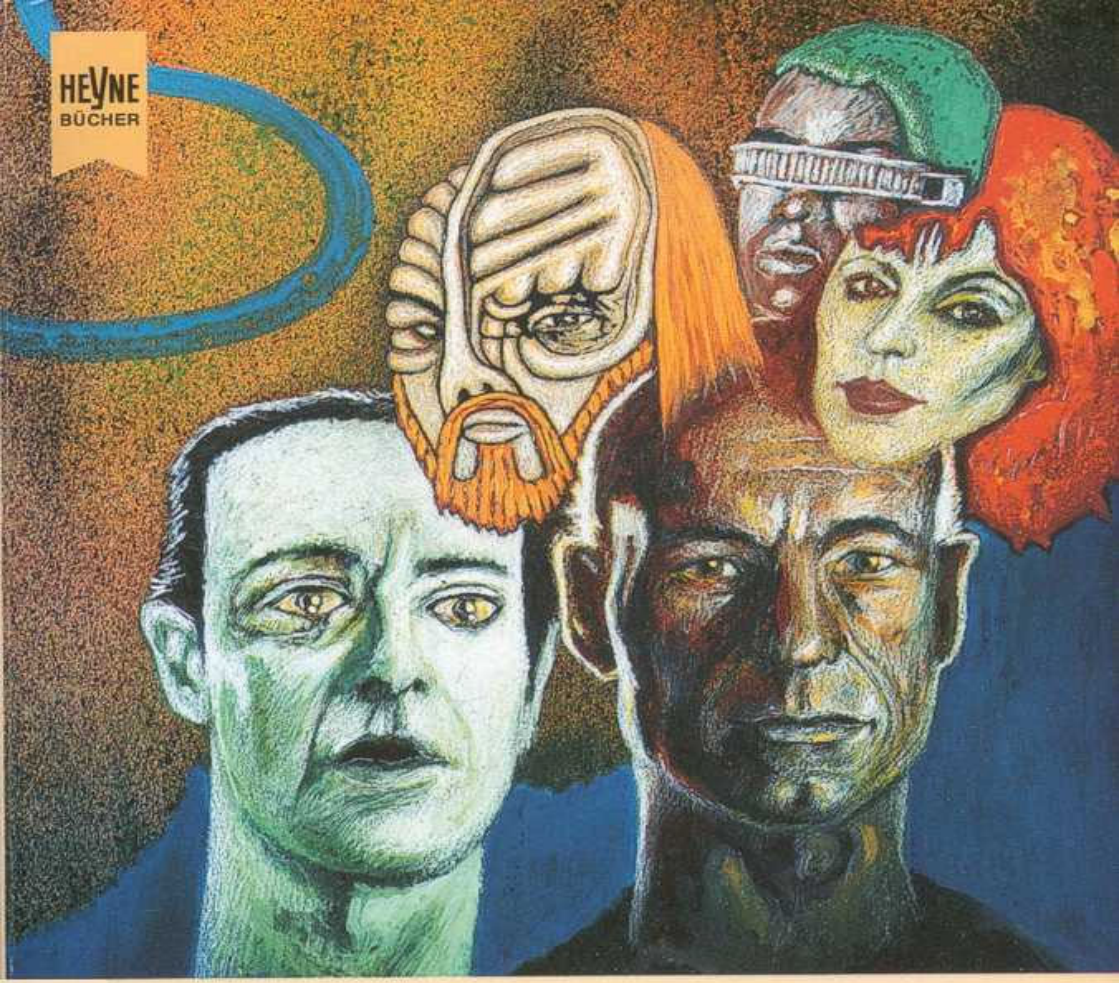


PHIL FARRAND

Cap'n Beckmessers Führer durch

STARTREK™ NEXT GENERATION

Ein kritisches Funbuch über Kuriositäten und Ungereimtheiten in der beliebten Serie mit C^p-t^in Pic^rd und seiner Crew ^n Bord der neuen Enterprise.

Ein Muß für den St^r TreK©-F^n.

Von **Phil Farrand** erschien in der Reihe
HEYNE SCIENCE FICTION & FANTASY:

Cap'n Beckmessers Führer durch
STAR TREK – THE NEXT GENERATION 06/5199

Cap'n Beckmessers Führer durch
STAR TREK – DIE CLASSIC SERIE 06/5451 (in Vorb.)

PHIL F@RR@ND

Cap'n Beckmessers Führer durch STAR TREK™ THE NEXT GENERATION

Aus dem Amerikanischen übersetzt
von ANDREAS BRANDHORST

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

HEYNE SCIENCE FICTION & FANTASY
Band 06/5199

Titel der Originalausgabe
THE NITPICKER'S GUIDE FOR
NEXT GENERATION TREKKERS
Deutsche Übersetzung von Andreas Brandhorst
Das Umschlagbild malte Andreas Reiner

Redaktion: Rainer Michael Rahn
Copyright © 1993 by Phil Farrand
Erstausgabe bei Dell Publishing, a Division of
Bantam Doubleday Dell Publishing, Inc. New York
Copyright © 1995 der deutschen Ausgabe und der Übersetzung
by Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co. KG, München
Printed in Germany 1995
Umschlaggestaltung: Atelier Ingrid Schütz, München
Technische Betreuung: M. Spinola
Satz: Schaber Satz- und Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: Ebner Ulm
ebook by Monty P.

ISBN 3-453-07993-0

Net und Liz gewidmet,
den beiden wichtigsten Frauen
in meinem Leben.
He, wir haben's geschafft.

INHALT

Danksagung 14
Einleitung 16

ERSTE STAFFEL

Der Mächtige und Mission Farpoint (Mission Farpoint) 22
Gedankengift (The Naked Now) 30
Der Ehrenkodex (Code of Honor) 35
Der Wächter (The Last Outpost) 40
Der Reisende (Where No One Has Gone Before) 44
Die geheimnisvolle Kraft (Lonely Among Us) 49
Das Gesetz der Edo (Justice) 55
Die Schlacht von Maxia (The Battle) 59
Rikers Versuchung (Hide and Q) 63
Die Frau seiner Träume (The Haven) 67
Der grosse Abschied (The Big Goodbye) 72
Das Duplikat (DataLore) 77
Die Aufnahmeprüfung der Beckmessergilde 82
Planet Angel One (Angel One) 89
11001001 (11001001) 93
Die Entscheidung Des Admirals (Too Short A Season) 99
Die Sorge Der Aldeaner (When the Bough Breaks) 103
Ein Planet Wehrt Sich (Home Soil) 107
Prüfungen (Coming of Age) 110
Worfs Brüder (Heart of Glory) 114
Die Waffenhändler (The Arsenal of Freedom) 118
Die Seuche (Symbiosis) 122
Die Schwarze Seele (Skin of Evil) 126
Begegnung Mit Der Vergangenheit (We'll always have Paris) 129
Die Verschwörung (Conspiracy) 134
Die Neutrale Zone (The Neutral Zone) 138
Übersicht: Schäden 142

