuty.

Červený poplach (Red Alert) – Na toto tlačítko klikněte, abyste přivedli svoji loď do stavu červeného poplachu. To zprovozní zbraně a štíty a připraví Vás tak na souboj. Při červeném poplachu začnete vyčerpávat energii z akumulátorů. Energie z akumulátorů je detailněji popsána na stránkách 17 – 20.

Cíle (Objectives) – Na toto tlačítko klikněte, abyste vyvolali seznam cílů současné mise. Abyste získali detailnější popis, klikněte na specifický cíl.

Ukázat deník mise (Show Mission Log) – Na toto tlačítko klikněte, abyste si přečetli všechny související dialogy, které dosud ve hře zazněly.

Kontaktovat Hvězdnou flotilu (Contact Starfleet) – Na toto tlačítko klikněte, abyste kontaktovali admirála Liu na Hvězdné základně 12.

Kontaktovat strojovnu (Contact Engineering) – Jestliže je Brex, Váš šéfinženýr, ve strojovně, klikněte na toto tlačítko, abyste s ním promluvili.

Kormidelník

Váš kormidelník, praporčík Kiska LoMar, je zodpovědný za komunikaci a pilotování lodí. V LoMařině nabídce najdete rozkazy pro zavolání, navigaci a další nebitevní manévry, které může být třeba provést. Pro LoMařiny osobní záznamy a služební záznam se podívejte na stranu 49.

Hlášení (Report) – Na toto tlačítko klikněte, abyste získali LoMařiny rady, komentáře nebo názory.

Zavolat (Hail) – Na toto tlačítko klikněte, abyste otevřeli seznam blízkých lodí, planetárních kolonií a základen. Kliknutím na jednu z těchto položek rozkážete LoMar, aby otevřela kanál a pokusila se je kontaktovat. Příležitostně dostanete pod své velení zpřátelené lodě. Když se to stane, objeví se další menu s následujícími příkazy:



Pokračovat v předchozích příkazech (Resume Old Orders) – Příkáže lodí ignorovat Váš poslední příkaz.

Zaútočit na cíl (Attack Target) – Nařídí lodí, aby zaútočila a zničila Váš cíl.

Zneškodnit cíl (Disable Target) – Nařídí lodí, aby zaútočila a zneškodnila Váš cíl.

Bránit cíl (Defend Target) – Nařídí lodí, aby bránila Váš cíl.

Chraň mě (Protect Me) – Nařídí této lodí, aby zaútočila na Vaše útočníky.

Zakotvit ve Hvězdné základně (Dock with Starbase) – Nařídí této lodí, aby zakotvila, doplnila munici a provedla opravy (pouze u Hvězdné základny 12).

Nastavit kurz (Set Course) – Kliknutí na toto tlačítko vyvolá seznam dostupných slunečních systémů, do kterých můžete warpovat. Podle nařízení Hvězdné flotily nemůžete warpovat přímo k vnitřní planetě slunečního systému. Jakmile Vaše loď dorazí na vnější okraj slunečního systému, můžete volně cestovat hlouběji při nižším warp faktoru. Sluneční systém, ve kterém se právě nacházíte, se objeví v horní části nabídky Nastavit kurz. Klikněte na současný sluneční systém, abyste otevřeli seznam různých vnitřních oblastí.

Warp – Když vyberete cíl v menu Nastavit kurz, klikněte na tlačítko Warp, abyste rozkázali LoMar zapojit warp pohon a odletět.

Oblétat planetu (Orbit Planet) – Na toto tlačítko klikněte, abyste získali seznam planet a měsíců v oblasti. Abyste začali obléhat určitou planetu, klikněte na její jméno a LoMar zařídí planetární orbitu.

Navigační body (Nav Points) – LoMar je rovněž zodpovědná za vytyčování souřadnic ve vesmíru. Tyto souřadnice se objeví v menu Navigační body. Klikněte na tlačítko Navigační body a získáte seznam navigačních bodů, které LoMar vytyčila a vložila do řídicí konzole. Vyberte navigační bod a LoMar k němu automaticky loď navede.

Kurz na setkání (Intercept) – Jestliže je zaměřen nějaký cíl, stane se dostupným příkaz Kurz na setkání. Klikněte na toto tlačítko, abyste přikázali LoMar zkřížit cestu cíli. Jestliže jste od cíle dále než 50 KM, LoMar použije In-System Warp, abyste se dostali rychle k cíli.

Vše zastavit (All Stop) – Klikněte na toto tlačítko a LoMar zastaví loď.

Zakotvit (Dock) – Jestliže jste poblíž Hvězdné základny 12, spustí kliknutí na toto tlačítko kotvící sekvenci, takže budete moci podle potřeby doplnit zásoby a/nebo opravit svoji loď.

Taktický důstojník

Váš taktický důstojník, poručík Felix Savali, je zodpovědný za zaútočení a boj s jakoukoliv lodí, která Vás ohrozí. Ve Felixově nabídce najdete rozkazy pro různé manévry a bitevní taktiky, které může provádět. Pro Felixovy osobní záznamy a služební záznam se podívejte na stranu 47.



Hlášení (Report) – Kliknutím na toto tlačítko požádáte Felixe o radu, komentáře nebo názory.

Manuální palba (Manual Fire) – Stisknutím tohoto tlačítka zvolíte mód manuální palby. Po zaktivování tohoto módu se kurzor Vaší myši změní na zaměřovač a Vy převezmete ovládání zbraní místo Felixe. V tomto módu bude Felix pokračovat v řízení lodí (jestliže dostane rozkaz). Pohybuje s novým kurzorem myši po cíli, abyste útočili na určité oblasti jeho trupu. Když tento mód vypnete, Váš kurzor se změní zpět na normální a Felix přebere ovládání zbraní.

Pálit pouze phasery (Phasers Only) – Stisknutím tohoto tlačítka rozkážete Felixovi, aby se omezil pouze na palbu z phaserů. Když zapnete tento mód, nebude používat torpéda.

Zaměřování podle libosti (Target at Will) – Stisknutím tohoto tlačítka umožní Felixovi volit cíle podle vlastního uvážení. Když je jeden cíl zničen, automaticky si zvolí další.

Seznam cílů

V seznamu cílů můžete kliknout na požadovaný cíl. Jestliže kliknete na jméno cíle podruhé, vyvoláte seznam jeho subsystémů (některé subsystémy obsahují seznam komponent – abyste takový seznam otevřeli, klikněte na jméno subsystému podruhé). Můžete zaměřit specifický subsystém tím, že na něj kliknete. Například, jestliže byste rádi ochromili loď místo toho, abyste ji zničili, mohli byste zaměřit její impulsní motory nebo zbraňové systémy. Seznam cílů funguje stejně ve Felixově nabídce jako v taktickém módu. Pro podrobnější popis seznamu cílů se podívejte na stranu 23.

Nabídka příkazů

Příkazy, které můžete dávat svému taktickému důstojníkovi jsou zobrazeny při horním okraji obrazovky napravo od taktického menu.

Zničit (Destroy) – Klikněte na toto tlačítko, abyste přikázali Felixovi zničit Váš současný cíl nebo jakýkoliv zaměřený subsystém.

Vyřadit (Disable) – Tento příkaz nařídí Felixovi vyřadit jakýkoliv cíl nebo zaměřený subsystém. To je užitečné, když chcete zastavit cíl, aniž byste mu uštědřili kritický zásah.

Zastavit (Stop) – Toto přikáže Felixovi, aby přestal útočit na jakýkoliv zadaný cíl.

Uhýbný manévr (Evade) – Stiskněte toto tlačítko a poručíte Felixovi uhýbat danému cíli. To se obzvláště hodí, když se potřebujete vyhnout nepřátelským torpédům.

Nabídka manévrů

Klikněte na toto tlačítko a objeví se seznam manévrů, které může Felix provádět. Různými manévry jsou:

Podle libosti (At Will) – Felix bude měnit vzdálenost k cíli podle vlastního uvážení.

Krátká vzdálenost (Close Distance) – Felix se přiblíží k cíli a bude k němu udržovat krátkou vzdálenost.

Udržovat vzdálenost (Maintain Distance) – Felix se pokusí zůstat ve stejné vzdálenosti od cíle.

Zvětšit vzdálenost (Separate Distance) – Felix se vzdálí od cíle a bude od něj udržovat dlouhou vzdálenost.



Nabídka taktik

Sem klikněte pro seznam taktik, které může Felix použít. Ujistěte se, že jste vybrali taktiku, která obrátí Vaše nejsilnější zbraň a štíty k nepříteli. Vybrat taktiku, která Vašemu nepříteli vystaví slabý štít, by mohlo být smrtelným omylem. Různými taktikami, které může Felix použít, jsou:

Podle libosti (At Will) – Felix bude útočit pomocí různých taktik podle svého uvážení.

Útok levými phasery (Left Phaser Attack) – Felix zaútočí phasery na levé straně (neboli levoboku) lodi.

Útok pravými phasery (Right Phaser Attack) – Felix zaútočí phasery na pravé straně (neboli pravoboku) lodi.

Útok přídí (Fore Attack) – Felix zaútočí phasery a torpéda na přední straně lodi.

Útok zádi (Aft Attack) – Felix zaútočí zadními torpédy.

Horní štíty (Top Shields) – Felix bude řídit loď tak, aby udržel horní (neboli záďové) štíty směrem k cíli.

Dolní štíty (Bottom Shields) – Felix bude řídit loď tak, aby udržel dolní (neboli břišní) štíty směrem k cíli.

Zbraně

Na tomto panelu jsou uvedeny různé zbraně Vaší lodi.

Torpéda

Typ (Type) – Klikání na toto tlačítko bude přepínat mezi různými typy torpéd naložených ve Vaší lodi. Na samém začátku hry budete mít k dispozici pouze fotonová torpéda.

Rozptyl (Spread) – Kliknutím na toto tlačítko určíte, kolik torpéd bude vypáleno naráz.



Phasery

Síla (Intensity) – Kliknutím na toto tlačítko budete přepínat mezi plnou a nízkou silou phaserů. Phasery s nízkou silou nadělají méně škody za jednu vteřinu než phasery s plnou silou, ale mohou střílet déle, protože spotřebovávají méně energie. Phasery s nízkou silou obecně nepoškodí trup Vašeho cíle, a je proto bezpečnější používat je spíše než phasery s plnou silou, když vyřazujete loď, kterou nechcete zničit. Phasery s nízkou silou však poškodí trup cíle, jestliže jste nezaměřili specifický systém nebo subsystém.

TIP – Jestliže si přejete vyřadit cíl, aniž byste ho zničili, měli byste použít phasery s nízkou silou.

Phasery s nízkou silou mohou být také efektivnější při poškozování subsystémů za předpokladu, že štíty cíle jsou vyřazeny nebo oslabeny.

Speciální zařízení

Vlečný paprsek (Tractor) – Kliknutím na toto tlačítko aktivujete vlečný paprsek. Když je cíl v dosahu a před nebo za Vaší loď, vlečný paprsek se vyšle a automaticky zaměří na cíl. Váš cíl se pak bude neschovat pohybovat a otáčet. Použití vlečného paprsku čerpá energii přímo z Vašeho hlavního akumulátoru, takže ho používejte s rozvahou. Energie z akumulátoru je detailně popsána na stránkách 17 – 20.

Maskování (Cloak) (pouze ve hře více hráčů a v Rychlé bitvě) – Jestliže je Vaše loď vybavena maskovacím zařízením, můžete kliknout na toto tlačítko a aktivovat maskování. Jestliže jste zamaskován, Vaši nepřátelé Vás nevidí na svém seznamu cílů a nemohou na Vás střílet z phaserů. Vaše štíty se vypnou a zatímco jste maskováni, nemůžete střílet ze zbraní. Použití maskování čerpá energii přímo z Vašeho rezervního akumulátoru, takže ho používejte s rozvahou. Energie z akumulátoru je detailně popsána na stránkách 17 – 20.

Vědecký důstojník

Váš vědecký důstojník, nadporučík Miguel Diaz, je zodpovědný za používání senzorů k průzkumu různých oblastí vesmíru, do kterých cestujete. V Miguelově nabídce najdete příkazy ke skenování oblastí jakož i různých cílů a objektů. Miguel může rovněž vysílat sondy. Pro Miguelovy osobní záznamy a služební záznam se podívejte na stranu 44.

Hlášení (Report) – Kliknutím na toto tlačítko si vyžádáte Miguelovy názory, komentáře nebo radu.

Skenovat oblast (Scan Area) – Kliknutím na toto tlačítko rozkážete sken oblasti.

Skenovat cíl (Scan Target) – Kliknutím na toto tlačítko přikážete Miguelovi oskenovat Váš momentálně vybraný cíl.

Skenovat objekt (Scan Object) – Kliknutí na toto tlačítko zobrazí seznam objektů ve Vaší blízkosti. Klikněte na jakýkoliv objekt na seznamu a Miguel jej oskenuje.



Vyslat sondu (Launch Probe) – Kliknutí na toto tlačítko vyšle sondu. Sonda je malé zařízení vyslané k tomu, aby shromáždilo více informací o něčem v okolí. Vyslání sondy zvýší dosah Vašich senzorů. Toho se dosáhne tím, že Vám sonda umožní detekovat a identifikovat objekty kolem své pozice, jako by na tom samém místě byla Vaše loď. Jestliže byly Vaše senzory vyřazeny nebo zničeny, stále můžete získávat senzorové informace tím, že vyšlete sondu. Poznámka: Ve hře více hráčů nelze sondy vysílat.

Strojovna

Váš šéfinženýr, nadporučík Brex, je zodpovědný za všeobecnou údržbu lodí a rozmísťování opravářských týmů v krizových situacích. V Brexově nabídce můžete přidělovat energii Vaší lodí a rozmísťovat inženýrské týmy na opravu poškozených systémů. Pro Brexovy osobní záznamy a služební záznam se podívejte na stranu 51.

Nabídka strojovny

Hlášení (Report) – Kliknutím na toto tlačítko se Vám dostane Brexových rad, názorů a brilantního důvtipu.

Rozmísťování opravářských týmů (Repair Team Assignments) – Tato oblast je vymezena pro lodní systémy, které jsou momentálně poškozeny a opravují se. Máte tři opravářské týmy, které budou automaticky opravovat systémy v pořadí, v jakém byly poškozeny.

Jestliže je poškozen jenom jeden systém, všechny tři opravářské týmy na něm budou pracovat současně, takže bude opraven třikrát rychleji. Klikněte na jakýkoliv systém v tomto seznamu, abyste mu udělili nižší prioritu, čímž uděláte prostor pro další poškozený systém.

Poškozené systémy (Damaged Systems) – V této oblasti se objeví poškozené systémy, které nejsou právě opravovány. Tak jak jsou systémy opravovány, jsou systémy nejvíce nahoře na tomto seznamu automaticky přidělovány opravářskému týmu. Jestliže je nějaký systém, který chcete opravit okamžitě, klikněte na něj a on se ihned přesune na horní konec fronty.

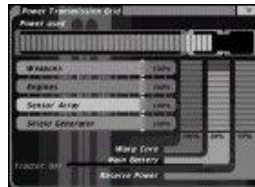
Zničené systémy (Destroyed Systems) – Toto je seznam systémů, které byly příliš poškozeny a nedají se opravit. Je užitečné do něj během bitvy nahlížet, protože Vám objasní Váš celkový stav a nevýhody. Jediným způsobem jak opravit tyto systémy je zakotvit ve Hvězdné základně 12.



Rozvodná energetická síť (Power Transmission Grid)

Tento panel zobrazuje momentální stav Vašich lodních akumulátorů a warp jádra. Warp jádro vyrábí všechnu energii pro Vaši loď, jakož i udržuje nabitě hlavní a rezervní lodní akumulátory. Rozvodná energetická síť Vám umožňuje změnit množství energie přidělené jednotlivým lodním systémům. Zvýšený příděl energie vyústí ve zvýšený výkon, ačkoliv může časem vyčerpat Vaše akumulátory. Snížení přídělu energie sníží výkon systému, ale také sníží čerpání akumulátoru (nebo umožní jeho dobíjení v případě, že je využití energie na nízké úrovni).

Když se naučíte vyvažovat úroveň spotřeby energie na Vaší lodi, zvýšíte její bojovnou efektivnost obzvláště během dlouhotrvajících bitev. Tento panel má tři hlavní části – míry energetických zdrojů, míru čerpání energie a zarážky k přidělování energie.



Míry energetických zdrojů

To jsou tři vertikální míry na pravé straně displeje. Levá míra představuje warp jádro Vaší lodi. Prostřední míra představuje Váš hlavní akumulátor, zatímco pravá míra představuje Váš rezervní akumulátor.

Warp jádro (Warp Core) – Tato míra zobrazuje stav Vašeho warp jádra. Když bude warp jádro poškozeno, sníží se jeho schopnost vyrábět energii (to se odrazí v míře čerpání energie). Jestliže Vaše warp jádro klesne na 0%, nastane protržení warp jádra a loď bude zničena.

Hlavní akumulátor (Main Battery) – Tato míra představuje úroveň nabití Vašeho hlavního akumulátoru. Jestliže je spotřeba energie vyšší než množství, které warp jádro produkuje, bude energie čerpána z hlavního akumulátoru a míra bude ukazovat pokles jeho nabití. Jestliže nespotebováváte příliš mnoho energie, bude se hlavní akumulátor pomalu nabíjet.

Rezervní energie (Reserve Power) – Tato míra zobrazuje úroveň nabití rezervního akumulátoru. Jestliže Vaše loď spotřebovává příliš mnoho energie, budete čerpat rezervní akumulátor a míra bude ukazovat pokles jeho nabití. Jestliže nespotebováváte příliš mnoho energie, bude se rezervní akumulátor pomalu dobíjet.

Míra čerpání energie

Tato barevně označená míra (jejíž části odpovídají zarážkám k přidělování energie) zobrazuje celkovou energii, kterou Vaše lodní systémy spotřebovávají – delší míra odpovídá zvýšené spotřebě energie. Rám obklopující tuto míru Vám umožňuje vidět, který zdroj energie je využíván. Rám je rozdělen do tří částí:

Modrá – Ta odpovídá warp jádru Vaší lodi. Toto je množství energie, které warp jádro konstantně produkuje – jestliže využíváte méně než je toto množství, bude zbývající část použita k dobíjení lodních akumulátorů.

Žlutá – To odpovídá hlavnímu akumulátoru lodi. Jestliže využíváte více energie než Vám může poskytnout warp jádro, míra vstoupí do této části rámu, protože je energie čerpána z hlavního akumulátoru. Jestliže budete stále čerpat energii z hlavního akumulátoru, tak se nakonec vyčerpá a přestane poskytovat energii.

Červená – To odpovídá rezervnímu akumulátoru lodi. V krajních situacích můžete čerpat více energie než Vám může poskytnout warp jádro a hlavní akumulátor. V tomto případě vstoupí míra do této části rámu a z rezervního akumulátoru bude čerpána dodatečná energie, dokud to půjde. Jakmile je Vaše kapacitní rezerva plně využita a míra dosáhne pravého konce rámu, nemůžete čerpat více energie.

Zarážky k přidělování energie

Tato část, umístěná pod mírou čerpání energie, Vám umožní ovládat úroveň čerpání energie pro každý z lodních systémů. Přetáhněte zarážku na každé míře na požadovanou úroveň čerpání energie – míra čerpání se zobrazuje vpravo od každé z měr. 100% je normální kapacita pro každý systém, ačkoliv ji v případě nutnosti můžete zvednout až na 125%. (To nemá žádné vedlejší účinky, kromě zvýšeného čerpání energie). Tato zvýšená kapacita by měla být využívána opatrně, protože vyšší čerpání by Vás mohlo natchytat bez energie v akumulátorech v nejméně vhodný okamžik.

Zbraně (Weapons) – Zvýšení přidělu energie do zbraní bude znamenat jejich rychlejší dobíjení nebo nabíjení. Snížení přidělu zpomalí dobíjení a nabíjení.

Motory (Engines) – Zvýšení přidělu energie do motorů znamená, že bude Vaše loď manévrovatelnější a zvýší se její maximální rychlost. Snížení přidělu energie vyústí v línější obracení Vaší lodi a v pomalejší pohyb.

Senzorové pole (Sensor Array) – Vyšší úroveň energie zvýší efektivní dosah Vašich senzorů, zatímco snížený přiděl energie jejich dosah zkrátí. Množství energie přidělené senzorovému poli rovněž ovlivní dosah, při kterém se objeví objekty na Vašem seznamu cílů.

Generátor štítů (Shield Generator) – Více energie přidělené štítům zvýší rychlost jejich dobíjení. Nižší úroveň energie vyústí v pomalejší rychlost dobíjení.

Povšimněte si, že jestliže bude Vaše warp jádro poškozeno, mohou být nastavení přidělování energie automaticky změněna tak, aby vyrovnala sníženou kapacitu warp jádra.

V závislosti na konfiguraci Vaší lodě se mohou pod zarážkami k přidělování energie objevit dvě další položky.

Vlečný paprsek (Tractor): Zapnut/vypnut – Značí, zda jsou Vaše vlečné paprsky zapnuty nebo vypnuty.

Maskování (Cloak): Zapnuto/vypnuto – Značí, zda je Váš maskovací systém, je-li použitelný, zapnutý nebo ne.

Tipy k čerpání energie

Zde je několik jednoduchých tipů a vodítek k řízení spotřeby energie.

Snažte se neplýtvat energií. Když necháte Vaši loď dlouhou dobu ve stavu červeného poplachu (se všemi systémy zapnutými), tak nakonec vyčerpáte své akumulátory. Když nejste v bitvě, přejděte na zelený poplach, abyste šetřili energii a dobíjeli akumulátory.

Jestliže si všimnete, že je Vaše loď línější než obvykle, nebo že Vám ze seznamu cílů mizí objekty, zkontrolujte si nastavení energie. Mohli jste utrpět poškození warp jádra nebo jste vyčerpali energii z akumulátorů. Je-li třeba, změňte své nastavení tak, abyste se vyrovnali se sníženým množstvím dostupné energie. Pamatujte si, že poškození warp jádra zapříčiní rychlejší vyčerpání Vašich baterií, protože warp jádro už neposkytuje tolik energie.

Jestliže míra čerpání energie překročí modrý rám, čerpáte svůj akumulátor. Jestliže ho nepřekročí, akumulátory dobíjíte. Jestliže míra vstoupí do žlutého rámu, využíváte hlavní akumulátor, a jestliže vstoupí až do červeného rámu, tak rovněž čerpáte rezervní akumulátor.

Zakotvení a opravy ve Hvězdné základně doplní Vaše akumulátory.

Vlečné paprsky a maskovací zařízení jsou v bitvě velmi užitečné, ale pamatujte si, že mohou rychle vyčerpat Vaše akumulátory. Při jejich použití pečlivě sledujte úroveň akumulátorů a snažte se je nepoužívat zbytečně dlouho.

Boj

Zapojit do boje se můžete buď tak, že budete vydávat příkazy svému taktickému důstojníkovi, nebo můžete napadnout nepřítele přímo v taktickém módu, kde postavíte svoje schopnosti a strategie proti nepřítelovým. Pro bližší informace o různých příkazech, které můžete vydávat Felixovi, se, prosím, podívejte do části „Taktický důstojník“ v sekci „Úkoly posádky“ na straně 13.

Boj ve hře Star Trek: Bridge Commander je odlišný od většiny vesmírných bitevních simulací. Podobnější spíše námořní bitvě nebo ponorkovému konfliktu vyžaduje zvýšený smysl pro taktiku a strategii. Hvězdné lodě jsou velká, silná plavidla, a ačkoliv jsou velmi rychlá, jsou méně pohotová než hvězdné stíhače. Jejich schopnost manévrovat je těžkopádnější a souboj hvězdných lodí proto připomíná spíše půvabný tanec smrti mezi dvěma hrozivými obry, kteří stále soupeří o nejlepší pozici. Efektivní manévrování v bitvě zahrnuje neustálé natáčení Vaší lodí tak, abyste měli chráněné nejslabší štíty, zatímco současně používáte nejsilnější zbraně.

Vzdálenost

Taktika v trojrozměrné partii šachu je vším. Jako kapitán budete muset maximalizovat svoji obranu, zatímco budete využívat slabin nepřítele. Budete se chtít přiblížit k nepříteli, když budete pálit z phaserů, protože paprskové zbraně s větší vzdáleností slábnou. Torpéda zaměří svůj cíl efektivněji z dálky. Budete chtít udržovat vzdálenost, aby měla Vaše torpéda větší šanci zaměřit svůj cíl. A naopak, když budete udržovat vzdálenost, bude pro Vás obtížné vyhnout se blížícím se torpédům, protože Vás efektivněji zaměří. Samozřejmě že budete mít šanci vyhnout se torpédům z větší vzdálenosti, jestliže jste mimo dosah jejich zaměření. Jakmile Váš nepřítel vystřelí torpéda, je dobrým nápadem zvýšit rychlost a obrátit nos Vaší lodí do kolmého směru. Stále směřujte svoji loď kolmo k trajektorii torpéda. Nemůžete čekat, že se jim všem vyhnete, takže jestliže musíte dostat zásah, ujistěte se, že to bude do nejsilnějšího štítu.

Útok

Také budete zřejmě potřebovat zaměřovat efektivně individuální systémy nepřítele podle okamžitých potřeb. Jestliže Vás nepřítel neustále oslabuje opakovanou phaserovou palbou, bude možná důležitější vyřadit nebo zničit jeho zbraňové systémy, než se pustíte do zbytku. Poškození nebo vyřazení jednoho z jeho motorů oslabí jeho manévrovací schopnosti a udělá z něj snadnější kořist. Tím že vyřadíte jeho senzory, mu znemožníte Vás zaměřit, a když vyřadíte maskovací zařízení, nebude se moci schovat.

Nebo možná budete chtít oslabit nejprve jeho štíty, abyste mohli posléze efektivněji vyřadit jednotlivé subsystémy. Snažte se ztenčit určitý štít místo toho, abyste rozložili svoji palbu po všech stranách nepřitele.

Obranná taktika

Efektivní obranná taktika zahrnuje provádění přednějších oprav v záru bitvy, efektivní rozdělování energií do Vašich nejkritičtějších systémů a manévrování mimo nebezpečí. Například, jestliže jste těžce poškozeni, můžete shledat, že je nutné opravit štíty dříve než zbraně. V určitých situacích mohou dostat phasery přednost před torpédy. V obtížné bitvě můžete zjistit, že je nutné přidat energii do zbraní a štítů a snížit příděl energie do senzorů. Posílit motory může být nezbytné, když bojujete s rychlejšími nepřáteli. Neustále pohybujte svojí lodí tak, abyste zabránili nepřítelům proniknout určitým štítem. Zvětšete vzdálenost mezi Vámi a Vaším nepřítelem, jestliže Vás oslabuje phaserovou palbou. Všechny phasery způsobí na větší vzdálenosti méně škody, ačkoliv tato vzdálenost se liší lodí od lodí. Stanice mají obecně větší dosah, ve kterém mohou napáchat škody.

Taktický mód

I když můžete vydávat rozkazy Felixovi z můstku, přijde doba, kdy budete muset sledovat akci z vnějšku lodi. V takovýchto situacích můžete přepnout na vnější taktický mód stiskem mezerníku. Taktický mód Vám poskytne spoustu informací o Vaší lodi a lodi, kterou jste zaměřili, jakož i o oblasti kolem Vás. Pamatujte, že Felix i ostatní členové posádky jsou také přístupní z taktického módu (viz níže).



V taktickém módu můžete převzít řízení a pilotovat loď sami. K řízení použijte jakoukoliv ze směrových kláves (W, S, A, D, Q nebo E) a Felix Vám přenechá ovládání lodi. Abyste vypálili z phaserů, podržte levé tlačítko myši (nebo stiskněte F). K vystřelení torpéda klikněte pravým tlačítkem myši (nebo stiskněte X). Ujistěte se, že když používáte svoji myš k palbě, není kurzor umístěn nad nabídkou.

V taktickém módu budete stále schopni vydávat rozkazy své posádce pomocí kláves F1 – F5. Když je Váš kurzor nad nabídkou, použijte myš k výběru jedné z položek menu. Když dáte Felixovi rozkaz v tomto módu, nebo i po návratu na můstek, Felix od Vás převezme zpět řízení.

Seznam cílů

Máte několik možností, jak si zvolit cíl. Můžete stisknout klávesu T, abyste přepínali mezi všemi cíli v oblasti nebo stisknete klávesu I, čímž budete přepínat pouze mezi nepřátelskými cíli. Také můžete kliknout na požadovaný cíl v seznamu cílů. Jestliže kliknete na jméno cíle podruhé, objeví se seznam jeho subsystémů. Některé subsystémy se skládají z více částí. Takové subsystémy mají vlevo od svého jména šipku vpravo. Klikněte na jméno subsystému podruhé a otevře se seznam jeho částí. Specifický systém nebo subsystém zaměříte, když na něj kliknete. Například, jestliže kliknete na cardassijskou loď třídy Keldon, která se objevila na Vašem seznamu cílů, stane se Vaším cílem. Klikněte na její jméno podruhé a objeví se seznam subsystémů. Klikněte na její torpéda, čímž zaměříte subsystém torpéd. Jestliže kliknete na torpéda podruhé, objeví se seznam jejich různých torpédových komor, což v tomto případě je přední torpédová komora a zadní torpédová komora.

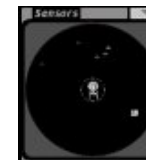


Subsystémy, které byly vyřazeny, změní na seznamu cílů barvu na fialovou a subsystémy, které byly zničeny, zmizí ze seznamu cílů úplně.

Vybrat si cíl a pohybovat se po seznamu cílů můžete rovněž pomocí příkazů z klávesnice. Držte klávesu Tab, dokud se nevysvítí seznam cílů. K pohybu nahoru a dolů po seznamu pak použijte šipku nahoru a dolů. K výběru cíle nebo otevření seznamu systémů a subsystémů cíle stisknete šipku vpravo nebo Enter.

Senzory

Senzorové kontakty a cíle v dosahu se zobrazují na kruhovém panelu v levém dolním rohu obrazovky. Používejte ho ke zjištění počtu nepřátel v blízkosti Vaší lodi. Ve středu tohoto displeje je obrázek Vaší lodi, což Vám umožní rychle určit relativní polohu lodí a objektů kolem Vás. Pověšměte si, že kontakty jsou zabarveny podle své příslušnosti, nepřítel nebo spojenec. Kontakty se zobrazují jako šipky, které naznačují jejich příděl nebo směr, kterým se pohybují. Také si povšimněte, že cíl bude na panelu s displejem senzorů zvýrazněn závorkou, jestliže na Vás nepřátelská loď vystřelí. Torpéda jsou rovněž vyznačena na displeji a jsou odlišena podle typů, což Vám pomůže odhalit hrozby, které nemusíte vidět.



Senzorový displej je dvourozměrná podoba třírozměrného vesmíru a „skutečné“ vzdálenosti nejsou nutně takové, jaké se jeví na Vašich senzorech. Vzdálenost klesá nelineárním způsobem, takže jak se objekt vzdaluje od Vaší lodi, zvětšuje se měřítko sensorového displeje. Kvůli tomu výrazně vzdálené objekty zůstanou na okraji sensorového displeje místo toho, aby z něj zcela zmizely. Rovněž kontakty, které se zdají být ve stejné vzdálenosti od Vaší lodi, mohou být ve skutečnosti v různých nepoměrech od roviny, a proto dále od Vaší lodi, než se zdají. Sensorové kontakty začnou mizet tak, jak se pohybují nad nebo pod rovinou, na které cestuje Vaše loď. Kliknutím na šipku v pravém horním rohu minimalizujete tento panel.

Zobrazení štítů a zbraní

V pravém dolním rohu obrazovky si všimněte několika displejů. Tyto displeje zobrazují rychlost Vaší lodi, typ torpéd, která používáte, nastavení síly Vašich phaserů, sílu Vašich štítů a připravenost Vašich zbraní.



Štíty

Displej zobrazující štíty uvádí sílu Vašich předových (předních) a záďových (zadních) štítů, štítů na levoboku (levých) a pravoboku (pravých) štítů a břišních (spodních) a hřbetních (horních) štítů. Jasně zelená značí, že Vaše štíty jsou při plné síle. Jak budete zasahováni phasery a torpédy od nepřítele, změní se barva Vašich štítů postupně ze zelené na žlutou, pak červenou a nakonec na černou, to když už nebudete mít na dané straně lodi žádné štíty. Váš cíl a jeho štíty jsou zobrazeny na displeji v levém horním rohu obrazovky. Kliknutím na šipky v pravých horních rozích těchto panelů je minimalizujete.

TIP – Jako dobrý kapitán byste měl neustále měnit štíty, které jsou vystaveny nepříteli, abyste každý štít ochránil před úplným vyčerpáním. Kromě toho, když začne energie ze zbraní pronikat slábnoucími štíty, začnou se na Vaší lodi objevovat poškození.

Ikonky vyjadřující poškození

Množství poškození, které utrpíte, se bude s poklesem síly Vašich štítů stále zvětšovat. Jestliže utrpíte poškození jakéhokoliv systému, objeví se na obrázku Vaší lodi ikonka, která ukazuje, který systém byl poškozen. Poškozené systémy jsou představovány ikonkou žluté barvy, vyřazené systémy ikonkou šedé barvy, a když je systém zcela zničen, objeví se ikonka červená. Tyto ikonky se rovněž zobrazují s poškozenými systémy na panelu strojovny v části týkající se odstraňování škod.



Tyto ikonky Vám umožní rychle určit systémy, které byly na Vašem plavidle poškozeny, vyřazeny nebo zničeny. Ikonky se také zobrazují na displeji popisujícím štíty cíle, takže můžete rychle zjistit relativní poškození Vašeho cíle. Naučte se dobře rozeznávat tyto ikonky, protože Vám poskytnou cenné informace uprostřed prudké bitvy.

Když bude Vaše loď poškozena, můžete se podívat do nabídky strojovny tím, že buď kliknete na Brexe nebo stisknete klávesu F5 na klávesnici. Na panelu strojovny se můžete podívat na možnosti týkající se odstraňování škod (viz část „Strojovna“ v sekci „Úkoly posádky“ na straně 17). Brex automaticky přidělí týmy, které mají začít s opravami poškozených systémů, ale Vy můžete kdykoliv podle vlastního uvážení zvolit jiné systémy, které mají být opraveny dříve.

Zbraně

Displej zobrazující Vaše zbraně, který je také popsán v části „Taktický důstojník“ v sekci „Úkoly posádky“ na straně 15, Vám umožňuje nastavit typ torpéd a jejich rozptyl, sílu phaserů a zapnout nebo vypnout Váš vlečný paprsek nebo maskovací zařízení (je-li k dispozici). Kliknutím na šipku v pravém horním rohu minimalizujete tento panel.

Dalším důležitým ukazatelem v bitvě je displej zobrazující phaserové výšeče a torpéda. Tento displej je umístěn v pravém dolním rohu obrazovky a obsahuje na svém horním okraji ukazatel rychlosti. Při červeném poplachu se tu objeví různé pruhy obepínající Vaši loď. Tyto pruhy zobrazují nabití Vašich phaserů a jejich připravenost k palbě. Jsou tu dvě vrstvy pruhů, které představují zádové a břišní strany lodi.

Jak budete pálit z phaserů, pruhy začnou měnit svoji barvu od zelené přes žlutou, pak červenou a nakonec po černou. Zelená představuje phasery, které jsou plně nabity a připraveny k palbě, zatímco černá představuje phasery, jejichž energie je zcela vyčerpána. Vyřazené phasery se objeví jako šedé, a když bude phaser zničen, tak pruh který je s ním spojen, zmizí. Vaše phasery se časem dobijí, avšak Vy můžete zvýšit rychlost jejich dobíjení tím, že v nabídce strojovny přidělíte více energie do zbraní. Když se cíl nachází v jedné z palebných výšečí Vašich phaserů, začne z obrázku Vaší lodi vyzařovat směrem k phaserovému pruhu, který je k tomuto cíli natočen, průhledný modrošedý ukazatel. Cíl může být současně ve více než jedné výšeči. Tyto průhledné modrošedé ukazatele také vyznačují, kde se cíl nachází vzhledem k Vaší lodi, jakož i který phaser vystřelí. Když se neobjeví žádný ukazatel, je cíl s největší pravděpodobností ve slepém bodě, kde na něj Vaše phasery nemohou střílet.

TIP – Je důležité hybat svou lodí tak, aby se Váš cíl neustále pohyboval z jedné palebné výšeče do druhé, abyste zabránili úplnému vyčerpání jakéhokoliv z phaserových polí, a abyste drželi nepřátelské lodě mimo slepé body.

Poblíž přidá a zádí obrázku Vaší lodi také najdete určitý počet kulatých teček. Tyto tečky představují torpédové komory Vaší lodi. Když jsou tyto ukazatele zelené, jsou torpéda nabita a připravena pálit na té dané straně lodi. Červená značí, že torpéda se právě nabíjí nebo jsou nedostupná, protože Vám již došla. Šedá znamená, že torpédová komora byla vyřazena. Tyto tečky zmizí, když bude příslušná torpédová komora zničena. Také tento panel může být minimalizován kliknutím na šipku v pravém horním rohu.

TIP – Protože potkáte širokou řadu protivníků, stane se velmi důležitým, abyste monitorovali dostupnou energii na lodi, sílu Vašich štítů a připravenost Vašich zbraní. Dobrý kapitán bude vždy chránit slabé strany své lodi před nepřátelskou palbou, zatímco použije své nejnabitější a připravené zbraně.

Kampaň pro jednoho hráče

Začínáme novou hru

V hlavním LCARS menu můžete kliknutím na tlačítko „Nová hra“ (New Game) začít novou kampaň. V nabídce nové hry se objeví následující tlačítka a možnosti:

Jméno hráče (Player's Name): Kliknutím do textového rámečku můžete upravit své jméno nebo jméno své hry. Jméno hráče nemůže obsahovat následující znaky: , < . > ? / " ' \ | :

Obtížnost (Difficulty): Obtížnost Vaší hry můžete zvolit tím, že kliknete na jedno z kulatých zatřítek vedle štítku s nápisem „Obtížnost“. První důstojník je nejjednodušší nastavení, kapitán je prostřední nastavení a admirál je nejtěžší nastavení hry.

Spustit (Start): Klikněte na toto tlačítko, až budete připraveni spustit hru a vydat se na svoji první misi.

Upravit si své jméno je zcela volitelné, ale někdy je zábavné pojmenovat svoji hru po sobě, skvělém kapitánovi, nebo zvláštní lodi. Prosím, uvědomte si, že necháte-li stejné jméno hráče poté, co začnete hrát znovu od začátku, přepíšete si všechny staré uložené pozice.

Také si můžete přát specifikovat obtížnost hry tím, že si zvolíte hrát jako první důstojník, kapitán nebo admirál. První důstojník se nejlépe hodí pro nového hráče, nebo hráče kteří se více zajímají o příběh než o obtížnost misí. Nastavení admirál je nejlepší pro zkušené hráče, kteří chtějí speciální výzvu. Nastavení obtížnosti kapitán je uprostřed mezi dvěma předchozími.

Po napsání svého jména a vybrání si úrovně obtížnosti, klikněte na tlačítko Spustit v pravém dolním rohu obrazovky a začnete hrát.