ZWEITE STAFFEL

Das Kind (The Child) 147
Illusion oder Wirklichkeit (Where Silenca has Lease) 153
Sherlock Data Holmes (Elementary, Mr. Data) 158
Der unmögliche Captain Okona (The Outrageous Okona) 165
Der stumme Vermittler (Loud as a Whisper) 168
Das fremde Gedächtnis (The Shizoid Man) 172
Die jungen Greise (Unnatural Selection) 177
Der Austauschoffizier (A Matter of Honor) 181
Wem gehört Data? (The Measure of a Man) 185
Die Thronfolgerin (The Dauphin) 189
Die Iconia-Sonden (Contagion) 195
Triathlon-Quiz: Fremde Lebensformen 201
Hotel Royale (The Royale) 206
Die Zukunft schweigt (Time Squared) 210
Rikers Vater (The Icarus Factor) 216
Brieffreunde (Pen Pals) 218
Zeitsprung mit Q (Q Who) 224
Das Herz des Captains (Samaritan Snare) 231
Der Planet der Klone (Up the long ladder) 237
Andere Sterne, andere Sitten (Manhunt) 242
Klingonenbegegnung (The Emissary) 247
Galavorstellung (Peak Performance) 252
Kraft Der Träume (Shades of Gray) 256
Meine Lieblingsfolgen 260

DRITTE STAFFEL

Die Macht der Naniten (Evolution) 265
Die Macht der Paragraphen (The Ensigngs of Command) 270
Die Überlebenden von Rana-Vier (The Survivors) 275
Der Gott der Mintakaner (Who Watches the Watchers?) 279
Mutterliebe (The Bonding) 284
Die Energiefalle (Booby Trap) 288
Auf schmalem Grad (The Enemy) 294
Der Barzanhandel (The Price) 296
Yuta, die Letzte ihres Clans (The Vengeance Factor) 301
Der Überläufer (The Defector) 304
Die Verfemten (The Hunted) 307
Terror auf Rutia Vier (The High Ground) 312
Noch einmal Q (Déjà Q) 315

Übersicht: Beziehungen ... 319
Riker unter Verdacht (A Matter of Perspective) ... 323
Die alte *Enterprise* (Yesterday's Enterprise) ... 327
Datas Nachkomme (The Offspring) ... 331
Die Sünden des Vaters (Sins of the Father) ... 335
Versuchskaninchen (Allegiance) ... 339
Picard macht Urlaub (Captains' Holiday) ... 344
Der Telepath (Tin Man) ... 347
Der schüchterne Reginald (Hollow Pursuits) ... 350
Der Sammler (The Most Toys) ... 355
Botschafter Sarek (Sarek) ... 358
Die Damen Troi (Menage à Troi) ... 362
Wer ist John? (Transfigurations) ... 366
In den Händen der Borg (The Best of Both Worlds [1]) ... 370
Triathlon-Quiz: Planeten ... 375

VIERTE STAFFEL

Angriffsziel Erde (The Best of Both Worlds [2]) ... 382
Familienbegegnung (Family) ... 387
Die ungleichen Brüder (Brothers) ... 391
Endars Sohn (Suddenly Human) ... 397
Das Experiment (Remember me) ... 400
Die Rettungsoperation (Legacy) ... 404
Tödliche Nachfolge (Reunion) ... 410
Gedächtnisverlust (Future Imperfect) ... 414
Die letzte Mission (Final Mission) ... 419
Das kosmische Band (The Loss) ... 423
Datas Tag (Data's Day) ... 427
Der Rachefeldzug (The Wounded) ... 430
Der Pakt mit dem Teufel (Devil's Due) ... 434
Star Trek-Schwachpunkte ... 439
Beweise (Clues) ... 444
Erster Kontakt (First Contact) ... 450
Die Begegnung im Weltraum (Galaxy's Child) ... 454
Augen in der Dunkelheit (Night Terrors) ... 458
Der unbekannte Schatten (Identity Crisis) ... 461
Die Reise ins Ungewisse (The Nth Degree) ... 468
Gefangen in der Vergangenheit (Qpid) ... 472
Das Standgericht (The Drumhead) ... 476
Die Auflösung (Half a Life) ... 479
Odan, der Sonderbotschafter (The Host) ... 484
Verräterische Signale (The Mind's Eye) ... 489

Datas erste Liebe (In Theory) ... 493
Der Kampf um das klingonische Reich (1) (Redemption [1]) ... 498
Übersicht: Rätselhaftes ... 503

FÜNFTE STAFFEL

Der Kampf um das klingonische Reich (2) (Redemption[2]) ... 510
Darmok (Darmok) ... 516
Fähnrich Ro (Ensign Ro) ... 520
Das Recht auf Leben (Silicon Avatar) ... 525
Katastrophe auf der *Enterprise* (Disaster) ... 530
Gefährliche Spielsucht (The Game) ... 535
Wiedervereinigung? (1) (Unification [1]) ... 540
Wiedervereinigung? (2) (Unification [2]) ... 544
Der zeitreisende Historiker (A Matter of Time) ... 549
Die Soliton-Welle (New Ground) ... 556
Der einzige Überlebende (Hero Worship) ... 561
Geistige Gewalt (Violations) ... 566
Das künstliche Paradies (The Masterpiece Society) ... 571
Triathlon-Quiz: Andere Personen ... 576
Mission ohne Gedächtnis (Conundrum) ... 581
Ungebetene Gäste (Power Play) ... 585
Die Operation (Ethics) ... 590
Verbotene Liebe (The Outcast) ... 594
Déjà Vu (Cause and Effect) ... 598
Ein missglücktes Manöver (The First Duty) ... 603
Hochzeit mit Hindernissen (Cost of Living) ... 608
Eine hoffnungsvolle Romanze (The Perfect Mate) ... 612
Die imaginäre Freundin (Imaginary Friend) ... 616
Ich bin Hugh (I, Borg) ... 618
So nah und doch so fern (The Next Phase) ... 624
Das zweite Leben (The Inner Light) ... 628
Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1) (Time's Arrow [1]) ... 632
Die Produzenten haben immer Recht ... 636

SECHSTE STAFFEL

Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (2) (Time's Arrow [2]) ... 648
Todesangst beim Beamen (Realm of Fear) ... 654
Der unmoralische Friedensvermittler (Man of The People) ... 659
Besuch von der alten *Enterprise* (Relics) ... 663
In den Subraum entführt (Schisms) ... 667

Eine echte Q (True Q) ... 671
Erwachsene Kinder (Rascals) ... 675
Eine Handvoll Datas (A Fistful of Datas) ... 680
Datas Hypothese (The Quality of Life) ... 685
Geheime Mission auf Celtris Drei (1) (Chain of Command [1]) ... 689
Geheime Mission auf Celtris Drei (2) (Chain of Command [2]) ... 693
Das Schiff in der Flasche (Ship in a Bottle) ... 697
Aquiel (Aquiel) ... 701
Das Gesicht des Feindes (Face of the Enemy) ... 705
Willkommen im Leben nach dem Tode (Tapextry) ... 708
Der Moment der Erkenntnis (1) (Birthright [1]) ... 713
Der Moment der Erkenntnis (2) (Birthright [2]) ... 717
In der Hand von Terroristen (Starship Mine) ... 721
Der Feuersturm (Lessons) ... 726
Das fehlende Fragment (The Chase) ... 731
Phantasie oder Wahrheit (Frame of Mind) ... 736
Verdächtigungen (Suspicions) ... 740
Der rechtmässige Erbe (Rightful Heir) ... 743
Riker : 2 = ? (Second Chances) ... 746
Gefangen in einem temporären Fragment (Timescape) ... 751
Angriff der Borg (Descent) ... 756