Nahrávání uložených pozic

V klíčových bodech kampaně pro jednoho hráče se hra sama uloží a vytvoří soubor podle jména hráče. Abyste hru nahráli, klikněte na soubor, který si přejete nahrát a potom klikněte na tlačítko Nahrát hru (Load Game). Jestliže si přejete smazat uloženou pozici, vyberte si soubor, který chcete smazat a poté klikněte na tlačítko Smazat (Delete).

Hra více hráčů

Tento prvek ve hře Star Trek: Bridge Commander Vám umožňuje vyzvat jiné federální, klingonské, romulánské, ferengské, kessokské nebo cardassijské kapitány na souboj dovedností a strategie.

Minimální systémové požadavky pro hru po síti

Abyste si mohli zahrát hru více hráčů ve Star Trek: Bridge Commander, musíte splnit následující minimální systémové požadavky:

28.8k modem (pro maximálně tři hráče)

33.6k modem (pro maximálně čtyři hráče)

56k modem (pro čtyři hráče s jedním vyhrazeným serverem)

pro hru pěti až osmi hráčů je vyžadována místní síť LAN nebo širokopásmová síť

Hlavní menu hry více hráčů

V hlavním menu hry více hráčů si můžete vybrat, zda založíte novou hru nebo se připojíte ke hře, která již existuje.



Založit hru (Host Game) – Pro založení nové hry stiskněte toto tlačítko. Ujistěte se, že Váš systém splňuje minimální specifikace ke spuštění hry (viz Minimální systémové požadavky výše).

Připojit se ke hře (Join Game) – Stisknutím tohoto tlačítka se připojíte ke hře více hráčů, kterou už založil jiný hráč. Vyhledejte seznam her (viz Spustit hledání na straně 29), vyberte si hru, ke které se přejete připojit a klikněte na tlačítko Spustit (Start) v pravém dolním rohu obrazovky.

Hlavní menu (Main Menu) – Stisknutím tohoto tlačítka se vrátíte do hlavního LCARS menu.

Menu připojit se ke hře

Jméno hráče (Player's Name) – Do této oblasti napište jméno své lodě nebo své vlastní jméno.

Heslo (Password) – Sem napište heslo pro přístup k soukromé hře.

Přímé připojení ke hře (Direct Join Game) – Klikněte na toto tlačítko, znáte-li IP adresu hry, ke které se chcete připojit. Poté vložte IP adresu do pole vpravo od tohoto tlačítka a klikněte na tlačítko Spustit (Start), abyste se připojili ke zvolenému serveru.

TIP – Musíte vložit správnou IP adresu, nebo se jinak spojení nezdaří a Vy obdržíte chybovou zprávu Neplatná IP adresa. Správná IP adresa neobsahuje více než dvanáct (12) číslic s maximálně třemi (3) číslicemi v každé ze čtyř částí oddělených tečkami (např. XXX.XXX.XXX.XXX). Například platná IP adresa by mohla začínat 192.168.x.x.

Internet/LAN – Vyberte si buď „Internet“ nebo „LAN“, abyste určili, zda si přejete hrát hru přes Internet nebo přes místní síť.

Spustit hledání/Ukončit hledání (Start Query/Stop Query) – Klikněte na tlačítko Spustit hledání, abyste začali prohledávat servery na Internetu nebo LAN. Jestliže si přejete ukončit hledání dříve, než se dokončí, můžete kliknout na tlačítko Ukončit hledání. Po provedení vyhledávání se zobrazí následující informace:

Jméno (Name) – Toto je jméno hry stanovené hráčem, který hru založil.

Druh (Type) – Druh hry, která se hraje (např. Deathmatch, Team Deathmatch, atd.)

Odezva (Ping) – Údaj o tom, jak dlouho trvá balíku informací dostat se k zakladateli hry a zpět k Vám. Pro to, abyste si hru více hráčů co nejvíce užili, si zvolte hru s nižším číslem.

P/M – Tato položka uvádí počet hráčů připojených ke hře a maximální povolené množství hráčů.

Hráči ve hře (Players in Game) – Toto je seznam jmen různých hráčů připojených ke hře.

Informace o hře (Game Info) – Tato oblast uvádí specifické parametry potřebné k vyhrání hry.

Spustit (Start) – Kliknutím na toto tlačítko se přemístíte do zvolené hry.

Menu založit hru

V této nabídce můžete zvolit parametry týkající se druhu hry, který si přejete hrát.

Hra (Game) – V tomto sloupci si vyberte druh hry, který si přejete hrát. Druhy her jsou vysvětleny na straně 30.

Jméno hry (Game Name) – Tady můžete stanovit jméno své hry.

Jméno hráče (Player's Name) – Do této oblasti napište jméno své lodě nebo své vlastní jméno.

Heslo (Password) – Jestliže si přejete omezit přístup ke své hře, můžete sem napsat heslo. Pouze jedinci, kteří znají Vaše heslo se k Vám budou moci připojit.

Hra po Internetu/Hra po LAN (Internet Game/LAN Game) –

Klikněte na jedno z těchto tlačítek, abyste určili buď hru po Internetu nebo hru po místní síti LAN.

Vyhrazený server (Dedicated Server) - Klikněte na toto tlačítko, přejete-li si založit vyhrazený server. Z vyhrazeného serveru nebudete moci hru hrát, ale budete moci vidět herní výsledky a vyhodit neukázněné hráče.

Spustit (Start) – Kliknutím na toto tlačítko spustíte hru více hráčů.



Obrazovka s výběrem lodí

Na této obrazovce si můžete vybrat typ lodě, které si přejete velet.

Kliknutí na typ lodě zobrazí třídu lodí a rasu, která jí vlastní, její obecný popis, jakož i hodnocení zbraní, štítů a trupu. Jestliže jste zakladatelem, můžete vybrat hvězdný systém, ve kterém si přejete hrát. Kliknutí na systém Vám poskytne jeho stručný popis.



Zakladatel může rovněž určit množství hráčů, kteří se mohou hry zúčastnit a kolik času uplyne do konce hry. V závislosti na druhu hry může zakladatel také stanovit skóre, které je potřebné k ukončení hry.

TIP – Při výběru lodí ve hře více hráčů si všimněte, že po popisu lodí okamžitě následuje stručný seznam taktických tipů. Všechny lodě mají takovéto tipy.

Až si vyberete loď, se kterou chcete hrát, klikněte na tlačítko Spustit (Start).

Druhy her

Deathmatch

V Deathmatchi bojuje každý za sebe a všichni proti všem, aby se ukázalo, kdo se může chlubit tím, že je nejlepší kapitán. Hráči si mohou vybrat jakékoliv loď ve hře.

I když můžete být v pokušení vybrat si vždy nejsilnější loď, nedostanete tolik bodů za zabití, když silnější loď zničí slabší plavidlo.

Avšak získáte více bodů, jestliže slabší loď (např. ferengijský Marauder) porazí silnější loď (např. federální třídu Sovereign). Výsledkem čehož je, že samotný počet zabití nebude nutně rozhodovat bitvy, protože hra přidělí body podle relativních hodnot zničených lodí.

Zakladatel může stanovit, aby Deathmatch skončil po určité době, nebo když je dosaženo určitého počtu bodů, a v tom případě jsou body důležitější než počet zabití.

Team Deathmatch

V Team Deathmatchi bojují dvě skupiny, aby se zjistilo, která z nich je lepším týmem. Hráči si mohou vybrat jeden ze dvou týmů a hráči z každého týmu si mohou vybrat jakoukoliv loď ve hře.

Zakladatel může stanovit, aby Team Deathmatch skončil po určité době, nebo když je dosaženo určitého počtu bodů, a v tom případě jsou body důležitější než počet zabití.

Deathmatch Federace versus ne-Federace (UFP Vs. Non-UFP Deathmatch)

V této specializované hře bude bojovat tým nejlepších federálních kapitánů proti nejlepším Romulanům, Ferengům, Klingonům, Cardassianům a Kessokům o nadvládu. Hráči si mohou vybrat, zda budou v týmu Federace nebo ne-Federace. Hráči kteří jsou členy týmu Federace, si mohou vybrat jakékoliv federální plavidlo včetně raketoplánu. Hráči kteří jsou členy týmu ne-Federace, si mohou vybrat jakoukoliv nefederální loď.

Zakladatel může stanovit, aby Deathmatch Federace versus ne-Federace skončil po určité době, nebo když je dosaženo určitého počtu bodů, a v tom případě jsou body důležitější než počet zabití.

Obrana hvězdné základny (Defend the Starbase)

V této hře má jeden tým za cíl bránit hvězdnou základnu, zatímco druhý tým má rozkazy ji zničit. Budete schopni ochránit hvězdnou základnu před nepřítelem nebo brzy padne pod umem útočících kapitánů? Hráči si mohou vybrat, zda budou v týmu útočníků nebo obránců a mohou si vybrat jakoukoliv loď ve hře.

Zakladatel může stanovit, aby hra Obrana hvězdné základny skončila po určité době nebo když obranný tým dosáhne určitého počtu zabití, a v tom případě je počet zabití důležitější než skóre. Když je stanoven potřebný počet zabití nebo časový limit, může určitá uplynutá doba nebo určitý počet zabitých útočníků ukončit hru dříve, než bude hvězdná základna zničena. Aby vyhráli, budou muset útočníci zničit hvězdnou základnu dříve, než jich bude příliš zabito nebo předtím, než vyprší stanovená časová lhůta.

Rychlá bitva

Tento mód Vás zavede na můstek Vaší lodi, kde si můžete vybrat z následujících speciálních možností v Saffině menu (dostupné pouze v Rychlé bitvě):

Nastavení Rychlé bitvy (Quick Battle Setup) – Kliknutím na toto tlačítko se dostanete na obrazovku s nastavením Rychlé bitvy.

Spustit bitevní simulaci (Start Combat Simulation) – Klikněte na toto tlačítko, až skončíte s nastavováním simulace, a až budete připraveni začít souboj.

Ukončit bitevní simulaci (End Combat Simulation) – Kliknutí na toto tlačítko ukončí simulaci souboje.

Nastavení Rychlé bitvy

Abyste nastavili Rychlou bitvu, vyberte si Saffi a z její nabídky si zvolte Nastavení Rychlé bitvy (Quick Battle Setup). To vyvolá speciální obrazovku, kde můžete nakonfigurovat nastavení Rychlé bitvy.

Obrazovka s nastavením Rychlé bitvy obsahuje následující možnosti:

Lodě (Ships) – Po kliknutí na toto tlačítko budete moci nastavit spřátelené a nepřátelské lodě pro svoji bitvu.

Hráč a oblast (Player and Region) – Klikněte na toto tlačítko, abyste si mohli vybrat svoji vlastní loď a planetu nebo místo bitvy.

Zavřít (Close) – Kliknutím na toto tlačítko uzavřete nastavení Rychlé bitvy a vrátíte se na můstek.

Spustit (Start) – Kliknutí na toto tlačítko spustí Rychlou bitvu, kterou jste nastavili.

Lodě

Abyste si zvolili spojence nebo nepřátele během simulovaného cvičení, klikněte na tlačítko Lodě (Ships). Pro přidání spojence nebo nepřítele vyberte loď ze seznamu na levé straně obrazovky a poté zvolte Přidat jako spřátelenou loď (Add as Friendly Ship) nebo Přidat jako nepřátelskou loď (Add as Enemy Ship). Daný typ lodi se poté objeví v pravém sloupci v příslušné skupině (nepřátelé nebo spojenci). Jestliže uděláte chybu, můžete označit loď z pravého sloupce a vybrat si, zda chcete loď smazat nebo změnit její loajalitu. Ještě předtím než přidáte loď jako svého nepřítele nebo spojence, můžete změnit její úroveň umělé inteligence tím, že kliknete na Nízká (Low), Střední (Medium) nebo Vysoká (High). Změna úrovně umělé inteligence ovlivní, jak dobrý výkon podá loď v bitvě.



Hráč a oblast

Když kliknete na tlačítko pro nastavení hráče a oblasti, budete si moci vybrat loď, kterou budete ovládat v simulaci a oblast vesmíru, kde se bude bitva odehrávat. Abyste si vybrali svoji loď, musíte nejprve zvolit rasu (např. klingonská, cardassijská apod.) a poté kliknout na specifickou loď (např. Dravec, Galor, atd.). Pamatujte, že je to simulace, takže si pro svoje simulované plavidlo můžete vybrat buď můstek třídy Galaxy nebo třídy Sovereign.



Až skončíte s výběrem, klikněte na tlačítko Spustit (Start). Jestliže budete zničeni, simulace skončí.

Když si budete přát ukončit simulaci dříve, můžete zvolit Saffi a z jejího menu vybrat možnost Ukončit bitevní simulaci (End Combat Simulation).

Příkazy z klávesnice

Následující tabulka obsahuje všechny příkazy použitelné ve hře a jejich standardní přiřazení na klávesnici a/nebo myši. Jakékoliv příkazy můžete přiřadit tak, aby Vám vyhovovaly. Podívejte se na část „Konfigurace ovládání“ na straně 79 pro další informace o tom, jak změnit nastavení.

Různé příkazy

Esc	Vypíná a zapíná Hlavní LCARS menu (menu nastavení)
Backspace	Přeskočení rozhovoru
Mezerník	Přepíná mezi můstkovým a taktickým módem
M	Vypíná a zapíná mapu
[Vypíná a zapíná okno ukazující skóre (pouze ve hře více hráčů)
]	Vypíná a zapíná okno s chatem (pouze ve hře více hráčů)
\	Týmový chat (pouze ve hře více hráčů)
F1	Zadávání příkazů LoMar, Vašemu kormidelníkovi, zavírá nabídku kormidelníka
F2	Zadávání příkazů Felixovi, Vašemu taktickému důstojníkovi, zavírá nabídku taktického menu
F3	Zadávání příkazů Saffi, Vašemu prvnímu důstojníkovi, zavírá nabídku komandéra
F4	Zadávání příkazů Miguelovi, Vašemu vědeckému důstojníkovi, zavírá nabídku vědeckého menu
F5	Zadávání příkazů Brexovi, Vašemu šéfinženýrovi, zavírá nabídku menu strojovny
F6	Hovořit s jakýmkoliv hostem na můstku/Zavře jakékoliv otevřené menu
! (Shift + 1)	Přejít na zelený poplach
@ (Shift + 2)	Přejít na žlutý poplach
# (Shift + 3)	Přejít na červený poplach
Print Screen	Uložit screenshot

Příkazy v nabídkách

Šípka nahoru	Listuje směrem nahoru v aktivní (vysvícené) nabídce
Šípka dolů	Listuje směrem dolů v aktivní (vysvícené) nabídce
Šípka vlevo	Zpět z podmenu
Šípka vpravo	Otevře podmenu
Enter	Zvolí momentální volbu v nabídce (otevřít nabídku/zvolit tlačítko)
1 – 9 (numerická klávesnice)	Volba první až deváté možnosti v nabídce
Tab	Přechází mezi jednotlivými volbami v nabídce a vysvícenými panely v taktickém rozhraní

Příkazy pro ovládání lodí

W	Obrátí Vaši loď nahoru
A	Obrátí Vaši loď vlevo
S	Obrátí Vaši loď dolů
D	Obrátí Vaši loď vpravo
Q	Roluje Vaši loď vlevo (proti směru hodinových ručiček)
E	Roluje Vaši loď vpravo (ve směru hodinových ručiček)
F/Levé tlačítko myši	Vypálí z phaserů
X/Pravé tlačítko myši	Vypálí torpédo
G/Prostřední tlačítko myši	Vypálí z disruptorů
0 (nula)	Vše stát
1 – 9	Nastavit impulsní rychlost 1 – 9
Kolečko myši nahoru	Zvýší rychlost
Kolečko myši dolů	Sníží rychlost
R	Zpětný chod
Ctrl + I	Zkřížit cestu
Alt + T	Vypíná a zapíná vlečný paprsek
Alt + C	Vypíná a zapíná maskovací zařízení
Ctrl + D	Autodestrukce

Příkazy pro zaměřování

T	Další cíl
Y	Předchozí cíl
U	Nejbližší cíl
I	Zaměří dalšího nepřítele
J	Zaměří útočníka zvoleného cíle
N	Zaměří další navigační bod
P	Zaměří další planetu
H	Zapíná a vypíná manuální palbu
Ctrl + T	Zruší zaměření cíle

Příkazy pro ovládání kamery v taktickém módu

C	Přepíná mezi pronásledovacím a sledovacím módem
V	Nastaví kameru do opačného pronásledovacího módu
Shift	Umožní otáčení kamerou pomocí myši (pouze v pronásledovacím módu)
Z (přidržen)	Přiblížení kamery k cíli (při přidržení klávesy)
=/+	Přiblížení kamery (zoom in)
-	Oddálení kamery (zoom out)
F9	Zapíná a vypíná filmový mód

Příkazy pro ovládání kamery v můstkovém módu

Scroll Lock	Ukáže Váš cíl na hlavní obrazovce
Home	Nastaví Vaši hlavní obrazovku tak, aby mířila přímo dopředu
Delete	Nastaví Vaši hlavní obrazovku tak, aby mířila přímo vlevo
Page Down	Nastaví Vaši hlavní obrazovku tak, aby mířila přímo vpravo
End	Nastaví Vaši hlavní obrazovku tak, aby mířila přímo dozadu
Page Up	Nastaví Vaši hlavní obrazovku tak, aby mířila přímo nahoru
Insert	Nastaví Vaši hlavní obrazovku tak, aby mířila přímo dolů
=/+	Přiblížení obrazu (zoom in)
-	Oddálení obrazu (zoom out)
F9	Zapíná a vypíná filmový mód

Filmové módy

F1	Vaše loď prolétá kolem na chvíli pevně umístěné kamery
F2	Neupevněná kamera (pomocí myši lze otáčet obrazem)
F3	Kamera zaměřená na cíl (přepíná mezi jednotlivými cíli)
F4	Kamera na torpédu
F5	Panoramatický pohled (musíte nejprve vybrat cíl)
F6	Neupevněná kamera z velké vzdálenosti
F9	Zapíná a vypíná filmový mód



Archivní databáze Hvězdné flotily

Detailnější soubory a záznamy si lze prohlédnout na adrese

www.bridgecommander.com

-- Vyžadováno prověření úrovně 7 --

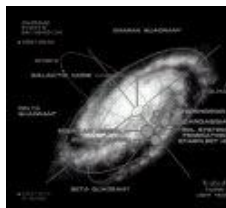
Předmět: Kvadrant alfa, nedávná historie

Během posledních šesti měsíců poznali členové Federace opět mír. Po kapitulaci Dominionu uzavřela Federace mírovou koalici s Klingonskou říší a Romulanským impériem v reakci na válečné události. Dlouhá řada ras a frakcí, které se spojily s Dominionem, aby převzali spojenecká území, byla přísně potrestána. Zatímco Hvězdná flotila podnikla kroky, aby zabránila tomu, aby se opakovala nedávná historie, Federace odporovala uvalení přílišných trestů na Cardassiany, Breeny, Gorny a ostatní poražené síly v Alfa kvadrantu a prosazovala nové navázání přátelských vztahů.

Avšak za soumraku tak velkého konfliktu přichází nevyhnutelná touha potrestat nebo omezit prohrávající režimy. Klingonská říše a Romulanské impérium uvalila přísnou politiku o zákazu opětovného navázání vztahů se všemi bývalými spojenci Dominionu se zvláštním důrazem na Cardassijskou unii. Federace pokračuje ve vyjednávání s klingonskými, romulanskými a cardassijskými vládami za účelem dosažení určitého druhu spravedlivého uspořádání pro všechny strany. Bohužel však diplomacie stále ještě nezískala mnoho úspěchů při zmirňování vztahů mezi hlavními silami v Alfa kvadrantu. Obviňování vojenských jednotek ze skrývání a z tajných vojenských úkrytů pokračuje v ohrožování stability oblasti.

Předmět: Astrometrika, Maelstrom

Maelstrom je nestálá oblast vesmíru katalogizovaná Hvězdnou flotilou na okraji federálního, klingonského a cardassijského území. O oblast se neuchází žádná z hlavních mocností Alfa kvadrantu, především pro její nehostinné prostředí. Avšak po prvotním průzkumu vědeckým plavidlem U.S.S. Hawking vyjádřilo několik klíčových vědců Federace zájem studovat Maelstrom a jeho vlastnosti.



Většina systémů v Maelstrom má unikátní vlastnosti, protože jak se zdá, produkují jejich hvězdy třikrát tolik okolní radiace, než se nalézá v normálním planetárním prostředí třídy M. To znamená, že federální kolonizace většiny této oblasti je nerealistická. V posledních dvou letech učinily vědecké pokroky a technologie v oblasti vnějších bio-filtrů a atmosferické ochrany proces teraformace dostupnějším a umožnily planetární osídlení. Do dnešní doby byly teraformovány dvě nejokrajovější planety systému Vesuvi v Maelstrom, aby umožnily dobývání jejich ohromných minerálních zdrojů. Nejnovější kolonizační snahou v Maelstrom je vědecké zařízení Hvězdné flotily, s jehož stavbou se začalo na Draegosu, třetí planetě systému Vesuvi.

Subprostorové trhliny, kvantová destabilizace a vysoká radioaktivita daly oblasti Maelstrom její jméno. Dokonce i při současném stavu technologie Hvězdné flotily je tato oblast stále považována za nebezpečnou a při cestování systémy ležícími v Maelstrom by měla být dodržována nejvyšší opatrnost.

Předmět: USS Dauntless NCC-71879

Hvězdná loď třídy Galaxy

Vypuštěna v loděnicích Utopia Planitia v červnu 2365

Do užívání Hvězdné flotily předána v srpnu 2365



Pod velením svého prvního kapitána, Lelanda Bella, vstoupila Dauntless do Sedmé flotily v roce 2365. Její první úkoly byly rutinní – někdo by je mohl nazvat nudnými. To se rychle změnilo, když zasáhla do řady šarvátek s letkou romulanských Válečných ptáků ve sporné oblasti Alfa kvadrantu. Dauntless se výborně osvědčila, když udržela oblast pod kontrolou, dokud nedorazila na pomoc ostatní plavidla Hvězdné flotily. Tato akce jí vynesla první celkovou pochvalu.

Během následného neklidného období byly Dauntless přiděleny různé úkoly, včetně výzvědných a průzkumných hlídek. Tato neocenitelná služba jí získala reputaci a přezdívku „Vidoucí oko“.

Po ukončení své sedmileté služby se Dauntless vrátila do vesmírného doku za účelem oprav a vylepšení vybavení. V té době odešel kapitán Bell do penze a velícím důstojníkem se stal kapitán Robert Wright.

Během Války s Dominionem bojovala Dauntless se členy Sedmé flotily v Bitvě o Tyris, Druhé bitvě o Stanici Deep Space 9, Bitvě u Goralis a v Konečné bitvě. V systému Tyris si vysloužila druhou celkovou pochvalu a bitevní pocty tím, že se připojila k U.S.S. Lionheart při ochraně dvou vážně poškozených hvězdných lodí třídy Akira, na které útočilo drtivé množství cardassijských plavidel.

Dauntless si vysloužila svojí třetí celkovou pochvalu v Konečné bitvě a to svým statečným a význačným bojem. I když utrpěla těžké poškození, poskytla ochranu vlajkové lodi a odrazila čtyři sebevražedné útoky cardassijských plavidel, které se jí snažily vyřadit.

Po skončení války se Dauntless vrátila k normálním povinnostem ve Flotile. Momentálně je přidělena ke Hvězdné základně 12 poblíž Maelstrom.

**Předmět: Admirál Liu, soustrastný dopis**

Pro: Zastupující kapitán a posádka U.S.S. Dauntless

Datum: 17. 6. 2378

Dámy a pánové,

bylo nám neskonalejším žalem, když Hvězdná flotila obdržela zprávu o smrti kapitána Wrighta při incidentu Vesuvi minulý týden. Smrt kapitána Wrighta je velkou ztrátou pro jeho rodinu, Hvězdnou flotilu a bezpochyby i pro Vás, jeho posádku. Smuteční obřad se bude konat na Hvězdné základně 12 za sedmdesát dva hodin. Všem plavidlům, která se rozhodnou obřadu zúčastnit, bude uděleno povolení se zde shromáždit. Bohoslužba se bude konat přesně ve 1300 (podle času na Hvězdné základně) a bude následována čestnou přehlídkou lodí a slavnostním ověněním ve 1400.

Soustrastné zprávy osobní povahy mohou být zaslány dceři kapitána Wrighta, poručíku Susan Wright-Serson, přítomné na této Hvězdné základně. Poručík Susan Wright-Serson navrhla, že by místo syntetických květin mohl být předán příspěvek Všeobecnému stipendijnímu fondu Akademie Hvězdné flotily na památku jejího otce.

A nakonec chci vyjádřit svoji osobní soustrast lodí Dauntless a její posádce. Zнала jsem kapitána Wrighta třicet let. Ve svém osobním i profesním životě vždy představoval ztělesnění toho, jaký by měl být velící důstojník Hvězdné flotily. Jeho smrt je obrovskou ztrátou nám všem, kteří jsme ho znali – a těm, kteří již nyní nebudou mít nikdy tu příležitost.

Alice Liu

Velící admirál

Hvězdná základna 12

Předmět: Záznamy posádky, USS Dauntless**Komandér Saffi Larsen****Osobní informace:**

Jméno: Saffi Ingrid Larsen

Hodnost: Komandér

Věk: 42

Datum narození: 12. 11. 2336

Místo narození: Měsíční kolonie Goddard

Povýšení na současnou hodnost: 13. 5. 2375

Promoce na Akademii Hvězdné flotily: Ročník 2356

Hodnocení ve třídě na Akademii: nejlepší z 323 studentů

Ocenění & vyznamenání:

Stipendium Jamese T. Kirka – čtyři roky

Kadet nižší důstojník – ve třetím roce

Kadet důstojník – ve čtvrtém roce

Arielská hvězda za zásluhy (mimořádná odvaha v bitevním poli)

Doporučení Velení Hvězdné flotily (s galaktickou spirálou)

Purpurová hvězda (za zranění v bitvě)

Služební záznam:

Od: Kapitán Thomas Wittbeck

Datum: 13. 6. 2378

Velící kapitán U.S.S. Lionheart

Předmět: Komandér Saffi I. Larsen**Hodnocení:**

Komandér Larsen sloužila na tomto plavidle jako jeho první důstojník tři roky. Její činy byly vynikající ve všech ohledech. Neměl jsem žádného jiného prvního důstojníka tak schopného a spořádaného ve všech oblastech dodržování protokolu, výcviku posádky a velení na můstku. Je vyjimečně schopným důstojníkem co se taktiky, strategie a lodních operací týče. Její celý služební záznam o tom jasně vypovídá.

Jestliže má komandér Larsen jediné slabé místo, řekl bych, že jím je její snaha o přesné zavádění nařízení Hvězdné flotily a etikety na můstku. Tato stránka velení byla s komandérem prohoděna a tedy rozumí potřebě umožnit určitou dávku individuálního projevu na můstku a iniciativy ve strategických a taktických situacích.

Doporučení:

Srdečně doporučuji přidělení komandéra Larsen jako prvního důstojníka na U.S.S. Dauntless. Jsem si jist, že bude sloužit své lodi, své posádce a svému kapitánovi podle svých nejlepších schopností.

Rozhodnutím Hvězdné flotily: Schváleno

Od: Kapitán Lorena Damon Datum: 10. 5. 2375
Velící kapitán Parsifal

Předmět: Poručík komandér Saffi I. Larsen

Hodnocení:

Nadporučík Larsen sloužila pod mým velením pět let jako taktický důstojník. V té době prokázala vyjimečnou schopnost jako druhý důstojník a taktický velící důstojník. Navíc prokázala svoji odvahu v boji, jak při velení výsadkovým týmům tak na můstku, včetně zranění v bitvě. Po organizační stránce byla její interpretace zpráv, taktické mapy a hodnocení posádky vynikající.

Cítím, že by mohla být vstřícnější ve vztazích k podřízeným. Má sklon k tomu být příliš upjatou – a proto trvá na upjatosti svých podřízených – k nařízením. Avšak musím říct, že její striktní přístup k těmto nařízením a postupům nám často zachránil životy a dobře nám posloužil v bojových situacích.

Doporučení:

Povýšení na komandéra

Rozhodnutím Hvězdné flotily: Schváleno

Od: Kapitán Serchin Davas Datum: 17. 5. 2368
Velící kapitán U.S.S. Arapaho

Předmět: Poručík Saffi I. Larsen

Hodnocení:

Poručík Larsen byla mým služebně mladším taktickým důstojníkem tři roky. Byla vynikajícím důstojníkem téměř ve všech ohledech. Nikdy nehlásila jediný den nemoci. V některých ohledech by toto mohlo být považováno za přílišnou horlivost ve službě, ale věřím, že záznam poručíka Larsen hovoří sám za sebe. Jako velitel výsadkového týmu vždy prokázala profesionální kvality v údcovství a starost o členy svého týmu. Své povinnosti u taktické stanice prováděla s perfektní zručností a prokázala intuitivní schopnosti, které přispěli k vítězstvím jak ve válečných hrách tak ve skutečném boji.

Doporučení:

Povýšení na nadporučíka

Rozhodnutím Hvězdné flotily: Schváleno

Nadporučík Miguel Diaz



Osobní informace:

Jméno: Miguel Pedro Diaz Hodnost: Nadporučík
Věk: 33 Datum narození: 23. 3. 2345
Místo narození: Sonora, Mexico, Země

Povýšení na současnou hodnost: 2374
Promoce na Akademii Hvězdné flotily: Ročník 2368
Hodnocení ve třídě na Akademii: 175. z 330 studentů
Ocenění & vyznamenání: Vědecké vyznamenání Akademie Hvězdné flotily – dva roky
Sortekovo vědecké stipendium – dva roky
Inženýrský titul z Vulkánské akademie věd – 2368
Vulkánská čestná vědecká cena – 2372

Služební záznam:

Od: Kapitán Didier LaFleur Datum: 7. 4. 2376
Velící kapitán U.S.S. Baltic

Předmět: Nadporučík Miguel P. Diaz

Hodnocení:

Nadporučík Diaz sloužil pod mým velením jako vědecký důstojník pět let. V té době získal povýšení a vykonával své povinnosti vědeckého důstojníka vynikajícím a profesionálním způsobem. Pan Diaz úzkostlivě udržuje vědeckou stanici, její knihovnu a podrobné soubory i všechny související operace. Jeho vyjímečná znalost a odbornost u vědecké stanice byla základem úspěšných operací naší lodi v dobách míru i v bojových situacích.

Jestliže bych měl říct jedinou mírně kritickou věc o panu Diazovi, je to fakt, že skrývá určitou hořkost ke Klingonům kvůli nešťastné události v historii své rodiny.

V jeho prospěch však nikdy nedovolil, aby se mu tato zaujatost stala překážkou při jakékoliv komunikaci nebo v jakýchkoliv vztazích s klingonskými posádkami, se kterými musel spolupracovat v rámci podmínek vzájemné smlouvy.

Doporučení:

Srdečně schvaluji převelení nadporučíka Diaze k jeho nové stanici na U.S.S. Dauntless. Svému kapitánovi bude sloužit dobře.

Rozhodnutím Hvězdné flotily: Schváleno

Od: Komandér Tornan Tresan Datum: 20. 1. 2371
Služebně starší velící vědecký důstojník na U.S.S. Mohawk

Předmět: Poručík Miguel P. Diaz

Hodnocení:

Poručík Diaz sloužil jako služebně mladší vědecký důstojník tři roky a byl vyjímečným důstojníkem. Dobrovolně na sebe vzal úkol zdokonalit a vylepšit operace vědecké stanice, v čemž, jak připouštím, toto plavidlo zastarává, a pozoruhodně ji vylepšil. Navíc byl neocenitelný svým příspěvkem k velení můstku jako celku.

Jestliže má nějaké zranitelné místo, může jím být jeho hluboké zaujetí vědou vedoucí téměř k vyloučení jeho osobního života mimo loď. Avšak poručík Diaz předvedl, že jeho rozsáhlé znalosti předmětu jsou neobyčejně efektivní při výcviku nových vědeckých důstojníků. Jeho vztahy se služebně mladšími důstojníky, obzvláště ve vědecké divizi, jsou vřelé a je dobře přijímán podřízenými i nadřízenými důstojníky.

Doporučení:

Okamžitě povýšení na služebně staršího vědeckého důstojníka.

Rozhodnutím kapitána: Schváleno

Od: Sarpon Datum: 10. Tehir 2364

Hlavní prefekt vesmírných věd
Vulkánská akademie věd

Pro: Ti, které by to mohlo zajímat

Hodnocení Akademie:

Praporčík Diaz je jedním z nejpilnějších a nejuvědomělejších studentů vesmírných věd, který kdy získal titul na této Akademii. Zatímco jeho akademický záznam z Akademie Hvězdné flotily byl pouze průměrný, jeho práce ve specifických vědních oblastech nám ho doporučila jako nejlepšího kandidáta. Během dvou let, po které navštěvoval tuto školu, získal dvakrát Sortekovo stipendium – na této Akademii stipendium o které studenti nejvíce soupeří. Navíc se svojí úrovní řadil k nejlepším ve své třídě, což je téměř neslýchaný úspěch pro člověka ve vulkánském vzdělávacím institutu. Teze praporčíka Diaze o změně přijímacích vzorů senzorů za účelem dosažení vyššího stupně přesnosti, je kandidátem na to být vydána jako učebnice.

Podle názoru jeho instruktorů a těch, kteří mu udělili inženýrský titul, byly úspěchy praporčíka Diaze příkladnými a jeho služba Hvězdné flotile bude stejně vynikající.



Poručík Felix Savali

Osobní informace:

Jméno: Felix Savali

Současná hodnost: Poručík

Věk: 25

Datum narození: 7. 8. 2353

Místo narození: Apia, Západní Samoa, Země

Povýšení na současnou hodnost: 2377

Promoce na Akademii Hvězdné flotily: Ročník 2371

Hodnocení ve třídě na Akademii: třetí z 298 studentů

Ocenění & vyznamenání: Čestné uznání taktických schopností Akademií Hvězdné flotily
Sarabandova odměna za zásluhy – v taktické oblasti
Purpurová hvězda (za zranění v bitvě)

Služební záznam:

Od: Kapitán Delia Messina

Datum: 8. 11. 2377

Velící kapitán U.S.S. Strongbow

Předmět. podporučík Felix Savali

Hodnocení:

Podporučík Savali byl vynikajícím profesionálním důstojníkem u taktické stanice. Poté, co byl přidělen na palubu této lodi po promoci na Akademii Hvězdné flotily, se rychle vyšplhal po hodnostním žebříčku a za dva roky získal hodnost podporučíka. Jeho schopnosti taktického důstojníka jsou vyjímečné a velkou měrou přispěly ke kvalitě naše bojového záznamu.

I když má podporučík Savali od přírody tichou osobnost, bylo by chybou přehlédnout ho jako vůdce. Jeho vztahy jak s nadřízenými tak podřízenými důstojníky jsou srdečné a pozitivní. Podporučík má silný a velitelský styl, rychlé a tvůrčí myšlení a schopnost dívat se dopředu v taktických situacích, vyhodnocovat pravděpodobnosti a možnosti s úžasnou rychlostí.

Není překvapující, že je lodním šachovým šampionem, což může být rovněž přisuzováno výše zmíněným schopnostem.

Doporučení:

I když se zdráhám ztratit svého taktického důstojníka, srdečně schvaluji jeho povýšení na poručíka a jeho následné převelení na U.S.S. Dauntless. Dauntless získá jednoho z nejlepších mladých bojových důstojníků ve flotile.

Rozhodnutím Hvězdné flotily: Povýšení: Schváleno

Převelení: Schváleno

Praporčík Kiska LoMar



Osobní informace:

Jméno: Kiska LoMar

Současná hodnost: Praporčík

Věk: 22

Datum narození: 17. Sirtor 2356

Místo narození: Bajor

Promoce/Přidělení současné hodnosti: 2377

Promoce na Akademii Hvězdné flotily: 2377

Hodnocení ve třídě na Akademii čtvrtá z 332 studentů

Ocenění & vyznamenání: Stipendium Akademie Hvězdné flotily za zásluhy – čtyři roky

Členka Čestné společnosti Sigma Theta Theta – čtyři roky

Kadet nižší důstojník – ve čtvrtém roce

Služební záznam:

Od: Kapitán Robert Wright

Datum: 25. 1. 2378

Velící kapitán U.S.S Dauntless

Předmět: Praporčík Kiska LoMar

Hodnocení:

Šestiměsíční hodnocení praporčíka Kisky značí, že její výkon byl vysoce uspokojivý. Její schopnosti a inteligence na pozici kormidelníka byly zřejmé od jejího prvního dne na palubě a já osobně ji shledávám cenným přírůstkem k rotaci velení na můstku.

I když jsou její profesní schopnosti nepochybné, cítím, že její silný odpor ke Cardassianům jí bude slabinou, dokud nepodnikne kroky k tomu, aby ho překonala. Hovořil jsem s ní o tomto tématu a chápu zážitky, kterými prošla. Věřím tomu, že praporčík Kiska udělala pokrok ve snaze vyrovnat se s touto osobní zaujatostí, a že tato nepříznivě neovlivní její pokrok jako důstojníka Hvězdné flotily. Její vztahy s nadřízenými důstojníky jsou výborné a získala si vysoké ohodnocení ve všech oblastech. Protože úzce spolupracuje s taktickým důstojníkem, připojuji k tomuto hodnocení komentář poručíka Savaliho.

Doporučení: Další hodnocení za šest měsíců.

Od: Poručík Felix Savali

Datum: 22. 1. 2378

Služebně starší taktický důstojník U.S.S. Dauntless

Předmět: Praporčík Kiska LoMar

Hodnocení:

Spolupracuji s praporčíkem Kiskou od jejího přidělení na Dauntless, hned po její promoci na Akademii. Její pochopení komunikačních postupů a operací je výborné. Zná dobře stanici kormidelníka a vykazuje přesvědčivé schopnosti a nadání v manévrování lodi.

Je nezbytné, aby spolu kormidelník a taktický důstojník spolupracovali, proto jsme na toto téma měli s praporčíkem Kiskou mnoho porad. Výborně chápe bitevní manévry a intuitivně rozumí taktice. Podle mého názoru by měla zvážit převelení k taktické stanici, ale to je její rozhodnutí.

Doporučení:

Povýšení na druhého služebně staršího kormidelníka. Další hodnocení za šest měsíců.

Rozhodnutím kapitána: Schváleno



Nadporučík Brex

Osobní informace:

Jméno: Solian Jarso Brex

Současná hodnost: Nadporučík, šéfinženýr

Věk: 42 (pozemských let)

Datum narození: 21. Assinian 2336

Místo narození: Bolarus IX

Povýšení na současnou hodnost: 2372

Promoce na Akademii Hvězdné flotily: nezažádal

Ocenění & vyznamenání: Arielská hvězda za zásluhy (s galaktickou spirálou)

Významná servisní vlasatice

Purpurová hvězda (s galaktickou spirálou)

Služební záznam:

Poznámka: Protože záznam nadporučíka Brexe obsahuje příliš mnoho doporučení, byla vybrána pouze poslední tři. Kompletní odkaz na všechny založené soubory můžete nalézt v osobních záznamech.