Achtung! An Alle Beckmesser! ... 762

VORWORT DES ÜBERSETZERS

Das Raumschiff *Enterprise* fliegt und fliegt und fliegt. Allerdings: Auf dem Fernsehschirm fliegt es anders als in den Büchern, und deshalb gab es bei der Übersetzung des vorliegenden Bandes gewisse Probleme bezüglich der Terminologie. Ich habe mich letztendlich entschieden, die Begriffe aus den Büchern zu übernehmen. Deshalb ist hier zum Beispiel nicht von ›STAR TREK: Das nächste Jahrhundert‹ die Rede, sondern von *STAR TREK: Die nächste Generation.* (Mehr dazu weiter unten.) Darüber hinaus bezieht sich die Übersetzung *vor allem* auf die amerikanischen Originalversionen der einzelnen Folgen. Es ist also nicht auszuschließen, daß in der deutschen Fassung bestimmte Szenen fehlen. Ähnliches gilt für die Dialoge. Die vom Autor angeführten – und von mir übersetzten – Zitate stammen natürlich aus dem amerikanischen Fernsehen, nicht aus dem deutschen. Ich kann daher nicht garantieren, daß sie mit der deutschen Synchronisation übereinstimmen.

Da wir gerade dabei sind: Die deutsche Synchronisation der STAR TREK-Folgen (das gilt nicht nur für die ›nächste Generation‹, sondern auch für ›Deep Space Nine‹ und die ›Classic-Serie‹ mit Kirk und Co.) ist so schlecht, daß man auf die Idee kommen könnte, strafrechtliche Maßnahmen gegen Vergewaltiger der deutschen Sprache zu fordern. Ich habe den Ein-

druck, daß sich Inkompetenz ein Stelldichein gibt mit gleichgültiger Oberflächlichkeit und teilweise alles andere als kreativen Versuchen, ›witzig‹ zu sein. Hinzu kommt eine wirklich erstaunliche Einfallslosigkeit bei den Titeln der deutschen Episoden. Es ist zu hoffen, daß die Verantwortlichen bei ›Voyager‹ endlich bessere Arbeit leisten. Eigentlich ist das gar nicht schwer – schlimmer kann's nämlich kaum noch werden.

Gelegentlich spricht der Autor des vorliegenden Buches von ›Produzenten‹. Damit sind nicht in dem Sinne die Produzenten von *STAR TREK: Die nächste Generation* gemeint, sondern auch Regisseure, Tricktechniker und alle anderen, die an der Produktion von STAR TREK fürs Fernsehen beteiligt sind.

Andreas Brandhorst, 1995

DANKSAGUNG

Zu Anfang gab es nur uns vier: Cliff Cerce, Darrin Hull, Tim Strathdee und mich. Wir trafen uns vor und nach der Kirche, sprachen über die letzte Fernsehfolge und verglichen unsere Beobachtungen miteinander. Danke für euren Enthusiasmus, Jungs. Er gab mir die Kraft zu glauben, daß sich ein solches Projekt durchziehen läßt.

Dann kam Steve Ettlinger, Verleger aus New York City. Zuerst war er nicht sicher. Er setzt sich nur selten vor den Fernseher und kannte keine einzige Folge von *STAR TREK: Die nächste Generation.* Aber sein geschäftliches Gespür ließ ihn ein gewisses Potential erkennen. Danke dafür, daß du dich für dieses Projekt engagiert hast, Steve. Ohne dich wäre es nicht möglich gewesen.

Mein Dank gebührt auch Jeanne Cavelos, Chefredakteurin bei Dell Publishing. Sie versteht nicht nur ihr Handwerk, sondern war – und ist es noch immer – ein Trekkie! Welches Glück für mich, daß ich mit dir zusammenarbeiten durfte, Jeanne. Deine Ratschläge und klaren Hinweise lösten viele Probleme; dadurch machte alles mehr Spaß. Danke dafür, daß du für Ausgewogenheit gesorgt hast.

Die ganze Zeit über gewährten mir meine Frau Lynette und meine Tochter Elizabeth moralische Unterstützung. Ich halte es für ein ganz besonderes Privileg, zwei solche Damen an meiner Seite zu wissen.

Und schließlich: In bin dir für immer dankbar, Jesus Christus, weil du die Arme ausstreckst und mich aufnimmst in die Gemeinschaft der geliebten Brüder und Schwestern im Herrn.

EINLEITUNG

Ich wollte nie zu einem Beckmesser werden. Seit Captain Jean-Luc Picard zu Beginn von ›Der Mächtige‹ (ENCOUNTER AT FARPOINT [1]) aus den Schatten trat und ich die *Enterprise* NCC 1701-D zum erstenmal sah, bin ich ein begeisterter Fan von *STAR TREK: Die nächste Generation* gewesen. Während der nächsten Jahre habe ich mich jede Woche auf die neue Folge gefreut. Meine Aufmerksamkeit galt dabei nicht nur Dramaturgie und Darstellern, sondern auch der gezeigten Technik. Ich arbeite als Programmierer, und die Computertechnik fasziniert mich.

Dann kam *die* Szene – sie veränderte meine Perspektive und machte mich zu dem, was ich heute bin. Es geschah während ›Datas Nachkomme‹ (THE OFFSPRING). In dieser Folge erschafft Data eine Tochter namens Lal. Die verhängnisvolle Szene zeigt, wie Wesley Crusher Data und Lal im Laboratorium besucht. Sie sprechen dort über die Möglichkeit, daß Lal zur Schule geht. Schließlich erklingt die Stimme von Wesleys Mutter: »Dr. Crusher an Wesley: Solltest du dir nicht die Haare schneiden lassen?« Und Wesley antwortet: »Ich bin unterwegs.« Dann schüttelt er den Kopf und fügt ›Eltern!‹ hinzu, bevor er geht.

An dieser Stelle geschah es. »Hat Beverly Crusher gehört, daß ihr Sohn ›Eltern!‹ sagte?« fragte ich mich. Wesley hätte einen solchen Kommentar bestimmt nicht abgegeben, wenn seine Mutter in der Lage gewesen wäre, ihn zu hören. Andererseits gab es nicht den geringsten Hinweis auf ein Ende der Kom-Verbindung. Ich begriff plötzlich, daß ich überhaupt nicht wußte, wie die Kommunikatoren funktionierten. Oder jemandem war bei dieser Szene ein Fehler unterlaufen. Damals dachte ich, Wesley hätte auf seinen Insignienkommunikator klopfen, der Mutter antworten und das Gerät durch eine neuerliche Berührung deaktivieren sollen, bevor er »Eltern!« sagte.

Von jenem Zeitpunkt an achtete ich auf alles, das in irgendeinem Zusammenhang mit dem Kommunikationssystem an Bord der *Enterprise* stand. Ich wollte unbedingt wissen, wie es funktionierte, und konnte mir einfach nicht vorstellen, daß man eine so wichtige Angelegenheit nicht gründlich geplant hatte. Die nächsten Fernsehfolgen vergrößerten meine Verwirrung und überzeugten mich davon, daß ich die Kommunikatoren wirklich nicht verstand. Ich bat meine Freunde Cliff Cerce, Darin Hull und Tim Strathdee um Hilfe. »Wie funktionieren die Kommunikatoren?« fragte ich. Sie boten viele Erklärungen an, und wir entwickelten eine Theorie – die jedoch von den Ereignissen in den einzelnen Episoden widerlegt wurde. Woraus sich nur ein Schluß ziehen ließ: Die Regisseure und Darsteller von *STAR TREK: Die nächste Generation* wußten um die Funktionsweise der Kom-Geräte ebensowenig Bescheid wie wir! Daraufhin begannen wir, ›Kommunikator-Diskrepanzen‹ zu notieren.

Bald fielen uns noch mehr Dinge auf, und es dauerte nicht lange, bis sich unsere Beckmesserei in andere Bereiche ausdehnte. Wir hielten nach Widersprüchlichkeiten Ausschau, sowohl technischen als auch anderen. In jeder Woche trafen wir uns und wetteiferten mit Fehleranalysen in bezug auf die letzte Fernsehfolge. Es geschah aus Spaß und änderte nichts an unserer Begeisterung für die Serie, doch irgendwann fragte ich mich: »Sehen auch andere Trekkies die TV-Episoden mit kritischen Augen? Wären sie an einem detaillierten Beckmesser-Bericht interessiert?« Ich hatte ein gutes Gefühl bei der Sache und sah mir noch einmal alle Folgen von *STAR TREK: Die nächste Generation* an, Szene für Szene, manchmal sogar Einzelbild für Einzelbild. Es ist erstaunlich, was man finden kann, wenn man nur genau genug hinsieht. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Ich bin noch immer ein großer STAR TREK-Fan. Allerdings habe ich auch Gefallen daran gefunden, ein Beckmesser zu sein.

In diesem Buch geht es um die ersten sechs Staffeln von *STAR TREK: Die nächste Generation.* Jede Folge wird mit Titel, Sternzeit und einer kurzen Inhaltsangabe präsentiert – für den Fall, daß Sie die betreffende Episode nicht kennen. Anschließend geht's zur Sache! Ich habe mich für vier Hauptkategorien entschieden: *Ungereimtheiten bei der Handlung, Logik und Voraussetzungen, Geräte und Ausrüstung sowie Probleme mit Kontinuität und Produktion.*

Unter *Ungereimtheiten bei der Handlung* finden Sie Beispiele für das selektive Gedächtnis der *Enterprise*-Crew. Manchmal vergißt sie die eine oder andere Eigenschaft des Raumschiffs, damit eine Krise länger dauert. Bei *Logik und Voraussetzungen* können Sie feststellen, daß die Informationen einer Folge de-

nen einer anderen widersprechen. Die Rubrik *Geräte und Ausrüstung* befaßt sich mit technischen Aspekten der *Enterprise. Probleme mit Kontinuität und Produktion* befassen sich mit Fehlern bei den Dreharbeiten. Darüber hinaus habe ich jeder Folge zwei ›Quizfragen‹ hinzugefügt, die eine oder andere Anmerkung und Beispiele für bemerkenswerte Dialoge.

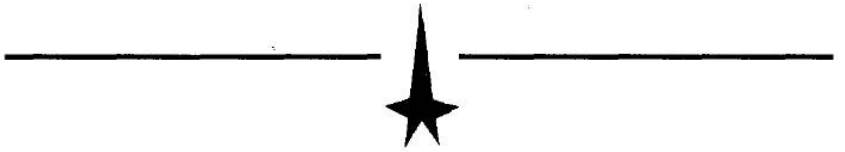
Wenn Sie einzelne Folgen auf Videokassette haben… Sehen Sie sich die Aufzeichnung noch einmal an. Vielleicht finden Sie etwas, das mir entgangen ist! Wenn das tatsächlich der Fall sein sollte, so schreiben Sie mir bitte an folgende Adresse: Dell Publishing, Phil Farrand, 1540 Broadway, New York, NY 10036, USA. Dann werden Sie Mitglied der Beckmessergilde.

Ich möchte hier betonen, daß ich versucht habe, fair zu sein. Die verwendeten Informationen stammen einzig und allein aus der Fernsehserie. Ich hätte auch andere Quellen benutzen können: STAR TREK-Bücher, Fanzines, die klassische STAR TREK-Serie, STAR TREK-Cons, Mailboxen für Computer und so weiter. Um ein Beispiel zu nennen: Bei ›Die Zukunft schweigt‹ (TIME SQUARED) bringt sich Picard um und betritt einen Turbolift auf Deck sechs. Nun, angeblich brachte sich Picard im Shuttlehangar 2 um (der sich auf Deck 11 befindet), und deshalb muß die Kennzeichnung der Tür falsch gewesen sein. Aber wie soll man beweisen, daß der Shuttlehangar 2 tatsächlich zum elften Deck gehört? Zwei Möglichkeiten stehen mir offen. Ich könnte aus dem *technischen Handbuch* für *STAR TREK: Die nächste Generation* zitieren. Aber ich verzichte auf eine externe Informationsquelle und weise statt dessen darauf hin, daß in ›Die jungen Greise‹ (UNNATURAL SELECTION) von einem Shuttlehangar 3 auf Deck 11 die Rede ist. Da Shuttlehangar 2 und 3 die gleiche horizontale Position

in der *Enterprise* einnehmen, kann man davon ausgehen, daß sich Hangar 2 ebenfalls auf Deck 11 befindet. Zugegeben: Mit der zweiten Methode fällt die Beweisführung schwerer, aber ich wollte gewährleisten, daß jeder zu den gleichen Ergebnissen wie ich gelangen kann. Deshalb habe ich mich auf die Fernsehserie beschränkt.

Dieser Punkt lag mir so sehr am Herzen, daß er zur Ersten Direktive meiner Beckmessereien geworden ist. Sie spielt eine sehr große Rolle für mich, und es käme mir nie in den Sinn, sie zu mißachten. Diese Regel hat so große Bedeutung, daß ich es noch einmal wiederhole: *Die Informationen in diesem Buch stammen nur aus der Fernsehserie.* Für mich als Beckmesser wäre es unverzeihlich, gegen die von mir selbst formulierte Erste Direktive zu verstoßen. Dafür könnte man mich aus der Gilde verbannen…

Ich wünsche Ihnen viel Spaß.