Od: Kapitán Robert Wright

Datum: 25. 1. 2378

Velící kapitán U.S.S. Dauntless

Předmět: Nadporučík Solian Brex

Hodnocení:

Nadporučík Brex je tím typem šéfinženýra, o kterém kapitáni lodí sní. Nejenže je znamenitým inženýrem, ale je i vynalézavý. Je snadné odpovídat na otázky, když znáte odpovědi. Brex je odborníkem na hledání nebo vytváření odpovědí na složité problémy, i když se jedná o bezprecedentní nebo nebezpečnou situaci. Jeho další záznamy ukáží, že prošel mnoha boji a v palbě si vedl obdivuhodně. Jeho dlouhý záznam také demonstruje jeho vyjímečné schopnosti.

Doporučení:

Ačkoliv se mi bude protivit ho ztratit, věřím, že jediným místem pro jeho vyjimečný talent je větší loď, než je tato. Jsem připraven doporučit jeho převelení na jiné plavidlo, jakmile se ve Flotile uvolní takové místo.

Rozhodnutí Hvězdné flotily: Neukončeno

Od: Kapitán Leland Bell Datum: 23. 7. 2372

Velící kapitán U.S.S. Dauntless

Předmět: Poručík Solian Brex

Hodnocení:

Během dvou let, po která byl poručík Brex pod mým velením, se vyznamenal jako služebně starší inženýr. Jeho oddanost službě – ve skutečnosti, jeho oddanost samotné lodi – je pozoruhodná. V bojových situacích byl poručík Brex vynikajícím důstojníkem. Byl dvakrát zraněn v bitvě, podruhé když vytahoval zraněné druhy z nebezpečí a přitom ignoroval své vlastní zranění.

Právě dokončil zevrubnou opravu lodních inženýrských systémů, při které vylepšil a zdokonalil vybavení a pracovní postupy. S jeho specifickou znalostí Dauntless byla tato operace úspěšně zvládnuta za méně než dva měsíce.

Jedinou slabinou v záznamech poručíka Brexe je jeho zdráhání odpočinout si od lodních operací a inženýrských záležitostí. Avšak já ji vidím jako slabinu, které se může oddávat pro dobro lodi.

Doporučení:

Povýšení do hodnosti nadporučíka s okamžitým účinkem.

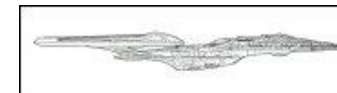
Rozhodnutím Hvězdné flotily: Schváleno

**Předmět: Projekt Sovereign/tajné**

Následující soubory jsou tajné: Pouze pro kapitány

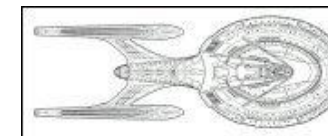
Projekt Sovereign byl jedním ze tří hlavních průníků na poli nových obranných technologií původně zamýšlených pro použití proti Borgům. Prototyp, U.S.S. Sovereign, NX-73811, byl během bitvy u Wolf 359 stále ve fázi návrhu, ale hvězdného data 47457.1, kdy byl odhalen zapomenutý projekt Pegasus, již začalo skutečné testování.

První testování nových vylepšení a doplňků k obranným systémům Sovereign přineslo zklamání. Návrhářské chyby v systému regenerativních štítů vedly k nestabilitám ve



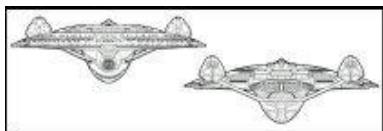
fázové synchronizaci v generátorech gravitonové polarizace napájejících vylepšenou mřížku štítů. Navíc rozšířený systém deflektoru, ačkoliv notně vylepšený novým agregátem gravimetrické distorze, čerpal příliš mnoho energie z warp jádra lodi. Teoreticky by tento agregát zvýšil rozlišení subvesmírných skenů dodávkou většího množství energie do deflektoru a senzorových systémů. Avšak fakt, že vyčerpával ostatní potřebné lodní systémy, byl považován podle standardů Hvězdné flotily za neefektivní. Z těchto důvodů nebyla Sovereign nikdy schválena k použití a byla následně poslána zpět do loděnic na Marsu k uskladnění a k přehodnocení návrhu. Poté, byla postavena druhá třída Sovereign používající konvenčnější systém štítů a deflektoru. Avšak mnoho z lodních vylepšení na Sovereign si našlo svoji cestu i na druhou loď třídy Sovereign, která byla po zničení lodi Enterprise třídy Galaxy na Veridian III, pokřtěna U.S.S. Enterprise, NCC-1701-E.

Na regenerativní štíty se pohlíželo jako na hlavní krok kupředu ve vývoji nových obranných technologií vzhledem ke vzplanutí Války s Dominionem. Z tohoto důvodu prošla tato technologie kompletním předesignováním, aby byla funkční a přitom stále praktická na hvězdných lodích Federace.



Prototyp využívající nově navržený systém regenerativních štítů byl použit v dalším protiborgském návrhu, který byl spuštěn hvězdného data 50749.5 a pojmenován U.S.S. Prometheus NX-59650.

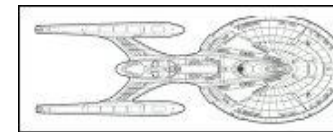
Zkouška ohněm lodi U.S.S. Prometheus se ukázala jako úspěšná. Při svém prvním testovacím letu zažil Prometheus skutečné bojové podmínky při pokusu romulanských jednotek o jeho únos. Poté, co Výzvědná služba Hvězdné flotily loď bezpečně zajistila, byl výkon Promethea za hranic všech návrhářských očekávání. Konečně byl postaven a úspěšně otestován funkční prototyp systému regenerativních štítů. Mnoho z technologií původně zamýšlených na obranu proti Borgům – které byly všechny poprvé vyzkoušeny na U.S.S. Sovereign – bylo začleněno do nové třídy hvězdných lodí pro Válku s Dominionem. Bioneurální gelové moduly, ablativní pancéřování trupu a regenerativní štíty jsou jen několika příklady odvozenými z projektu Sovereign. Po úspěšném otestování technologií původně použitých na Sovereign právě probíhají práce na vylepšení této hvězdné lodi. Taktické a obranné systémy Sovereign jsou právě vylepšovány, aby zahrnovaly změny, které jsou třeba k vytvoření plně realizované a funkční verze projektu Sovereign, který začal před lety.



Původně vylepšený systém deflektoru na Sovereign čerpal příliš mnoho energie z warp jádra, což ho činilo nepraktickým. Proto plány na vylepšení U.S.S. Sovereign volaly po instalaci většího a výkonnějšího warp jádra, které by usnadnilo tvorbu odpovídajícího množství energie jak pro vylepšený systém deflektoru a regenerativních štítů tak pro warp pohon a phaserová pole. Další inovací je vylepšený systém odvodu plasmu. Ten umožňuje automatické vypuštění vysokoenergetické plasmu ve stavu nouze, jakým je například požár plasmu v oblasti s nesnadným přístupem. Navíc byly všechny hlavní mřížky štítů vyměněny novými systémy otestovanými na Prometheu. Ačkoliv rozdíly v návrhu mezi těmito systémy regenerativních štítů byly minimální, původní model na Sovereign vyhořel během prvních zkoušek a vyžadoval celkovou výměnu.

Od začátku byl trup Sovereign pokryt v té době experimentálním ablativním pancířem. Avšak pro testovací účely byly tímto materiálem pokryty pouze klíčové sekce. Nyní, když se ablativní pancíř osvědčil na lodích jako Defiant, přijde na řadu komplexnější pokrytí Sovereign. To z ní společně s její ohromnou velikostí a manévrovatelností udělá vyjimečné plavidlo obsahující všechna nejlepší taktická a obranná opatření Hvězdné flotily.

Vnitřní systémy byly vylepšeny, aby vyšly vstříc nové mřížce štítů, vylepšenému deflektoru a vysokovýkonnému warp jádru. Po instalaci směšovací komory nového warp jádra budou moduly regenerativních štítů a vylepšeného



deflektoru vyžadovat regulaci energie, aby byl udržen systém EPS v rovnováze a žádný systém neměl energie ani málo ani moc. Bude proto třeba přidat modul přenosu energie pro regulaci toku antimoty ve výkonnější směšovací komoře. Z podobných důvodů bude instalován regulátor energie, který bude udržovat vlnové vedení EPS v době, kdy se bude používat hlavní deflektor. Když se nebude používat vylepšený deflektor, přepne regulátor energie vlnové vedení EPS na příslušné systémy senzorů, aby bylo minimalizováno čerpání energie z warp jádra. Toto vše umožňuje pracovní výkon bioneurálních gelových modulů, které byly poprvé instalovány na prototypu Sovereign.

Ačkoliv Smlouva z Algeronu zakazuje Hvězdné flotile vývoj maskovací technologie, nebrání nám v tom, abychom se zabývali fázovou technologií. Krátce po objevení zařízení Pegasus se začalo pohlížet na fázovací vlastnosti použité v jeho návrhu jako na ideální systém pro doručování torpéd k cíli. Protože jsou borgské lodě téměř neproniknutelné naší technologií, dalo smysl Sboru inženýrů Hvězdné flotily, že jestliže by se mohlo torpédo fázově posunout a vstoupit do těla borgské Krychle, mohlo by se poté materializovat uvnitř a vybuchnout, což by způsobilo ohromující škody. Tak se zrodila myšlenka fázových torpéd. Avšak redukce fázovacích cívek používaných k úspěšnému dosažení stavu nehmotnosti pro velikost torpéd se ukázala jako problém. Navíc antimota v obalu bojové hlavice měla destabilizující účinek na fázovací cívky. Bylo potřeba nového doplňku k bojové hlavici a bylo rozhodnuto použít principů stojících za prvními známými plasmovými zbraněmi Romulanů.

Instalace vysokoenergetického infuzéru plasmu by umožnila, aby byl obal torpéda naplněn tubusem bojové hlavice nabitým vysokoenergetickou plasmou z warp gondol lodi. Warp plasma je považována za vysoce nestabilní a může být snadno přivedena k výbuchu. Do nedávné doby byla považována za nedoručitelný prostředek, který nemůže být ovládán. Avšak jestliže se naplní detonační tubus warp plasmou a pro vypuštění reaktantu se použije spínač kontrolovaný nanotechnologií, je umožněno plavidlům doručovat bojové hlavice s vysokoenergetickou plasmou v obalu torpéda Mark IV.



Existují sice návrhářská omezení, co se rychlosti a manévrovatelnosti torpéda při použití tohoto zdroje paliva týče, ale ta nejsou na překážku použití fázovacích cívek a torpédo způsobí při nárazu ohromující škody. Za úvahu stojí rovněž otázka energie, protože fázovací proces jí vyžaduje velké množství. Vzhledem k jednoúčelové povaze torpéda není možné použít sofistikované zdroje energie schopné poskytnout dostatek energie a přitom se vejít do obalu torpéda Mark IV. Proto u standardních modelů bude fázové plasmové torpédo vybaveno zvětšeným sarium-krellidovým energetickým článkem, který dodá fázovací cívice právě tolik energie, aby bylo dosaženo téměř nehmotného stavu. To dá torpédu schopnost projít skrz vysoce koncentrovaná energetická pole, jako jsou například lodní štíty. Avšak tato zbraň nebude schopna dosáhnout stavu úplné fáze, následkem čehož nebude moci proniknout trupem hvězdné lodi. Návrh byl změněn do této podoby, aby usnadnit rychlou tvorbu těchto zbraní proti Dominionu, ne proti Borgům. Protože se nepodařilo zprovoznit žádný z prototypů do konce války, vrátil se tento projekt do testovací fáze.



Předmět: Geordi LaForge, poznámky o třídě Sovereign

Pro: Náčelník Brex, šéfinženýr U.S.S. Sovereign

Od: Geordi LaForge, šéfinženýr U.S.S. Enterprise

Poznámky o třídě Sovereign

Náčelníku Brexi, dovoluji mi zařadit tím, že řeknu „gratuluji k výhře“. Nejenže je vzácné získat jednu z nejlepších lodí, ještě vzácnější je být přidělen na první loď své třídy, která nese její jméno. Protože jsem s tímto typem strávil já a nadporučík Dat zhruba dva roky, sestavili jsme několik technických poznámek o výkonu Enterprise, první použité a plně funkční lodi třídy Sovereign ve Hvězdné flotile. Poté, co jsem si promluvil s velitelem zásobování o vylepšení Sovereign, vidím, že bylo přidáno mnoho nových a vzrušujících technologií proto, aby se naplnil rozsah původního návrhu.

Po době strávené spravováním Enterprise Vám mohu říct, že je třeba vyhodit standardní protokoly pro směšovací poměry ve warp jádru vzduchovým uzávěrem. Třída Sovereign má příliš mnoho ovládacích modulů a potřebných systémů na to, aby fungovala na méně než 105%. Avšak po přidání vylepšeného warp jádra na Vašem plavidle pravděpodobně shledáte distribuci energie o trochu snažší, než máme my tady. Ve specifikacích návrhu, které jsem studoval, a které se týkaly tohoto vylepšení, jsem si všiml, že ačkoliv budete mít výkonnější směšovací komoru, neexistují žádné plány na to přidat ODN vedení nebo EPS uzly. Se vši tou energií navíc si budete chtít být jistý, že uzly na distribuci energie nejsou přetížené. Navrhuji, abyste nainstaloval další EPS uzel na palubu 10, abyste zvládl směrování energie do vylepšeného systému deflektoru, a další uzel na palubu 15, abyste rovnoměrně rozložil energii pro matici regenerativních štítů. Víím, že jste to už možná zvážil, ale zmiňuji to tu, protože na Enterprise došlo při použití standardního nastavení energie ke dvěma protržením EPS uzlů.

Sžítí se může být jako za trest, frustrující a únavné, ale je to vždy to nejlepší, co může inženýra potkat. To když musíte otočit každým knoflíkem a stisknout každé tlačítko nebo se dotknout každého displeje, který má loď na palubě. V té době poznáte svoji malou dámu jako hřbet své ruky a Váš vztah se časem jen zlepší. Všiml jsem si, že jste na Inženýrské suprostorové síti uveřejnil několik zajímavých inovací, které jste zavedl na Dauntless.

Kdybych ještě stále pracoval na třídě Galaxy, sám bych ony modifikace vyzkoušel. Doufám, že si spolu budeme často dopisovat, protože máme sesterské lodě a jsme jedinými inženýry ve Hvězdné flotile, kteří mohou nazývat třídu Sovereign svým domovem. Hodně štěstí při sžití se s lodí, Brexi, a ať na svém plavidle nenajdete žádné skřítky.

Geordi LaForge,
šéfinženýr, U.S.S. Enterprise
NCC-1701-E

P.S.: V duchu malého přátelského utkání chci jen, abyste věděl, že směšovací fáze v mém warp jádře se vychyluje pouze o 0.0012 angstromů.



Předmět: Provozní lodě a zařízení, Maelstrom

Federální plavidla

Bitevní křižník třídy Akira

Nová generace bitevních křižníků třídy Akira byla vyvinuta, aby doplnila nové hvězdné lodě třídy Galaxy a Nebula, stejně tak jako byla ničivá plavidla třídy Steamrunner a průzkumná/eskortní plavidla třídy Saber navržena, aby ulehčila třídám Excelsior a Ambassador povinnost účastnit se lehkých šarvátek. Zatímco čistě bitevní orientace třídy Akira odbočila od statutu průzkumníka Hvězdné flotily, potřeba vysoce manévrovatelné, dobře ozbrojené a odolné bitevní lodě se objevila v počátcích Cardassijské války. Několik plavidel třídy Akira bojovalo jako součást spojené flotily Alfa kvadrantu, která napadla cardassijský prostor v roce 2374. Později byly tři lodě třídy Akira zničeny cardassijskou orbitální zbraňovou platformou rozmístěnou v systému Chin'toka. U.S.S. Thunderchild (NCC-63549) byla lodí třídy Akira.



Lodě třídy Akira převelené do Maelstrom:

U.S.S. Devore, kapitán Joshua Martin, převelen do systému Vesuvi na koloniální obranu
U.S.S. Geronimo, kapitán Gregory MacCray, bojové výcvikové operace v systému Savoy

Specifikace:

Výtlak:	3,055,000 metrických tun
Celková délka:	464 metrů
Celkový ponor:	87 metrů
Celková šířka:	317 metrů
Pohon:	dvě zdokonalené lineární jednotky warp pohonu LF-35 dvě subatomární unifikované energetické impulsní jednotky FIG-5
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.0 maximální letová rychlost Warp 9.8 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	100 důstojníků, 400 nižších důstojníků, 0-50 pasažérů (celková standardní posádka 500 osob), evakuační limit: 4,500 osob
Phasery:	osm upravených phaserových polí typu X
Torpéda:	šest fotonových/kvantových torpédových komor MK 80 (čtyři vpředu a dvě vzadu)
Štíty:	Primární silové pole FSQ-7 a řídicí systém deflektoru
Hodnocení štítů:	Přídový 15, záďový 10, hřbetní 10, břišní 10, levý 10, pravý 10
Hodnocení trupu:	9

Hvězdná loď třídy Ambassador

Těžký křižník třídy Ambassador, předaný do užívání v roce 2325, byl navržen jako náhrada za stárnoucí třídu Excelsior. Jako větší plavidlo průzkumného typu schopné déle trvajících misí obecně sloužila na okraji federálního prostoru, v první linii misí týkajících se prvních kontaktů. Lodě třídy Ambassador zahrnují U.S.S. Adelphi (NCC-26849), druhou U.S.S. Excalibur (NCC-26517), U.S.S. Zhukov (NCC-26136) a čtvrtou hvězdnou loď Enterprise (NCC-1701-C). Tato třída je postupně nahrazována ještě většími a pokročilejšími hvězdnými loděmi tříd Nebula a Galaxy.



Lodě třídy Ambassador převelené do Maelstrom:

U.S.S. Zhukov, kapitán Milus Verata, odkloněn do systému Tevron za účelem nouzového eskortu U.S.S. Excalibur, kapitán William Morrison, na cestě k Hvězdné základně 12 pro výměnu posádky a dozásobení

Specifikace:

Výtlak:	2,340,000 metrických tun
Celková délka:	526 metrů
Celkový ponor:	125 metrů
Celková šířka:	320 metrů
Pohon:	dvě warp jádra LF-10 Mod 1 dvě subatomární unifikované energetické impulsní jednotky FIG-3
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.0 maximální letová rychlost Warp 9.5 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	115 důstojníků, 585 nižších důstojníků, 0-500 pasažérů (celková standardní posádka 700 osob)
Phasery:	osm upravených phaserových polí typu IX
Torpéda:	čtyři fotonové torpédové komory MK 75 (dvě vpředu a dvě vzadu)
Štíty:	Primární silové pole FSP
Hodnocení štítů:	Přídový 9, záďový 7, hřbetní 7, břišní 7, levý 7, pravý 7
Hodnocení trupu:	13

Hvězdná loď třídy Galaxy

Tato třída byla navržena, aby nahradila těžký křižník třídy Ambassador ve funkci hlavního průzkumného plavidla Federace a patří mezi nejdokonalejší a nejsilnější plavidla ve Hvězdné flotile. Kvůli vysokým výrobním nákladům spojených s její ohromnou velikostí a technologickými vylepšeními, bylo vyrobeno méně než 15 hvězdných lodí třídy Galaxy. U.S.S. Galaxy (NCC-70637), po které byla tato třída pojmenována, byla předána do užívání v roce 2357 a slavná U.S.S. Enterprise-D (NCC-1701-D), vypuštěna v roce 2363, byla třetí hvězdnou lodí této třídy. Mezi ostatními loděmi třídy Galaxy jsou U.S.S. Yamato (registrační číslo NCC-71807), zničená v roce 2365, U.S.S. Challenger (NCC-71099), U.S.S. Odyssey (NCC-71832 a U.S.S. Venture (NCC-71854).