ERSTE STAFFEL

DER MÄCHTIGE UND MISSION FARPOINT

(ENCOUNTER AT FARPOINT)

Sternzeit: 41153.7 – 41174.2

Die Pilotepisode der neuen Serie *STAR TREK: Die nächste Generation* dauert zwei Stunden, wurde jedoch in zwei Teilen mit den oben genannten Titeln ausgestrahlt.

Der Mächtige (ENCOUNTER AT FARPOINT [1])

Picard bekommt den Auftrag, mit der *Enterprise* nach Deneb IV zu fliegen, um dort einen Eindruck von der neu errichteten Farpoint Station zu gewinnen. Die ›Bandi‹ – so heißen die Einwohner von Deneb IV – haben die Station errichtet, um ihren Wunsch zu demonstrieren, Mitglied der Föderation der Vereinten Planeten zu werden. Doch ein Geheimnis umgibt Farpoint Station – den Bandi stehen gar nicht die technischen Mittel zur Verfügung, um eine so moderne Basis zu errichten. Deshalb hat Picard zwei Aufgaben. Erstens: Er soll mit den Bandi über die Aufnahme in den ga-

Quizfragen

1. *Welche Melodie pfeift Data auf dem Holodeck?*
2. *Wann beendete Data seine Ausbildung an der Starfleet-Akademie?*

laktischen Völkerbund verhandeln. Und zweitens geht es darum, das Rätsel von Farpoint zu lösen.

Während des Flugs zum Planeten entsteht vor der *Enterprise* ein gewaltiges Kraftfeld, einem Netz gleich. ›Q‹ vom ›Q-Kontinuum‹ erscheint und fordert, daß die Menschheit mit ihrer Expansion ins All aufhört. Angesichts der überwältigenden Macht Qs ordnet Picard einen strategischen Rückzug an – die *Enterprise* beschleunigt auf maximale Warpgeschwindigkeit. Doch Qs Kraftfeld holt das Schiff ein. Unmittelbar darauf werden Picard, Data, Yar und Troi transferiert. Sie finden sich in einem Gerichtssaal wieder, zur Zeit des postatomaren Schreckens etwa in der Mitte des einundzwanzigsten Jahrhunderts. Dort sollen sie sich wegen der wiederholt von ihrer Spezies verübten Greueltaten verantworten. Nach einigem Hin und Her gibt Picard schließlich zu, daß es tatsächlich düstere Kapitel in der Menschheitsgeschichte gibt. Um zu beweisen, daß sich die Menschen inzwischen gebessert haben, schlägt er Q vor, die Besatzung der *Enterprise* zu testen. **Q** geht auf das Angebot ein und meint, bei Farpoint Station werde sich herausstellen, ob die Menschen wirklich ihre barbarische Natur überwunden hätten. Im nächsten Augenblick sind Picard und die anderen wieder auf der Brücke der *Enterprise.*

Mission Farpoint (ENCOUNTER AT FARPOINT [2])

Picard ist entschlossen, das Geheimnis um Farpoint Station zu lüften. Er weist Riker an, eine Landegruppe zusammenzustellen und mit Nachforschungen zu beginnen. Unter der Station finden der Erste Offizier und seine Begleiter seltsame, dreieckige Korridore, deren Wände aus einem unbekannten Mate-

rial bestehen. Troi spürt Kummer und Schmerz, kann jedoch die Quelle dieser Emotionen nicht lokalisieren.

Kurze Zeit später schwenkt ein fremdes Raumschiff in die Umlaufbahn des Planeten und feuert auf die Bandi-Stadt unweit von Farpoint Station. Gleichzeitig erscheint Q im Kontrollraum der *Enterprise* und verhöhnt Picard, weil er die Hintergründe der aktuellen Ereignisse nicht versteht. Er teilt dem Captain mit, das fremde Schiff biete einen Anhaltspunkt, um das Rätsel zu lösen. Daraufhin bricht Riker erneut mit einer Gruppe auf und läßt sich zu dem Raumer im Orbit beamen.

In dem fremden Schiff finden sie Korridore, die ebenso beschaffen sind wie die Passagen in Farpoint Station. Erneut nimmt Troi Emotionen wahr, doch diesmal sind sie von Zorn geprägt. Plötzlich wird ihr klar, daß die Emanationen vom Raumschiff stammen. Auf der Grundlage dieser Mitteilung gelangt Picard zu der Erkenntnis, daß es sich bei Farpoint Station in Wirklichkeit um eine verwundete exotische Lebensform handelt, die von den Bandi gefangengenommen wurde. Sie geben ihr gerade genug Energie, um sie zu veranlassen, die gewünschte Gestalt anzunehmen. Um diese Theorie zu testen, weist Picard Yar an, Energie in die Farpoint Station zu beamen. Daraufhin mutiert der vermeintliche Gebäudekomplex zu einer Lebensform, die der im Orbit gleicht. Zufrieden beobachtet die Crew der *Enterprise,* wie die beiden fremden Geschöpfe fortfliegen. Alle sind glücklich – bis auf Q, der enttäuscht verschwindet.

Anmerkungen

Die Erstsendung dieser Pilotepisode ließ bei mir zu Hause viel Aufregung entstehen. Endlich kehrte STAR TREK auf den Bildschirm zurück! Im großen und ganzen leisteten die Produzenten gute Arbeit. Die Ähnlichkeiten mit der ursprünglichen Serie waren groß genug, um die Trekkies zu begeistern; gleichzeitig gab es genug Unterschiede, um den Eindruck eines ›Aufgusses‹ zu vermeiden. Eine der netten Überraschungen dieser ersten Folge bestand in dem kurzen Auftritt von Dr. McCoy.

Mein Beckmesserkollege Cliff Cerce schlug vor, daß ich bei ›Encounter at Farpoint‹ Zurückhaltung übe. Er meinte, der Anfang einer jeden Fernsehserie sei schwer. Nun, da hat er sicher recht. Hinzu kommt: Zwischen der Pilotepisode einerseits und der eigentlichen Produktion der Serie andererseits kann viel Zeit vergehen, was Veränderungen zur Folge haben mag. Der Vollständigkeit halber führe ich hier einige Unterschiede zwischen der ersten Doppelfolge und den nächsten Episoden an:

In der Originalfassung wird die Bezeichnung für Picards ergänzenden Logbuchnachtrag geändert – aus ›supplementary‹ wird ›supplemental‹.

Troi trägt eine andere Uniform.

Troi wird nicht mehr ›Commander‹ genannt.

Die Sprachprozessorstimme des Computers ist anders. (Sie verändert sich praktisch von Folge zu Folge.)

Zwischen Riker und Troi gibt es keine telepathische Kommunikation mehr.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Anfang der Pilotepisode bezeichnet Picard Deneb IV als Planeten am Rand der ›großen unerforschten Masse der Galaxis‹. Mit anderen Worten: Farpoint Station befindet sich weit vom Schuß. Und doch nimmt die *Enterprise* dort einige Offiziere auf. Mehr noch: Die USS *Hood* bringt den alten Admiral McCoy (›Pille‹ aus der klassischen STAR TREK-Serie) zu dem Planeten, damit er sich die neue *Enterprise* ansehen kann. Es dürfte wohl kaum üblich sein, daß Starfleet Offiziere in die finsterste Provinz schickt, damit sie dort den Dienst an Bord eines anderen Raumschiffs antreten können. Immerhin warten sie nicht irgendwo auf halbem Wege: Jenseits von Farpoint erstreckt sich das große Nichts!

• Bevor Riker mit der Landegruppe aufbricht, um sich Farpoint Station anzusehen, besucht er zusammen mit Data das Holodeck. Als sie es verlassen, meint Riker, er hätte sich die elektronische Personalakte des Androiden angesehen. Er fragt, ob man ihm den Rang ehrenhalber verliehen hat. Data verneint und antwortet, er hätte ihn sich verdient. Sollte man nicht erwarten, daß die Personalakte über solche Dinge Aufschluß gibt?

• Gegen Ende der Folge fliegt das fremde Schiff dem Planeten entgegen und eröffnet das Feuer auf die alte Bandi-Stadt. Etwas später stellt sich der Grund dafür heraus: Die Bandi halten ein fremdes Geschöpf – den Partner des Raumschiffs/Wesens – fest. Picard befreit die Entität, indem er Energie zur Farpoint Station beamt.

Warum nahm das fremde Schiff keinen energetischen Transfer vor? Zweifellos ist es dazu imstande, denn immerhin greift

es die Bandi-Stadt mit Energiestrahlen an. Wenn es seinen Partner mit der benötigten Energie versorgt hätte, wäre der imstande gewesen, seine Gestalt zu verändern und den Planeten zu verlassen. In dem Fall erübrigten sich Aggressionen irgendeiner Art.

Logik und Voraussetzungen

• Während eines Streifzugs auf dem Holodeck fällt Wesley Crusher in einen Bach. Als er die Projektionskammer verläßt, bleibt er naß. Das entspricht durchaus der bis dahin dem Zuschauer bekannten Konfiguration des Holodecks. Doch zu einem späteren Zeitpunkt in der Serie beschlossen die Produzenten, daß von den holographischen Projektoren ›erzeugte‹ Materie nicht außerhalb der Kammer existieren kann (siehe ›Der große Abschied‹ [THE BIG GOODBYE] und ›Sherlock Data Holmes‹ [ELEMENTARY, MR. DATA]). Wenn vom Holodeck ›geschaffene‹ Materie außerhalb davon nicht existieren kann – dann hätte Wesley im Korridor trocken sein müssen, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Einmal weist der *Enterprise*-Computer Riker den Weg zum Holodeck. Als der Erste Offizier durch den letzten Korridor vor seinem Ziel geht, erfährt er vom Computer, der Eingang befinde sich rechts von ihm. Woraufhin sich Riker nach *links* wendet und das Holodeck betritt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Riker und Data Anstalten machen, das Holodeck zu verlassen, kommen sie an einigen Sträuchern vorbei. Wenige Sekunden später verschwinden die beiden Offiziere hinter den Pflanzen, die daraufhin zur Seite weichen. Ganz offensichtlich ist der Film an dieser Stelle geklebt worden. Entweder stießen die Produzenten auf Schwierigkeiten bei den Einstellungen zu dieser Szene, oder sie wollten zeigen, wie das Holodeck die Umgebung ständig anpaßt.

• Was den Beschuß der alten Bandi-Stadt betrifft: Haben Sie bemerkt, daß es in bezug auf die von den Energiestrahlen getroffenen Gebäude nur eine Zerstörungssequenz gibt? Sie wird dreimal verwendet, aber es ist immer die gleiche Szene. Beim zweitenmal wird sie dem Zuschauer aus einem anderen Blickwinkel präsentiert, damit es nach mehr aussieht. (Ich weiß, es mußte Geld gespart werden.)

• Als die Pilotepisode so nach bearbeitet wurde, daß zwei Einzelfolgen daraus entstanden, fielen der Schere zwei Szenen zum Opfer. Riker ist erst seit kurzer Zeit an Bord der *Enterprise,* als er zusammen mit Yar vor einem Bildschirm sitzt – das Projektionsfeld zeigt ihm die Ereignisse während des Flugs nach Farpoint. Während sich der Erste Offizier die Aufzeichnungen ansieht, sucht Picard seinen Bereitschaftsraum auf. Im Original der Pilotepisode bleibt Riker vor dem Bildschirm sitzen, sieht sich auch den Rest an und gibt schließlich sein Erstaunen darüber zum Ausdruck, daß der Captain derartige Ereignisse als ›kleines Abenteuer‹ bezeichnet. Diese Stelle fehlt in ›Der Mächtige‹. Zur zweiten Szene kommt es, nachdem das fremde Schiff mit dem Angriff auf die Bandi-Stadt begonnen hat. Riker erklärt sich bereit, mit einer Erkundungsgruppe

aufzubrechen, um sich den Raumer von innen anzusehen, und Picard verläßt die Brücke. Er begibt sich zur Krankenstation, um dort mit Beverly Crusher zu reden. In ›Mission Farpoint‹ fehlt von dem Gespräch jede Spur. Vermutlich mußte diese Szene weichen, um Platz zu schaffen für einen längeren Vorspann, der die Ereignisse im ersten Teil schilderte.

Eigentlich trafen die Produzenten gar keine schlechte Wahl, als es darum ging, die Pilotepisode zu kürzen. In der Originalversion erfährt Riker nicht alle wichtigen Einzelheiten bezüglich jener Dinge, die während des Flugs nach Farpoint geschahen. Indem der Zuschauer jetzt nicht mehr das Ende dieser Informationssequenz sieht, gewinnt er den Eindruck, daß der Erste Offizier über alles Bescheid weiß. Und daß nicht mehr gezeigt wird, wie Picard mit Beverly Crusher redet… Nun, dadurch ist ein logischer Fehler beseitigt. Warum verläßt der Captain die Brücke, um mit Dr. Crusher zu plaudern, obgleich sich die *Enterprise* in einer sehr schwierigen Situation befindet? Es gibt allerdings ein Problem. Wer die Originalversion nicht kennt, hat keine Ahnung, wohin Picard verschwindet. Man sieht einfach nur, wie er den Kontrollraum verläßt und später zurückkehrt.

Antworten

1. *›Pop Goes the Weazel‹.*
2. *Er gehört zum Abschlußjahrgang ''78.*

GEDANKENGIFT

(THE NAKED NOW)

Sternzeit: 41209.2 – 41209.3

Die *Enterprise* empfängt sonderbare Signale von dem wissenschaftlichen Forschungsschiff USS *Ziolkowski.* Seit acht Monaten befindet sich die *Ziolkowski* in der Nähe einer Sonne, die von einem roten Riesen zu einem weißen Zwerg kollabiert. Eine Erkundungsgruppe der *Enterprise* beamt sich an Bord des Forschungskreuzers und findet die Besatzung tot vor – offenbar fiel die Crew dem eigenen Wahnsinn zum Opfer. Nach der Rückkehr verändert sich das Gebaren von Lieutenant Commander Geordi LaForge. Crusher versucht, ihn in der Krankenstation festzuhalten, doch er entkommt. Während LaForge durchs Schiff wandert, offenbaren auch andere Besatzungsmitglieder seltsame Verhaltensweisen.