Lodě třídy Galaxy převelené do Maelstrom:

U.S.S. Dauntless, kapitán Robert Wright, převelen do systému Vesuvi k hvězdnému průzkumu U.S.S. Venture, kapitán Benjamin Dawson, bojové operace v systému Artrus U.S.S. San Francisco, kapitán Eina Zeiss, bojové operace v systému Artrus

Specifikace:

Výtlak:	4,500,000 metrických tun
Celková délka:	641 metrů
Celkový ponor:	137 metrů
Celková šířka:	467 metrů
Pohon:	dvě zdokonalené lineární jednotky warp pohonu LF-41 dvě subatomární unifikované energetické impulsní jednotky FIG-5
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.2 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	185 důstojníků, 525 nižších důstojníků, 1,000-5,000 pasažérů (celková standardní posádka 1710 osob), evakuační limit 15,000 osob
Phasery:	osm upravených phaserových polí typu X
Torpéda:	šest fotonových torpédových komor přímé palby MK 80 (čtyři vpředu a dvě vzadu)
Štíty:	Primární silové pole CIDSS-3 a Kontrolní systém deflektoru
Hodnocení štítů:	Přídový 13, záďový 9, hřbetní 9, břišní 9, levý 9, pravý 9
Hodnocení trupu:	15

Hvězdná loď třídy Nebula

Tento „lehký křižník“ je o něco menší než plavidlo třídy Galaxy a byl navržen jako méně nákladná alternativa ke třídě Galaxy. I když sdílí mnoho zdokonalených součástí, systémů a návrhových prvků s třídou Galaxy, jeho jednotná struktura trupu a skromnější velikost znamenají nákladově efektivnější plavidlo pro univerzální výrobu a použití. Vskutku multifunkční hvězdná loď, jejíž rozlehlý hřbetní modul může být alternativně přetvořen pro bojové nebo výzkumné mise tím, že se na něj umístí důmyslné senzorné moduly nebo pokročilé zbraňové platformy. Lodě třídy Nebula zahrnují U.S.S. Phoenix (NCC-65420), U.S.S. Sutherland (NCC-72015), U.S.S. Bellerophon (NCC-62048) a U.S.S. Khitomer (NCC-71906).



Lodě třídy Nebula převelené do Maelstrom:

U.S.S. Berkeley, kapitán Elizabeth Haley, převelená do systému Vesuvi k hvězdnému průzkumu
U.S.S. Nightingale, kapitán Nandi Jadeja, nemocniční loď převelená do systému Vesuvi
U.S.S. Khitomer, přidělena kapitánu Jay Yi, bojové operace pod velením bitevního komandéra Jonathana Willise

Specifikace:

Výtlak:	3,309,000 metrických tun
Celková délka:	465 metrů
Celkový ponor:	140 metrů
Celková šířka:	467 metrů
Pohon:	dvě zdokonalené lineární jednotky warp pohonu LF-41 jedna subatomární unifikovaná energetická impulsní jednotka FIG-5
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.2 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	173 důstojníků, 400 nižších důstojníků, 127-500 pasažérů (celková standardní posádka 700 osob), evakuační limit 9,800 osob
Phasery:	osm upravených phaserových polí typu X
Torpéda:	šest fotonových torpédových komor přímé palby MK 80 (čtyři vpředu a dvě vzadu)
Štíty:	Primární silové pole CIDSS-3 a Kontrolní systém deflektoru
Hodnocení štítů:	Přídový 12, záďový 8, hřbetní 8, břišní 8, levý 8, pravý 8
Hodnocení trupu:	12

Hvězdná loď třídy Sovereign

V roce 2373 je tento těžký křižník nové generace nejdokonalejší hvězdnou lodí ve Hvězdné flotile. Lodě třídy Sovereign jsou dlouhé téměř 700 metrů a mají 24 palub. Prototypem této třídy byla U.S.S. Sovereign (NX-73811). U.S.S. Enterprise-E, druhé plavidlo třídy Sovereign, byla vypuštěna v roce 2372 pod velením kapitána Jean-Luc Picarda.



Lodě třídy Sovereign převelené do Maelstrom:

U.S.S. Sovereign, dočasně kapitán Robert Soto, převelený do systému Vesuvi k zásadnímu vylepšení
U.S.S. Enterprise, kapitán Jean-Luc Picard, převelený k rutinní hlídce v Maelstrom

Specifikace:

Výtlak:	3,205,000 metrických tun
Celková délka:	685 metrů
Celkový ponor:	88 metrů
Celková šířka:	251 metrů
Pohon:	dvě zdokonalené lineární jednotky warp pohonu LF-44 dvě subatomární unifikované energetické impulsní jednotky FIG-5
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.7 maximální letová rychlost Warp 9.99 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	130 důstojníků, 725 nižších důstojníků, 0-3,045 pasažérů (celková standardní posádka 855 osob)
Phasery:	osm upravených phaserových polí typu XII
Torpéda:	šest fotonových/kvantových/plasmových torpédových komor MK 95 (čtyři vpředu a dvě vzadu)
Speciální zařízení	systém regenerativních štítů, ablativní pancíř, bio-neurální gelové moduly, fázová plasmová torpéda
Štíty:	Primární silové pole FSS-3 a Kontrolní systém deflektoru
Hodnocení štítů:	Přídový 17, záďový 11, hřbetní 17, břišní 17, levý 11, pravý 11
Hodnocení trupu:	12



Klingonská plavidla

Dravec třídy B'rel (Bird of Prey)

Několik typů rychlých, lehkých a manévrovatelných lodí používaných Klingonskými obrannými silami nejméně od roku 2285. Tyto lodě schopné atmosférických i mezihvězdných letů warp rychlostí zahrnují původní třídu D-11 Dravec, její základní náhradu průzkumníka třídy B'rel a větší křižník třídy K'Vort. Tato plavidla jsou schopna přistát na zemi a jsou vybavena maskovacím zařízením. Varianta průzkumníka třídy D-12, prvně vyrobená v padesátých letech 24. století, trpěla defektními plasmovými cívkami v maskovacím zařízení a byla nakonec stažena ze služby ve prospěch průzkumníků třídy D-13 nebo B'rel.



Dříve měla plavidla D-12 37 členů posádky, zatímco modernější průzkumníci třídy D-12 a B'rel nevyžadují více než dvanáct důstojníků a členů posádky, Lodě třídy B'rel, které nyní tvoří základ Klingonské císařské flotily, mají na svoji velikost působivou palebnou sílu a ve větším množství mohou být smrtelné.

Před rokem 2293 byl vyvinut experimentální Dravec třídy D-12, který mohl pálit fotonová torpéda zamaskovaně. Tento prototyp, pod velením generála Changa, byl použit proti hvězdné lodi Enterprise (NCC-1701-A) při neúspěšném pokusu přerušit khitomerskou mírovou konferenci.

Dravci aktivní v Maelstrom:

I.K.S. RanKuf, kapitán Draxon, spatřen v systémech Biranu a Savoy

Specifikace:

Výtlak:	46,300 metrických tun
Celková délka:	88 metrů
Celkový ponor:	22 metrů
Celková šířka:	130 metrů
Pohon:	dvě KWC jednotky warp pohonu na konverzi dilithia jedna vodíková energetická integrovaná jednotka impulsního pohonu
Rychlost:	Warp 5.0 standardní letová rychlost Warp 7.0 maximální letová rychlost Warp 8.0 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	12 – 37 důstojníků a členů posádky
Phasery:	dva postranní gravitační disruptory
Torpéda:	jedna fotonová torpédová komora typu KP-5 (vpředu)
Speciální zařízení:	maskovací zařízení
Štíty:	Opancéřování deflektoru a generátor štítů
Hodnocení štítů:	Přídový 13, záďový 7, hřbetní 7, břišní 4, levý 4, pravý 4
Hodnocení trupu:	4

Útočný křižník třídy Vor'cha

Těžký křižník vypuštěný Klingonskými obrannými silami. Plavidla třídy Vor'cha patří mezi největší a nejsilnější plavidla v Císařské flotile, ačkoliv nejsou ani zdaleka tak silná jako třída Negh'Var. Původně postavena při neúspěšném pokusu získat převahu nad Federací, ukázala se později být třída Vor'cha cennou velitelskou lodí ve válce proti Dominionu.



Vůdce Klingonské vysoké rady K'mpec použil útočný křižník třídy Vor'cha v roce 2367 při své poslední misi, při které naléhavě žádal Jean-Luc Picarda, aby po jeho smrti sloužil jako arbitr nástupnictví.

V roce 2372 zaútočil křižník třídy Vor'cha na Defiant pod velením kapitána Siska, který byl na cestě na Cardassia Prime při pokusu zachránit Gul Dukata a Radu Detapa. Křižník pronásledoval Defiant celou cestu až na Stanici Deep Space 9.

Útočné křižníky třídy Vor'cha aktivní v Maelstrom:

I.K.S. Jonka, kapitán Korbus, spatřen v systému Belaruz

Specifika:

Výtlak:	2,238,000 metrických tun
Celková délka:	482 metrů
Celkový ponor:	107 metrů
Celková šířka:	342 metrů
Pohon:	dvě STN8A jednotky warp pohonu na konverzi dilithia dvě vodíkové energetické impulsní jednotky
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 8.8 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	1,900 důstojníků a členů posádky
Phasery:	jeden velký disruptorový paprsek připevněný vpředu
Torpéda:	tři fotonové torpédové komory typu 'etlh'a' (dvě přední a jedna zadní)
Speciální zařízení:	maskovací zařízení
Štíty:	Opancéřování deflektoru a generátor štítů
Hodnocení štítů:	Přídový 38, záďový 10, hřbetní 5, břišní 4, levý 6, pravý 6
Hodnocení trupu:	18



Romulanská plavidla

Válečný pták třídy D'Deridex (Warbird)

Neuvěřitelně obrovská a silná, plavidla třídy D'Deridex jsou téměř dvakrát tak velká a dlouhá než hvězdná loď třídy Galaxy. K prvnímu setkání s třídou D'Deridex došlo v roce 2364, kdy Romulané narušili Neutrální zónu v reakci na borgské útoky. Tyto lodě, původně klasifikované Hvězdnou flotilou jako Válečný pták typu B, používají k napájení systému warp pohonu umělou kvantovou singularitu.



Záznamy Hvězdné flotily prozrazují, že jeden romulanský Válečný pták byl zničen v roce 2369, když bylo jeho energetické jádro zamořeno formami života z jiné dimenze.

Romulanský Válečný pták má větší palebnou sílu než plavidla podobné třídy, ale je o trochu méně manévrovatelný a má nižší po delší dobu udržitelnou warp rychlost. Romulané dávají přednost čelním útokům, kvůli omezené manévrovatelnosti Válečného ptáka a faktu, že většina válečné výzbroje je umístěna vpředu.

Váleční ptáci třídy D'Deridex aktivní v Maelstrom:

I.R.W. Soryak, kapitán Torenn, spatřen v systémech Tevron a Beol

I.R.W. Chairó, kapitán Terrik, spatřen v systému Belaruz

Specifikace:

Výtlak:	4,320,000 metrických tun
Celková délka:	1,042 metrů
Celkový ponor:	285 metrů
Celková šířka:	772 metrů
Pohon:	dvě jednotky warp pohonu typu 5C6 napájené kvantovou singularitou dvě impulsní jednotky třídy 4D s rozšířenou jadernou fúzí
Rychlost:	Warp 5.0 standardní letová rychlost Warp 9.0 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	1,500 důstojníků a členů posádky
Phasery:	jeden disruptorový paprsek připevněný vpředu čtyři primárně zaměřované postranní disruptorové kanóny
Torpéda:	dvě fotonové torpédové komory přímé palby (1 přední a 1 zadní)
Speciální zařízení:	maskovací zařízení
Štíty:	NEZNÁMÉ
Hodnocení štítů:	Přídový 8, zádový 8, hřbetní 8, břišní 8, levý 8, pravý 8
Hodnocení trupu:	24



Cardassijská plavidla

Útočný křižník třídy Galor

Třída Galor, silný křižník průměrné velikosti, je páteří vojenské flotily Cardassijské unie. Plavidla třídy Galor poprvé vstoupila do služby ve čtyřicátých letech 24. století a původně byla vyvinuta, aby čelila federálním plavidlům tříd Excelsior, Miranda, New Orleans a Norway. Poté, co Hvězdná flotila představila návrhy tříd Akira, Ambassador a Nebula, byla Galor rychle překonána. Cardassiané proto přešli na novou taktiku. Začali se více spoléhat na zvýšenou produkci Galorů a jejich seskupování do tříčlenných loveckých útvarů.



Víme o existenci čtyř variant třídy Galor, včetně verze typu 3, která byla široce používána po celá šedesátá léta 24. století. Větší a silnější třída Keldon byla původně převzata z návrhu třídy Galor. Válečné lodě třídy Galor pravidelně hlídají cardassijsko-federální hranice a Maelstrom. Podmínky a předpoklady kapitulace Cardassijské unie po Válce s Dominionem výslovně zakazují výrobu válečných lodí nebo vybudování nových vojenských flotil.

Lodě třídy Galor aktivní v Maelstrom:

Žádné údaje o specifických plavidlech třídy Galor, nebo jejich kapitánech, operujících v Maelstrom.

Specifikace:

Výtlak:	1,678,000 metrických tun
Celková délka:	372 metrů
Celkový ponor:	59 metrů
Celková šířka:	192 metrů
Pohon:	jedna jednotka warp pohonu typu 5 dvě vodíkové energetické impulsní jednotky
Rychlost:	Warp 5.0 standardní letová rychlost Warp 8.9 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	300 – 600 důstojníků, členů posádky a vojáků
Phasery:	čtyři spirálové vlnové kompresní paprsky
Torpéda:	jedna fotonová torpédová komora (přední)
Štíty:	NEZNÁMÉ
Hodnocení štítů:	Přídový 9, zádový 1, hřbetní 3, břišní 2, levý 3, pravý 3
Hodnocení trupu:	4

Válečná loď třídy Keldon

Válečné lodě třídy Keldon jsou podobné ale silnější varianty třídy Galor. Jsou větší než plavidla třídy Galor a obsahují dodatečné prvky na horní části hlavního trupu a kolem ocasní sekce. Tyto přidané části trupu umožňují nabrat větší posádku. Zbraňové a obranné systémy na třídě Keldon jsou oproti třídě Galor obecně vylepšeny.



Obsidiánský řád nezákonně nahromadil tajnou flotilu specializovaných plavidel třídy Keldon v systému Orias. Válečné lodě tříd Keldon a Galor bojovaly během Války s Dominionem po boku flotil Dominionu a způsobily těžké ztráty spojeným silám Federace. Válečné lodě třídy Keldon pravidelně hlídají cardassijsko-federální hranice a byly spatřeny v Maelstrom. Po Válce s Dominionem byla výroba třídy Keldon i ostatních válečných lodí přísně zakázána.

Lodě třídy Keldon aktivní v Maelstrom:

Žádné údaje o specifických plavidlech třídy Galor, nebo jejich kapitánech, operujících v Maelstrom.

Specifikace:

Výtlak:	2,230,000 metrických tun
Celková délka:	372 metrů
Celkový ponor:	70 metrů
Celková šířka:	192 metrů
Pohon:	jedna jednotka warp pohonu typu 5 DC čtyři vodíkové energetické impulsní jednotky
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.2 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	800 důstojníků, členů posádky a vojáků
Phasery:	čtyři spirálové vlnové kompresní paprsky
Torpéda:	dvě fotonové torpédové komory (1 přední a 1 zadní)
Štíty:	NEZNÁMÉ
Hodnocení štítů:	Přídový 11, záďový 2, hřbetní 6, břišní 5, levý 6, pravý 6
Hodnocení trupu:	5

Ferengijská plavidla

Nájezdník třídy D'Kora (Marauder)

Nájezdník třídy D'Kora je největší a nejsilnější loď používanou Ferengskou aliancí. Jako většina ferengských plavidel je Nájezdník v první řadě používán jako obchodní loď, ačkoliv to je vysoce důmyslná a schopná válečná loď. Někteří Nájezdníci jsou vybaveni silnými emitery plasmové energie schopné vyřadit hvězdnou loď třídy Galaxy a všechna plavidla třídy D'Kora obsahují vysoce výkonný phaserový paprsek.



První plavidlo třídy D'Kora bylo spatřeno Hvězdnou flotilou v roce 2364, když Enterprise-D narazila na Nájezdníka v blízkosti Gamma Tauri IV.

Lodě třídy D'Kora aktivní v Maelstrom:

Nájezdník Krayvis, pod velením Daimona Praaga, byl spatřen v Maelstrom

Specifikace:

Výtlak:	3,800,000 metrických tun
Celková délka:	487 metrů
Celkový ponor:	80 metrů
Celková šířka:	440 metrů
Pohon:	dvě warp jádra dvě standardní impulsní jednotky
Rychlost:	Warp 6.0 standardní letová rychlost Warp 9.0 maximální letová rychlost Warp 9.6 maximální dosažitelná rychlost
Posádka:	390 - 450 důstojníků a členů posádky
Phasery:	jeden velký břišní phaserový paprsek dva vysokovýkonné emitery plasmové energie
Hodnocení štítů:	Přídový 10, záďový 7, hřbetní 5, břišní 5, levý 5, pravý 5
Hodnocení trupu:	10

Vesmírné stanice

Federální hvězdné základny

Federální hvězdné základny jsou gargantuovské orbitální vesmírné stanice provozované Hvězdnou flotilou za účelem strategického velení, opravářských a zásobovacích operací, jakož i vědeckého výzkumu a průzkumu. Po celém federálním prostoru, federálních oblastech a jinde se nachází přes pětset federálních hvězdných základen.



Hvězdná základna 12

Hvězdná základna 12 je umístěna u cardassijsko-federální hranice a obíhá New Holland v dosahu Maelstrom. V roce 2364 byla evakuována během cizího pokusu infiltrovat Hvězdnou flotilu. V roce 2366 byla ve Hvězdné základně 12 provedena pravidelná údržba Enterprise-D. V současné době pod velením admirála Alice Liu.

Specifikace:

Výtlak:	236,642,306 metrických tun
Průměr:	4,600 metrů
Výška (celková):	6,950 metrů
Paluby:	1,200
Posádka:	15,000 příslušníků Hvězdné flotily, 20,000 až 35,000 civilistů, 6,625 přechodně ubytovaných
Phasery:	osm nezávislých dvojíých připevněných phaserových palebných postavení RIM-12C
Štíty:	Vysokokapacitní štítový systém, přibližně 75,600,000 terajoulů
Hodnocení trupu:	220

Federální stanice

Moderní federální stanice založené na návrhu hvězdné základny Regula jsou výrazně větší a univerzálnější než dřívější vesmírná zařízení. Existují dvě varianty moderního návrhu stanice včetně návrhu vědecké hvězdné základny 173 a spartánštějšího návrhu orientovaného na soubor, který byl poprvé představen jako Hvězdná základna 375. Oba typy poskytují podporu hvězdným lodím a vědecký výzkum hlubokého vesmíru, jakož mají i své vlastní významné obranné možnosti.



Federální stanice v Maelstrom:

Stanice Haven – Obíhá Haven nebo Vesuvi 6 a slouží ke komerční přepravě a poskytuje omezenou podporu hvězdným lodím

Stanice Geki – Tato stanice, která obíhá Vesuvi 5, utrpěla vážné škody během incidentu Vesuvi a od té doby je opuštěna.

Specifikace:

Výtlak:	230,000,000 metrických tun
Průměr:	2,842 metrů
Výška (celková):	3,445 metrů
Paluby:	397
Posádka:	5,700 příslušníků Hvězdné flotily, 4,000 až 6,000 civilistů
Phasery:	osm phaserových polí typu XII
Hodnocení štítů:	Přídový 9, záďový 9, hřbetní 9, břišní 9, levý 9, pravý 9
Hodnocení trupu:	35

Vesmírné zařízení řady Regula

Stanice řady Regula byly původně navrženy k dlouhodobým vědeckým výzkumným projektům v izolovaných oblastech a jsou využívány Hvězdnou flotilou jakož i komerčními a civilními výzkumnými organizacemi. Hvězdná flotila udržuje velmi málo takových instalací, a ty jsou většinou umístěny v odlehlých sektorech.



Vesmírná zařízení Hvězdné flotily v Maelstrom:

Stanice Soho, na orbitě Tau Ceti Prime, poskytuje podporu hvězdným lodím a slouží jako operační centrum pro tři doky Hvězdné flotily.

Stanice Biranu - Zařízení situované v systému Biranu obíhající Osa nebo Biranu 2. Byla založena pro podporu hvězdných lodí a dozásobování a je rovněž používána pro vědecké a komerční konference.

Stanice Savoy – Zařízení umístěné v systému Savoy obíhá Savoy 1. Používá se k hvězdnému výzkumu a podpoře hvězdných lodí. Rovněž je zařízena k pořádání diplomatických schůzek na nejvyšší úrovni.

Specifikace:

Výtlak:	200,000 metrických tun
Průměr:	201 metrů
Výška (celková):	242 metrů
Paluby:	28
Posádka:	10 až 50 členů posádky
Phasery:	žádné
Hodnocení štítů:	Přídový 11, zádový 11, hřbetní 11, břišní 11, levý 11, pravý 11
Hodnocení trupu:	55

Dok

Tyto velké stavby jsou obvykle situovány na planetární orbitě a používají se pro údržbu, opravu a stavbu hvězdných lodí, komerčních nákladních lodí nebo i jiných vesmírných plavidel. Dok u Loděnic San Francisco, na orbitě Země, byl použit pro podstatné vylepšení původní hvězdné loď Enterprise, když se poprvé vrátila ze své pětileté mise pod velením kapitána James T. Kirka. V roce 2293 byla z jiného doku obíhajícího Zemi vypuštěna U.S.S. Enterprise-B.



Doky Hvězdné flotily činné blízko Maelstrom:

Tři doky Hvězdné flotily obíhají Tau Ceti Prime v blízkosti Stanice Soho, kde prochází U.S.S. Nightingale a U.S.S. Dauntless údržbou a opravami.

Specifikace:

Výtlak:	200,000 metrických tun
Délka:	350 metrů
Ponor:	190 metrů
Výška:	150 metrů
Posádka:	proměnlivá
Phasery:	žádné
Hodnocení štítů:	Přídový 6, zádový 6, hřbetní 6, břišní 6, levý 6, pravý 6
Hodnocení trupu:	20

Cardassijská hvězdná základna

Cardassijské hvězdné základny jsou ohromné, těžce vyzbrojené orbitální vesmírné stanice obsahující Operační centrum, promenádu s obchody a obslužnými zařízeními, vnější kotevní prstenec a tři masivní kotevní věže. Kotevní věže obsahují několik zařízení na zpracování rudy původně používaných Cardassiany k čištění uridiové rudy. Běžný počet osazenstva činí 300 osob, ale stanice je schopna ochránit až 7,000 jednotlivců. Tyto stanice poskytují podporu pro všechny druhy vesmírných plavidel jakož i obranu celého sektoru.



Je známa existence dvou cardassijských Hvězdných základen – Terok Nor, nyní Deep Space Nine, kterou spravuje Federace jménem bajorského lidu, a její sesterská stanice Empok Nor. Avšak Cardassiané se kloní k číslu tři a široce se spekulovalo, že třetí stanice musí existovat. Pozice této stanice zůstává záhadou, ačkoliv Rozvědka Hvězdné flotily objevila odkazy týkající se stanice Litvok Nor.

Cardassijské hvězdné základny umístěné poblíž Maelstrom:

Litvok Nor, legendární sourozenec Terok Nor a Empok Nor. Je o ní známo jen velmi málo a Hvězdná flotila si není jistá její pozicí nebo jestli vůbec existuje.

Specifikace:

Výtlak:	45,000,000 metrických tun
Průměr:	1,452 metrů
Výška (ve středu):	369 metrů
Výška (celková):	969 metrů
Paluby:	98 (260 včetně kotevních pylonů)
Posádka:	300 osob
Phasery:	šest phaserových polí šest disruptorových kanónů
Hodnocení štítů:	Přídový 8, záďový 8, hřbetní 8, břišní 8, levý 8, pravý 8
Hodnocení trupu:	120

Cardassijská stanice

Cardassijské stanice jsou rozměrná orbitální zařízení běžně používaná Cardassijskou unií. Svým návrhem se podobají cardassijským hvězdným základnám, odlišují se však tím, že postrádají vnější kotevní prstenec a mají pouze dvě masivní kotevní věže. Jako na větších hvězdných základnách, obsahují kotevní věže výrobní zařízení na čištění uridiové rudy. Standardní posádka tvoří 250 osob, ale staniční kapacita dokáže pojmout až 2,500 jednotlivců. Jsou také těžce vyzbrojeny, poskytují podporu hvězdným lodím a jsou používány jako doky pro údržbu a opravu plavidel.



Specifikace:

Výtlak:	25,000,000 metrických tun
Průměr:	1,347 metrů
Výška (ve středu):	369 metrů
Výška (celková):	969 metrů
Paluby:	98 (260 včetně kotevních pylonů)
Posádka:	250 osob
Phasery:	šest phaserových polí osm disruptorových kanónů
Hodnocení štítů:	Přídový 7, záďový 7, hřbetní 7, břišní 7, levý 7, pravý 7
Hodnocení trupu:	80

Cardassijská stanice

Cardassijské stanice používané Cardassijskou unií jsou menší orbitální zařízení, zmenšené verze větších stanic a hvězdných základen. Mají stejnou stavbu středu a vnitřního kotevního prstence, postrádají však vnější kotevní prsteneček a věže. Standardní počet staničního personálu je 175, ale stanice může podporovat až 1,000 osob. Tyto stanice jsou dobře ozbrojeny a poskytují podporu široké řadě vesmírných dopravních prostředků.



Specifikace:

Výtlak:	15,000,000 metrických tun
Průměr:	450 metrů
Výška:	369 metrů
Paluby:	98
Posádka:	175 osob
Phasery:	šest phaserových polí šest disruptorových kanónů
Hodnocení štítů:	Přídový 6, zádový 6, hřbetní 6, břišní 6, levý 6, pravý 6
Hodnocení trupu:	40

Konfigurace

Po stisknutí tohoto tlačítka můžete měnit různá nastavení ve hře. Můžete klikat na možnosti, které se objeví vpravo, čímž budete přepínat mezi různými nastaveními nebo je budete zapínat a vypínat. Volby, které mají těsně vlevo vedle sebe světelné zatržítka, jsou zapnuty, když světlo svítí. Volby, které mají těsně vlevo vedle sebe šipku směřující doprava, lze po kliknutí rozbalit do podmenu. Po rozbalení podmenu začne šipka ukazovat doleva a kliknutím na záhlaví nabídky podmenu zavřete.

Všeobecné volby

Titulky (Subtitles): Kliknutím na toto tlačítko vypnete a zapnete titulky.

Kolize (Collisions): Kliknutím na toto tlačítko zapne a vypne kolize. Jestliže kolize vypnete, nebudete se moci srazit s nepřátelským plavidlem ani do něj narážet.

Informační panely postav (Character Tool Tips): Kliknutím na toto tlačítko zapnete nebo vypnete informační panely, které se objeví poté, co se na můstku zahledíte na postavu člena posádky.

Varování před srážkou (Collision Alert): Kliknutím na toto tlačítko zapíná a vypíná varovná lodní hlášení o hrozící srážce.

Zvuk

Kvalita zvuku (Sound Quality): Po kliknutí na toto tlačítko se objeví podmenu voleb týkajících se kvality zvuku. Jestliže vlastníte zvukovou kartu, která podporuje systém A3D společnosti Aureal nebo systém EAX společnosti Creative Labs, můžete tu zvolením vhodného nastavení vylepšit 3D zvuk.

Zvukové efekty (SFX): Kliknutím na toto tlačítko zapnete a vypnete zvukové efekty.

Hlasitost zvukových efektů (SFX Volume): Abyste nastavili hlasitost rozhraní a zvukových efektů ve hře, klikněte na tlačítko vlevo/vpravo nebo přetáhněte zářáčku.

Hlasy (Voice): Kliknutím na toto tlačítko zapne nebo vypne hlasy ve hře.

Hlasitost hlasů (Voice Volume): Abyste nastavili hlasitost hlasů ve hře, klikněte na tlačítko vlevo/vpravo nebo přetáhněte zářáčku.

Hudba (Music): Kliknutím na toto tlačítko zapnete nebo vypnete hudbu ve hře.

Hlasitost hudby (Music Volume): Abyste nastavili hlasitost hudby ve hře, klikněte na tlačítko vlevo/vpravo nebo přetáhněte zářáčku.



Jak nakonfigurovat grafiku u svého počítače

Jsou tři oblasti konfigurace grafiky:

Nastavení obrazovky (Screen Options): Tato nastavení se použijí obecně na obrazovku a nejsou konkrétně pro hru.

Zobrazovací zařízení (Display device): Abyste vybrali zobrazovací zařízení, které bude použito ve hře, klikněte na toto tlačítko. Zařízení je obvykle totožné s Vaší grafickou kartou. Počítače s více grafickými kartami, by měly mít více než jednu možnost.

Rozlišení (Resolution): Kliknutím na toto tlačítko změníte rozlišení obrazovky ve hře. Vyšší rozlišení vypadají lépe, avšak na většině grafických karet poběží vyšší rozlišení pomaleji než rozlišení nižší.

Barevná hloubka (Color Depth): Kliknutím na toto tlačítko si vyberte buď velkou nebo malou barevnou hloubku ve hře. Velká barevná hloubka využívá 32bitových barev a malá barevná hloubka využívá 16bitových barev. Velká hloubka barev vyčerpává více zdroje grafické karty, ale vypadá mnohem lépe než malá hloubka barev. Jestliže právě běží spuštěná mise, nemůžete tuto volbu měnit.

Obecná kvalita grafiky (Master Graphics Quality): Kliknutím na toto tlačítko si vybíráte celkové nastavení grafiky ve hře. Změna obecné kvality grafiky ovlivní všechny specifické grafické volby pod ní. Tato volba může být nastavena na vysoká, střední, nízká a volitelná.

Specifické volby pro grafiku (Specific Graphics Options): Kliknutím na tato tlačítka můžete měnit specifické volby týkající se grafiky. Některé z těchto voleb (např. Vylepšené světelné efekty) nejsou dostupné na všech kartách, a některé mohou být dostupné avšak nedoporučované na kartách s nízkým výkonem.

Detail modelů (Model Detail): Kliknutím na toto tlačítko přepínáte mezi vysokými, středními a nízkými detaily modelů. Vyšší nastavení Vám umožní použít detailnější modely lodí, ale hra poběží pomaleji na starších 3D kartách. Jestliže právě běží spuštěná mise, nemůžete tuto volbu měnit.

Detail textur (Texture Detail): Kliknutím na toto tlačítko přepínáte mezi vysokými, středními a nízkými detaily textur. Vyšší nastavení použije v celé hře detailnější textury. Nižší nastavení pomůže 3D kartám s menším množstvím texturové paměti rozhybat hru rychleji. Jestliže právě běží spuštěná mise, nemůžete tuto volbu měnit.

Viditelné poškození (Visible Damage): Kliknutím na toto tlačítko nastavíte kvalitu viditelného poškození. Při vypnutí neuvídíte vůbec žádná viditelná poškození. Při nastavení nízká bude viditelné poškození omezeno na povrch lodí. Střední přidá možnost udělat do lodí díry. Vysoké nastavení umožní oddělení součástí, důsledkem čehož bude odlétávání ulomených kusů do vesmíru. Střední a vysoké nastavení kladou značné nároky na počítač a jsou doporučované pouze pro rychlé stroje.



Jestliže právě běží spuštěná mise, nemůžete tuto volbu měnit.

Počet bitmap (MipMaps): Kliknutím na toto tlačítko zapnete a vypnete ukládání více kopií texturové bitmapy v různých rozlišeních. Vypnutím ušetříte určitou část texturové paměti na úkor kvality zobrazení. Tuto volbu můžete měnit v průběhu běžící mise.

Světelné efekty (Glow Effects): Kliknutím na toto tlačítko zapnete a vypnete světelné efekty. Když tuto volbu zapnete, rozsvítí se warp gondoly a světla na lodí. Zapnutí bude mít pouze minimální dopad na výkon, pokud vůbec nějaký mít bude. Jestliže právě běží spuštěná mise, nemůžete tuto volbu měnit.

Vylepšené světelné efekty (Enhanced Glows): Kliknutím na toto tlačítko zapnete a vypnete vylepšené světelné efekty. Tento prvek vylepší standardní světelné efekty. Aby se Vám zpřístupnila tato volba, musíte mít zapnuty světelné efekty a ne všechny 3D karty tento prvek podporují. V takových případech nebude toto tlačítko přístupné. Je to nákladný prvek, který je doporučován pouze pro rychlé grafické karty. Tuto volbu můžete měnit v průběhu běžící mise.

Vylepšené osvětlení (Specular Highlights): Kliknutím na toto tlačítko vylepší osvětlení a lodě budou vypadat lesklejší a kovovější. Tato volba bude vyžadovat více práce od grafické karty, a je proto doporučována pouze pro rychlejší karty. Tuto volbu můžete měnit v průběhu běžící mise.

Rozmazaný pohyb (Motion Blur): Kliknutím na toto tlačítko zapnete nebo vypnete rozmazaný pohyb, když loď přejde na in-system warp rychlost. Tato volba bude vyžadovat více práce od grafické karty, a je proto doporučována pouze pro rychlejší karty. Tuto volbu můžete měnit v průběhu běžící mise.

Vesmírný prach (Space Dust): Kliknutím na toto tlačítko zapnete nebo vypnete vesmírný prach. Vesmírný prach pomáhá hráči vidět, že se jeho loď pohybuje ve vesmíru. Tuto volbu můžete měnit v průběhu běžící mise.

Konfigurace ovládání

Kliknutím na toto tlačítko změníte nastavení kláves ve hře. Veškeré ovládání je rozděleno do několika skupin. Mezi ně patří Různé (Miscellaneous), Nabídka (Menu), Loď (Ship) a Kamera (Camera). Abyste změnili přiřazení kláves k danému příkazu, klikněte nejprve na skupinu a poté na samotný příkaz (kliknutím na příkaz vyvolá okno „Zvolte novou klávesu“ (Select a New Key). Nyní stisknete klávesu nebo tlačítko myši, ke kterému chcete daný příkaz přiřadit. Předtím, než přiřadíte nové ovládání, můžete okno zavřít stiskem tlačítka Zrušit (Cancel). Jestliže si budete přát zrušit jakékoliv změny, které jste právě provedli, stisknete tlačítko Zrušit. A pokud chcete změnit ovládání zpět na původní nastavení, klikněte na tlačítko Standardní (Default).



Credits

Totally Games

Lawrence Holland
výtvarný ředitel

David Litwin
vedoucí projektu
programování herních systémů

Programování

Albert Mack
programování
síťových prvků a rozhraní
herní návrh

Kevin Deus
umělá inteligence, zvuky
programování fyziky & simulace

James Therien
programování 3D grafiky

Erik Novales
programování rozhraní
programování herních systémů

Colin Carley
programování postav & můstku
programování
ukládání/nahrávání pozic

Herní návrh

Bill Morrison
vedoucí herního návrhu
herní návrh
scénář misí, příběh

Jess VanDerwalker
herní návrh
scénář misí, příběh

Tony Evans
herní návrh
scénář misí, příběh

Benjamin Schulson
herní návrh
scénář misí, příběh

Grafika

Armand Cabrera
vedoucí grafik
grafika prostředí můstků,
lodí a prostředí

Richard Green
grafika filmových scén,
prostředí můstků a lodí

Anthony Hpom
grafika postav a lodí
animace postav

Victor Benett
animace postav
prostředí můstků

Matt Bein
grafika lodí
výtvarný technik

Zajištění jakosti

Evan Birkby
vedoucí oddělení
zajištění jakosti
rovnováha lodních systémů

Shawn Refoua
zajištění jakosti

Christopher Charles
zajištění jakosti

Mike Hawkins
výrobní koordinátor

Robin Holland
ředitel obchodního výzkumu

Administrativa

Peter Leahy
Theresa Gillespie
Penny Rosen

Pomocný návrh/námět

Alberto Fonseca
programování scénáře misí

Morgan Gray
herní návrh, příběh

Matthew Kagle
scénář misí

Pomocné programování

Sam Fortiner
Yossi Horowitz
Michael Zyracki
Samir Sinha

Pomocná grafika

David Wright
Christian Bradley
Jesse Hays
Mike Cicchi
Jim McLeod

Zvláštní poděkování od Totally Games

Beth Gatchalian-Litwin
Cindy F. Wong
Amy Laurent Morrison
Diane Burket
K. L. Woys
Miranda L. Paugh
Lee Strom
Miye Nakahara
Arianna Huffington
Rosemary Benett
Shuyu L. Birkby

Lakota, Minnie & Walter

Úprava příběhů & dialogy

D. C. Fontana

Derek Chester

Tvorba zvuků

CB Studios

Clint Bajakian

Julian Kwasneski

Hudba

Námět a původní partitura

Danny Pelfrey

Namluvení postav

Patrick Stewart kapitán Jean-Luc Picard
Brent Spiner..... komandér Dat
Martha Hackett komandér Saffi Larsen
Jonathan Del Arco nadporučík Miguel Diaz
Andy Milder Náčelník Brex
Nicholas Guest poručík Felix Savali
Lisa Locicero praporek Kiska LoMar
Freda Foh Shen admirál Alie Liu
Vaughn Armstrong..... kapitán Korbus, karoonský kapitán
Barry Denne Gul Oben, kapitán Terrik
Carolyn Hennesy kapitán Eina Zeiss, kapitán Elizabeth Haley, kapitán Torenn
Charles Chun..... správce Soji Takahara, kapitán Jae Yi
Dennis Cockrum kapitán Gregory MacCray, komandér Jonathan Willis, kapitán Robert Soto
Earl Boen..... kapitán Draxon, vedoucí Toban Soams, legát Matan
Max Grodenchik Daimon Praag, kapitán Benjamin Dawson, Neb-lus
Michael Reisz komandér Matthew Graff, kapitán Nandi Jadeja, Gul Havar
Paul Boehmer Gul Sek, kapitán Joshua Martin, velvyslanec Saalek
Sean Griffin kapitán Wright, cardassijský kapitán, kapitán Milus Verata