Quizfragen

1. *Aus wie vielen Personen bestand die Besatzung der* Ziolkowski*?*
2. *Wie alt war Yar, als sie sich selbst überlassen wurde?*

Riker und Data befassen sich mit historischen Daten und entdecken Hinweise auf eine ähnliche Situation: Starke gravitationelle Fluktuationen sind imstande, gewöhnliche Wassermoleküle in eine alkoholartige Substanz zu verwandeln. Anschließend genügt eine Berührung, um andere Personen zu

infizieren. Die Gravitationsfluktuationen der kollabierenden Sonne scheinen ein derartiges Phänomen zu bewirken. Dr. Crusher versucht, den Betroffenen zu helfen, aber ihre Behandlungsmethode versagt – die Krankheit unterscheidet sich von der, die in den alten medizinischen Aufzeichnungen beschrieben wird. Wesley hat sich ebenfalls ›angesteckt‹, und vom Maschinenraum aus legt er das Triebwerk lahm.

Unterdessen beschleunigt sich der Kollaps des Sterns, und er schleudert der *Enterprise* stellare Materie entgegen. Es gelingt Riker schließlich, sich Zugang zum Maschinenraum zu verschaffen, doch zuvor entfernt ein Besatzungsmitglied jene Chips, die zur Kontrolle des Antriebs dienen. Data bemüht sich fieberhaft, alles in Ordnung zu bringen, aber er weiß, daß die Zeit nicht genügt. Wesley hilft ihm, indem er einen Repulser-Strahl vorbereitet (eine Art umgepoltes Traktorfeld), um die *Enterprise* von der *Ziolkowski* fortzuschieben. Dadurch bekommt Data Zeit genug, um die Kontrolle übers Triebwerk wiederherzustellen. Kurz darauf bringt ein Warptransfer die *Enterprise* in Sicherheit, und Crusher verabreicht den infizierten Besatzungsmitgliedern das neue Gegenmittel.

Bemerkenswerte Dialoge

»Wenn ihr mich stecht, blute ich nicht?«[1] Mit diesen Worten weist Data darauf hin, daß er eine biologische Komponente hat und sich wie ein Mensch anstecken kann.

---

[1] Zitat aus: W. Shakespeare, Der Kaufmann von Venedig – *Anm. d. Red.*

Anmerkungen

Auch mit dieser Episode versuchen die Produzenten, vor allem die Fans der klassischen STAR TREK-Serie anzusprechen. Es gibt unübersehbare Parallelen zur Folge ›Implosion in der Spirale‹ (THE NAKED TIME) aus der Classic-Serie.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Geordi LaForges Verhalten hat sich noch nicht verändert, als Captain Picard im Logbuch darauf hinweist, daß alle von der *Ziolkowski* gewonnenen Forschungsdaten in den Computer der *Enterprise* kopiert wurden. Darüber hinaus bringt er seine Besorgnis angesichts der geringen Entfernung zum Ausdruck. Als Data später darauf hinweist, daß die Übertragung der Daten in einundvierzig Minuten abgeschlossen sein wird, offenbart er deutliche Anzeichen von Ungeduld. Er fragt den Androiden, welche Gefahr im schlimmsten Fall von dem kollabierenden Stern ausgehen könnte. Data antwortet, die *Enterprise* sei imstande, sich mit halber Impulsgeschwindigkeit in Sicherheit zu bringen. Zu diesem Zeitpunkt hat die Brücke noch volle Kontrolle über das Triebwerk. Wenn Picard tatsächlich so besorgt ist: Warum richtet er nicht einfach einen Traktorstrahl auf die *Ziolkowski* und zieht sie weiter fort von der Sonne?

• In dieser Episode gibt es noch viele andere logische Fehler, doch es ist erst die zweite Folge, und deshalb halte ich Nachsicht für angebracht. Hier nur eine kurze Liste:

• Dr. Crusher sollte bei Wesley eigentlich Anzeichen der Infektion erkennen, aber das ist nicht der Fall.

• Aus den Berichten von der alten *Enterprise* weiß man, daß die Ansteckung durch physischen Kontakt erfolgt. Aber niemand vermeidet es, berührt zu werden.

• Wesley blockiert das Schott des Maschinenraums mit einem Repulser-Strahl. Riker verschwendet viel Zeit mit dem Versuch, die Tür aufzubrechen – obwohl es ihm jederzeit möglich gewesen wäre, den Transporter zu benutzen.

• Als Riker Counselor Troi zur Krankenstation bringt und Dr. Crusher berührt, versucht sie, ihn unter Quarantäne zu stellen. Inzwischen hat sich die Infektion im ganzen Schiff ausgebreitet – Hunderte von Besatzungsmitgliedern sind angesteckt. Warum befindet sich nur LaForge in der Krankenstation? Und hat es unter solchen Umständen überhaupt einen Sinn, Riker unter Quarantäne stellen zu wollen?

• Data gehört zu den Infizierten.

• Auch Riker ist nicht immun, aber er bleibt erstaunlich vernünftig, wenn man bedenkt, was mit der übrigen Crew geschieht.

• Picard betont immer wieder, daß er sich in bezug auf den kollabierenden Stern große Sorgen macht. Dennoch fordert er Worf auf zu warten, bevor er von ihm neue Informationen über die Sonne entgegennimmt.

• Der Captain ›erkrankt‹ ziemlich schnell, obwohl er nur Beverly Crushers Atem zu spüren bekommt.

• Dr. Crusher öffnet den *Reißverschluß* ihrer Uniformjacke (siehe ›Der Barzanhandel‹ (THE PRICE), Geräte und Ausrüstung).

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene tritt Riker an die Seite Datas, der an einer rückwärtigen Brückenstation steht. Der Erste Offizier spricht dort mit dem Androiden und nimmt auf dem Dateneingabebereich der nächsten Station Platz. Genausogut könnte er sich auf eine Computertastatur setzen, oder?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Dr. Crusher LaForge die erste Injektion verabreicht, ist mit ihrer Frisur alles in bester Ordnung. Kurz darauf kommt Riker mit Troi und betritt das Büro der Ärztin. Beverly sieht auf, und ihr Haar hat die Form verloren. Was mag in der Zwischenzeit damit geschehen sein?

Antworten

1. *Achtzig. (Es läßt sich kaum feststellen, ob Picard ›eighty‹ (achtzig) oder aber ›eighteen‹ (achtzehn) sagt. Wie dem auch sei: Es können keine achtzehn Besatzungsmitglieder sein, denn Yar berichtet von zehn Toten im Maschinenraum. LaForge findet sieben Erfrorene, und mindestens zwei Personen kamen bei der Sprengung des Notschotts auf der* Ziolkowski-*Brücke ums Leben. Das sind bereits neunzehn.)*
2. *Fünf.*

DER EHRENKODEX

(CODE OF HONOR)

Sternzeit: 41235.25 – 41235.32

Zu Beginn dieser Folge erreicht die *Enterprise* den Planeten Ligon II. Die Ligonianer verfügen über einen einzigartigen Impfstoff, der zur Bekämpfung einer Seuche auf der Föderationswelt Styris IV gebraucht wird. Nachdem die *Enterprise* in den Standardorbit geschwenkt ist, beamt sich eine ligonianische Delegation an Bord, um Picard und seine Crew zu begrüßen. Kurz darauf überrascht ihr Leiter Lutan den Captain, indem er Yar auf den Planeten entführt.