Obsazení

Vedoucí obsazení

Ron Surma

Asistent obsazení

Chadwick Struck

Výroba namluvení postav

Režie

Kris Zimmerman

Salami Studios, LCC

Devon Bowman

Mark Mercado

Gregory Cathcart

POP SOUND, Santa Monica

Stephen Dickson

Jeff Britt

Activision, Inc.**Výroba**

Služebně starší producent
Parker A. Davis

Pomocný producent
Glenn Ige

Koordinátor výroby
Aaron Gray

Výrobní testěři
Douglas Mirabelle
Tim Ogle

Studia

Výkonný výrobce
Marc Struhl

Vedoucí výroby, LA Studio
Mark Lamia

Vedoucí výroby,
Worldwide Studios
Larry Goldberg

Celosvětový správce značky
Jenniifer Stormetta

Pomocí správce značky
Elizabeth Dunn

Vice-prezident,
celosvětová správa značky
Tricia Bertero

Výkonný vice-prezident,
celosvětová správa značky
Kathy Vrabeck

Vztahy s veřejností

Vedoucí
komunikace společnosti
Maryanne Lataif

Ředitel
komunikace společnosti
Michelle Nino

Služebně starší reklamní šéf
komunikace společnosti
Michael J. Larson

Mezinárodní marketing

Vedoucí marketingu,
Spojené království a zbytek Evropy
Carolyn London

PR manažer, Spojené království
Guy Cunis

PR manažer, zbytek Evropy
Suzanne Panter

PR manažer, Německo
Bernd Reinartz

Správce značky, Spojené království/
zbytek Evropy
Daleep Chhabria

Marketingový manažer, Německo
Stefan Luludes

Správce značky, Německo
Stefan Seidel

Služebně mladší správce značky,
Německo
Thomas Schmitt

Marketingový ředitel, Asie, Pacific
Paul Butcher

Správce značky, Asie, Pacific
Leigh Glover White

Právní oddělení

Rob Pfau
Michael Walker
George Rose
Michael Hand
Michael Larson

Hlavní výroba

Vedoucí
Ed Clune

Instalátor & návrhářské konzultace
John Fritts

Instalátor
Andrew Petterson

Instalační nástroje
Alexander Rohra

Zajištění jakosti

Vedoucí projektu
zajištění jakosti
Sion Rodriguez Y Gibson

Služebně starší vedoucí
projektu zajištění jakosti
Juan Valdes

Manžer, Testování na PC
Sam Nouriani

Vedoucí skupiny
Paul Kennedy

Testěři zajištění jakosti
Bryan Jury
Daniel Ko
Jay Sosnicki
Niles Livingston III
Paul Goldilla
Peter Beal
William Kus
Dan Siskin

Visioneers

Externí koordinátor testování
Chad Siedhoff

Nejdůležitější lidé od
Visioneers
Brant Clabaugh
Ian Hill

Testěři od Visioneers

CJ Biro
Joseph Bott
Wayne Chang
Clay Culver
Bob Dudley
Michael Dwiell
Gary Gray
Tom Hepner
Warren Johnson
Scott Kasai
Derek Lung

Karim Nouri
Travis Prebble
Ken Rumsey
Steve Tobin
John Vernon
Henry Wang
Timothy Wilson
Dominick Ziccarelli

Zvláštní poděkování
oddělení hlavní výroby
a zajištění jakosti
Jim Summers
Jason Wong
Tim Vanlaw
Nadine Theuzillot
Joe Favazza
Jeremy Gage
Bob McPherson
Indra Gunawan
Marco Scatagliini
Chris Keim
Neil Barizo
Jason Kim
Rob Lim
Gary Bolduc
Michael Hill
Willie Bolton
Jennifer Vitiello
Ken Love

Mezinárodní

Služebně starší vice-prezident
evropské vydavatelství
Scott Dodkins

Ředitel vydavatelství služeb
Nathalie Dove

Služebně starší ředitel
Arcade
projektu lokalizace
Tamsin Lucas

Ředitel projektu lokalizace
Simon Dawes

Ředitel strategického
marketingu, Evropa
Roger Walkden

Výtvarné služby

Vedoucí výtvarných služeb
Denise Walsh

Ředitel výtvarných služeb
Jill Barry

Management Activisionu

Ron Doornink, Brian Kelly,
Bobby Kotick

**Vztahy se společnostmi
Viacom Consumer Products/
Paramount Pictures**

Ředitel, vývoj a konverze
produktu & technologie
Harry Lang

Supervisor, vývoj a konverze
produktu & technologie
Daniel Felts

GameSpy
Joost Schuur
Travis Hogue
Orlando 'Knower' Rojas
Rich Rice
David 'crt' Wright

Rad Game Tools

Mitch Soule
Jeff Roberts

Numerical Design Ltd.

Herman Kaiser

Zvláštní poděkování

Mike Webster
David Dalzell
James Mayeda
Franz Boehm
Jonathan Knight
Jeff Holzhauser
Jim Black

Paramount Pictures
Rick Berman
Dave Rossi
Andrea Hein
Terri Helton
Pam Newton
Sandi Isaacs
Christina Burbank

Vyjímečné poděkování

Gene Roddenberry

Balení a manuál vyrobil

Ignited Minds, LLC

Zvláštní poděkování
Erik Jensen, Cindy Whitlock,
Josh Lieber, Magnus Morgan,
Mike Rivera, Sylvia Orzel
Belinda M. Van Sickle

Licence

Využívá Bink Video.
Copyright (c) 1997 - 2002
RAD Game Tools, Inc.

Využívá Miles Sound System.
Copyright (c) 1991 - 2001
RAD Game Tools, Inc.

GameSpy a GameSpy

Copyright (c) 2000
GameSpy Industries, Inc.

Části tohoto softwaru
podléhají licenci.
Copyright (c) 1999
Numerical Design, Ltd.
Všechna práva vyhrazena

Zákaznická podpora

Předtím, než budete kontaktovat zákaznickou podporu Activisionu, byste si měli přečíst manuál a readme soubor na CD. Navíc, pokud máte přístup k Internetu, prohledejte naši databázi vyřešených problémů:

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

Prosíme, ujistěte se, že Váš počítač splňuje minimální systémové požadavky uvedené na zadní straně DVD boxu. Zaměstnanci naší zákaznické podpory nebudou schopni pomoci zákazníkům, jejichž počítače nespĺňují požadavky. Abychom Vám mohli lépe pomoci, mějte prosím připraveny následující informace:

Celý název produktu (včetně čísla verze)

Přesné znění nahlášené chyby (pokud nastala) a stručný popis problému

Typ a rychlost procesoru Vašeho počítače (např. Pentium 200 MHz)

Velikost paměti RAM

Značku a model Vaší grafické a zvukové karty (např. Diamon Viper V770, Creative Sound Blaster Live Platinum)

Značku a model Vaší mechaniky CD-ROM nebo DVD-ROM (např. Samsung SC-140)

Operační systém

Poznámka: Prosíme, nekontaktuje zákaznickou podporu pro získání rad/kódů/cheatů – pouze pro řešení technických problémů.

Poznámka: Internetová/e-mailová podpora se odehrává pouze v angličtině.

Internet

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

Naše internetová podpůrná sekce má k dispozici nejnovější informace, včetně patchů, které si můžete stáhnout zdarma. Updatujeme stránky naší podpory denně, takže se prosím při hledání řešení nejprve podívejte sem. Když vstoupíte do sekce hledání odpovědí a zvolíte platformu a hru, na kterou se ptáte, můžete si prohlédnout nejžádanější řešení problémů s touto hrou. Jestliže zde nenajdete odpovědi nebo řešení, pokuste se je najít tím, že vložíte klíčové slovo do vyhledávání.

E-mail

support@activision.com

Nejlepším způsobem jakým nám můžete pomoci s naší podporou, je použít formulář Ask a Question Support Form. Jednoduše klikněte na odkaz Položit dotaz (Ask a Question), který se nachází v části Podpora (Support) na naší internetové stránce. Také nám můžete poslat e-mail na adresu uvedenou výše. Prosíme, abyste se při posílání e-malu na výše uvedenou adresu ujistili, že jste přiložili všechny požadované informace (viz výše) týkající se počítače, na kterém program spouštíte. Odpověď by mělo trvat 24 – 72 hodin podle množství zpráv, které dostaneme a povaze Vašeho problému. Během prvních několika týdnů po vydání hry a během období dovolených může být odezva delší.

Poznámka: Multiplayerové součásti her Activisionu se projednávají pouze pomocí Internetu nebo e-mailu.

Telefon

(310) 255-2050

Naši hlasovou záznamovou službu na výše uvedeném čísle můžete volat 24 hodin denně, kde se Vám dostane odpovědi na nejčastěji kladené dotazy. Zaměstnanci zákaznické podpory se dovoláte na stejném čísle mezi 9:00 a 17:00 (pacifického času), od pondělí do pátku, kromě svátků. Při volání buďte prosím před zapnutým počítačem a mějte připraveny při ruce všechny výše uvedené informace.

Prosíme, neposílejte žádné hry zpět přímo Activisionu. Podle našich pravidel musí být vrácení hry provedeno přes maloobchodního prodejce nebo online stránky, kde jste produkt zakoupili.

Softwarové licenční ujednání

Důležité – čtěte pozorně: Vaše použití tohoto software (dále jen Program) je předmětem softwarových licenčních podmínek stanovených níže. Program zahrnuje všechny software přiložený k této smlouvě, přiložená média, jakékoliv tištěné materiály a jakoukoliv on-line nebo elektronickou dokumentaci a jakékoliv kopie takového software a materiálů. Otevřením této zásilky, instalací a/nebo používáním programu a jakéhokoliv software přiloženého k Programu souhlasíte s podmínkami této licence se společností Activision, Inc. (dále jen Activision).

Omezené povolení k užívání: Podle podmínek popsaných níže Vám Activision uděluje nevyloučné, nepřenosné, omezené právo a povolení k instalaci a použití jedné kopie Programu jedině a výhradně pro Vaše osobní použití. Všechna práva která nejsou výslovně v této smlouvě udělena, jsou vyhrazena společnosti Activision a podle potřeby subjektu, který Activisionu udělil licenci. Program je svěřen, ne prodán, k Vašemu použití. Vaše povolení nezakládá žádný nárok nebo vlastnictví na Program a nemělo by být pokládáno za prodej jakýchkoliv práv spojených s Programem. Všechna práva která nejsou výslovně udělena v této smlouvě, jsou vyhrazena společnosti Activision a podle potřeby subjektu, který Activisionu udělil licenci.

Licenční podmínky

Souhlasíte, že nebudete:

- komerčně používat tento Program nebo jakoukoliv jeho část, včetně ale ne pouze v cyber kavárnách, počítačových herních centrech nebo na jakémkoliv jiném místě založeném na pronájmu. Activision může nabídnout odlišnou smlouvu o licenci vázanou na místo používání, která Vám povolí používat program ke komerčnímu použití, viz kontaktní informace níže.
- prodávat, pronajímat, najímat, distribuovat nebo jinak přenášet tento Program nebo jakékoliv kopie tohoto Programu bez výslovného předchozího písemného souhlasu Activisionu.
- používat Program nebo povolovat použití Programu v systému sítě, systému více uživatelů nebo v systému vzdáleného přístupu, včetně jakéhokoliv on-line použití, kromě jiného než je specificky poskytováno Programem.
- používat Program nebo povolovat použití Programu na více než jednom počítači, počítačovém terminálu nebo pracovní stanici ve stejné době.
- dělat kopie Programu nebo jakékoliv jeho části, kromě záložních nebo archivních účelů, nebo dělat kopie materiálů doprovázejících Program.
- kopírovat Program na pevný disk nebo jiné záznamové zařízení. Musíte spouštět Program z přiloženého CD-ROM (aťkoliv Program sám může automaticky nakopírovat svoji část na pevný disk během instalace, aby běžel efektivněji).
- měnit návrh, čerpat ze zdrojového kódu, modifikovat, dekompileovat nebo rozebírat Program jako celek nebo zčásti.
- ostraňovat, vyřazovat nebo obcházet jakákoliv vlastnická oznámení nebo nálepky umístěné na nebo v Programu.
- vyvážet nebo zpětně vyvážet Program nebo jakoukoliv jeho kopii nebo přepracování jako porušení jakýchkoliv příslušných zákonů nebo nařízení.

Vlastnictví: Veškerý právní titul, vlastnická práva a práva z duševního vlastnictví vztahujícím se k Programu a jakékoliv jeho kopie jsou vlastněna společností Activision nebo subjektu, která Activisionu udělil licenci. Program je chráněn autorskými zákony Spojených států, mezinárodními autorskými smlouvami a úmluvami a ostatními zákony. Program obsahuje určitý licencovaný materiál a subjekt, který Activisionu udělil licenci může chránit svá práva v případě jakéhokoliv porušení této smlouvy. Souhlasíte s tím, že nebudete ostraňovat, vyřazovat nebo obcházet jakákoliv vlastnická oznámení nebo nálepky umístěné na nebo v Programu.

Omezená záruka: Activision zaručuje prvotnímu kupujícímu Programu, že záznamové médium na kterém je Program nahrán, bude bez kazu na materiálu a provedení po 90 dní od data koupě. Jestliže se na záznamovém médiu projeví kaz ve lhůtě 90-ti dní od prvotní koupě, souhlasí Activision s tím, že zdarma vymění jakýkoliv vadný produkt v dané lhůtě po obdržení produktu, zaplacení poštovného, s důkazem o datu koupě, pokud je Program společností Activision stále vyráběn. V případě, že program již není k dispozici, vyhraňuje si Activision právo nahradit ho podobným programem stejné nebo vyšší hodnoty. Tato záruka se vztahuje pouze na záznamové médium obsahující Program původně poskytnuté společností Activision a není použitelná na normální opotřebení. Tato záruka nebude uznána a bude neplatná, jestliže kaz vznikl hrubým nebo špatným zacházením nebo opominutím. Jakékoliv odvozené záruky předepsané zákonem jsou výslovně omezeny na lhůtu 90-ti dní popsanou výše.

Kromě případů uvedených výše platí tato záruka místo všech ostatních záruk, ať už ústních nebo písemných, vyjádřených nebo vyplývajících, včetně jakékoliv záruky prodejnosti, vhodnosti k určitému účelu nebo nepřestupku, a žádná další zjištění a záruky nebo nároky jakéhokoliv druhu nebudou závazná nebo povinná pro Activision.

Budete-li vracet Program za účelem záruční výměny, pošlete prosím původní disky s produktem jedině v ochranném balení a přiložte: (1) fotokopii dokladu o nákupu opatřeného datem nákupu, (2) své jméno a zpáteční adresu napsanou na stroji nebo zřetelně vytištěnou, (3) krátkou poznámku popisující kaz, problém(y) se kterými jste se setkali a systém, na kterém Program spouštíte, (4) jestliže vracíte Program po uplynutí 90-ti denní záruční lhůty, ale do jednoho roku po datu koupě, přiložte prosím šek nebo peněžní poukázku ve výši 10 amerických dolarů (19 australských dolarů pro Austrálii nebo 10 liber šterlinků pro Evropu) na jedno CD nebo disketu zaslaných k výměně.

Poznámka: Doporučuje se doporučená zásilka.

Ve Spojených státech pošlete na adresu:
Warranty Replacements
Activision, Inc.
P.O. Box 67713
Los Angeles, California 90067

V Evropě na adresu:
Activision (UK) Ltd.
Parliament House
St. Laurence Way,
Slough
Berkshire SL1 2BW
United Kingdom
Disk Replacement:
+44 (0) 8705 143 525

V Austrálii na adresu:
Warranty Replacements
Activision
Century Plaza
41 Rawson Street
Epping, NSW 2121,
Australia

Omezení náhrady škody: V žádném případě nebude Activision povinný k náhradě škody zvláštní, nahodilé nebo nepřímé vzniklé z držení, používání nebo selhání Programu, včetně škod na majetku, ztráty dobrého jména, poruchy nebo nefunkčnosti počítače a, v rozsahu povoleném zákonem, za odškodné za osobní zranění, i kdyby byl Activision upozorněn na možnost takovýchto poškození. Ručení Activisionu nepřevyší skutečnou cenu zaplacenou za licenci na používání tohoto Programu. Některé státy/země neumožňují omezit to, jak dlouho trvá mlčky předpokládaná výjimka a/nebo vyloučení nebo omezení nahodilých nebo nepřímých poškození, takže se na Vás výše uvedené vymezení a/nebo vyloučení nebo omezení odpovědnosti nemusí vztahovat. Tato záruka Vám dává specifická zákonná práva a Vy můžete mít další práva, která se liší od jurisdikce k jurisdikci.

Ukončení: Bez újmy jiných práv Activisionu, bude tato smlouva automaticky ukončena, jestliže nevyhovíte podmínkám a předpokladům. V takovém případě musíte zničit všechny kopie Programu a všech jeho součástí.

Vyhrazená práva vlády Spojených států: Program a dokumentace byly vyvinuty zcela na základě soukromých výdajů a jsou poskytovány jako „komerční počítačový software“ nebo „soukromý počítačový software“. Použití, kopírování nebo popis vládou Spojených států nebo subdodavatelem vlády Spojených států podléhá omezením stanoveným v odstavci (c)(1)(ii) klauzule Práva v oblasti technických údajích a počítačového software v DFARS 252.227-7013 nebo stanoveným v odstavci (c)(1) a (2) klauzule Omezená práva komerčního počítačového software v FAR 52.227-19, podle potřeby. Dodavatelem/Výrobce je Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

Soudní nařízení: Protože by byl Activision nenapravitelně poškozen, kdyby nebyly podmínky této smlouvy specificky vynucovány, souhlasíte s tím, že Activision bude oprávněn bez závazků, jiného zabezpečení nebo důkazu o utrpění škodě přivlastnit si spravedlivou náhradu s ohledem na porušení této smlouvy, navíc k jiným takovým náhradám, které by Activision jinak měl podle příslušných zákonů.

Beztestnost:

Souhlasíte s tím, že zbavíte odpovědnosti, obhájíte a podržíte Activision, jeho partnery, subjekty které poskytly Activisionu licenci, přidružené subjekty, dodavatele, úřední osoby, ředitele, zaměstnance a zprostředkovatele jako bezúhonně za všechna poškození, ztráty a výdaje, které vznikly přímo nebo nepřímo z Vašeho vlastního jednání a opomenutí při používání tohoto produktu podle podmínek této smlouvy.

Různé: Tato smlouva představuje kompletní smlouvu týkající se této licence mezi stranami a nahrazuje všechny předchozí smlouvy a dohody mezi nimi. Může být upravena pouze písemnou formou oběma stranami. Jestliže je nějaké opatření této smlouvy z jakéhokoliv důvodu nevyhnutelné, bude takové opatření přetvořeno pouze v rozsahu nutném k zajištění vyvážení a zbývající opatření této smlouvy nebudou dotčena. Tato smlouva bude vykládána podle kalifornského práva, které se jako takové vztahuje ke smlouvám mezi občany Kalifornie, kteří se smlouvou souhlasili a bude provedena v Kalifornii, kromě případů řízených federálním právem, a když Vy budete souhlasit s výhradním použitím soudní moci státních a federálních soudů v Los Angeles, stát Kalifornie.

Jestliže máte jakékoliv otázky týkající se této licence, můžete kontaktovat společnost Activision na adrese 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, USA, (310) 255-2000, ve věci obchodních a právních záležitostí, legal@activision.com.

Závěrečné slovo překladatele

Z české podoby manuálu byly vypuštěny všechny reklamy. Mapa a karta ovládání pomocí klávesnice jsou připojeny jako externí soubory ve formátu JPEG.

Translation - Copyright (c) 2002 Martin Kovář

Tento překlad originálního anglického manuálu ke hře Star Trek: Bridge Commander je chráněn autorským zákonem. Autor poskytuje nevýhradní licenci na jeho bezplatné šíření každé fyzické osobě. Šíření tohoto překladu jinak než bezplatně nebo spolu s jiným autorským dílem a úprava překladu podléhá výslovnému souhlasu autora překladu a držitele autorských práv k anglickému originálu.

Komprimovaný soubor, jehož součástí je tento manuál, dále obsahuje soubory command_chart.jpg, reference_card.jpg a readme.txt. Tyto soubory jsou jeho nedílnou součástí a nesmějí být změněny nebo vyjmuty.

Tento překlad je možno získat výhradně na webových stránkách Star Trek: Bridge Commander Czech Fan Site (<http://bcomm.startrekgames.cz>) nebo WDK Games (<http://www.wdkgames.tk>)

Na české podobě tohoto manuálu se podíleli:

Překlad: Martin Kovář (kovi@startrekgames.cz)

Odborná spolupráce:	Technologie:	David Bursa
	Reálie:	Marek Danko
	Mimozemské kultury:	Jan Pavelka
	Logická struktura textu:	Štěpán Lasota
	Právní konzultace:	Mgr. Jiří Buchvaldek