Quizfragen

1. *Wie lautet Yars Vorname?*
2. *Wie viele Witze hat Data La-Forge zu diesem Zeitpunkt in der Serie erzählt?*

Die Offiziere der *Enterprise* befassen sich mit den ligonianischen Bräuchen und stellen fest, daß Lutans Verhalten in diesem Kontext als heldenhaft gilt. Die richtige Reaktion für Picard besteht in der höflichen Bitte, Yar zum Schiff zurückkehren zu lassen. Der Captain wendet sich mit einem entsprechenden Anliegen an Lutan, der ihn auf den Planeten einlädt und ihn dort Yareena vorstellt, seiner ›Ersten‹ – damit ist die primäre Ehefrau gemeint. Während des Abendessens erbittet Picard erneut Yars Rückkehr, doch Lutan lehnt ab. Er meint, es

sei ihm unmöglich, sich von Yar zu trennen – sie soll seine neue ›Erste‹ werden. Yareena protestiert und fordert Yar zu einem Kampf auf Leben und Tod heraus. Als Picard Bedenken anmeldet, weist Lutan auf folgendes hin: Wenn Yar die Herausforderung nicht annimmt, so weigert er sich, den Impfstoff zu liefern.

Picard ersinnt einen Plan, und Yar stellt sich Yareena zum Kampf. Sie versetzt der Ligonianerin einen tödlichen Hieb, fällt auf sie… und wird mit ihr zur *Enterprise* gebeamt. Lutan hält seine Erste für tot und händigt den Impfstoff aus. Unmittelbar darauf entführt Picard ihn an Bord des Schiffes, wo er im Beobachtungszimmer Yareena begegnet – Dr. Crusher hat sie ins Leben zurückgeholt. Nach den Maßstäben der ligonianischen Kultur endet die Ehe, sobald einer der Ehepartner stirbt. Das bedeutet: Die früheren Beziehungen zwischen Lutan und Yareena existieren nicht mehr. Lutan verliert nicht nur seine Frau, sondern auch ihren Reichtum, steht im wahrsten Sinne des Wortes mit leeren Händen da.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die erste große Krise dieser Folge beginnt, als Lutan Yar entführt. Mehrere Minuten lang sind Picard und seine Gefährten verwirrt, fragen sich immer wieder, was sie nun unternehmen sollen. Der Captain läßt sich sogar dazu hinreißen, einige Photonentorpedos in der Atmosphäre des Planeten explodieren zu lassen, um Lutan einzuschüchtern.

Warum wird nicht einfach das ID-Signal von Yars Insignienkommunikator angepeilt, um die notwendigen Transferkoordinaten zu ermitteln und sie an Bord zu beamen? Zu einem

späteren Zeitpunkt werden die Signale von Picards Kommunikator benutzt, um seinen Aufenthaltsort zu ermitteln, woraufhin sich LaForge und Data zu ihm transferieren. Nach einer Weile begreifen die Offiziere, daß sie im Rahmen des ligonianischen Ehrenkodex handeln müssen, um den Impfstoff zu bekommen. Trotzdem: Es geht viel Zeit verloren, indem sich die Crew der *Enterprise* zunächst hartnäckig weigert, die offensichtliche Lösung des Problems zu erkennen.

• Kurz vor Yars und Yareenas Zweikampf weist ein Sprecher Lutans auf folgendes hin: »Die Regeln sind bekannt. Der Kampf dauert an, bis ein Sieger feststeht. Er wird nicht unterbrochen.« Nun, während des Duells verliert Yareena die Waffe. Was Lutan zum Anlaß nimmt, aufzustehen und eine Pause anzuordnen, die seiner Ersten Gelegenheit gibt, ihre Waffe zurückzuholen.

Warum unterbricht er den Kampf, obwohl das gegen die Regeln verstößt? Bei einer derartigen Auseinandersetzung kann es doch passieren, daß man die Waffe verliert – es gehört einfach dazu. Hinzu kommt: Lutan hofft, daß Yar seine Frau tötet, um anschließend ihren Reichtum zu erben. Eigentlich müßte er sich freuen, als Yareena die Waffe verliert.

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Episode reicht Picard dem Besucher Lutan eine kleine Pferdestatue und meint, ihm seien die Ähnlichkeiten der ligonianischen Lebensweise mit einer von ihm *bewunderten* früheren terranischen Kultur bewußt. Später hingegen vertritt er eine andere Einstellung. Nachdem sich Data und LaForge auf den Planeten gebeamt haben, um einen Eindruck

von den Waffen zu gewinnen, die Yar beim Zweikampf benutzen darf, weist Picard auf folgendes hin: Er hält die Bräuche der ligonianischen Kultur für »jene Art von pompösem Affentheater, das unser eigenes Volk vor einigen Jahrhunderten an den Rand des Untergangs brachte«.

Geräte und Ausrüstung

• In ›Mission Farpoint‹ (ENCOUNTER AT FARPOINT [2]) teilt uns Picard mit, daß die Schaltflächen *rechts* von ihm für »Logbucheinträge, Zugriff auf die Daten des Bibliothekscomputers, Bildschirmkontrolle und Interkom« bestimmt sind. Doch als sich Lutan mit der *Enterprise* in Verbindung setzt, streckt der Captain die Hand nach *links* aus, um das Interkom zu aktivieren.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Vor dem Transfer zum Planeten begegnen sich Data und LaForge in Geordis Kabine. LaForge rasiert sich, und Data spricht über die menschliche Natur. Der Regisseur wählte bei dieser Szene zwei Einstellungen: In der einen sieht man über Datas Schulter hinweg Geordis Gesicht, und bei der anderen ist es genau umgekehrt. Unglücklicherweise erscheint LaForges Rasierapparat in beiden Einstellungen. Da er das Gerät hin und her bewegt, befindet es sich bei jedem Perspektivenwechsel an einer anderen Stelle.

• Als der Zweikampf zwischen Yar und Yareena vorbereitet wird, bringen ligonianische Wächter Waffen, die beim Duell verwendet werden dürfen. Die Männer stellen mehrere Kisten

ab und gehen wieder. In der nächsten Szene sind die Behälter plötzlich viel näher.

• Während des Kampfes halten Yar und Yareena die Waffe in der linken Hand. Das ist auch noch der Fall, als Yar schließlich auf den leblosen Leib ihrer Widersacherin sinkt. Beim Entmaterialisieren im Transporterstrahl befindet sich die Waffe nach wie vor in Yars linker Hand. Aber warum hält sie sie in der rechten, als der Retransfer im Transporterraum der *Enterprise* erfolgt?

Antworten

1. Natasha

2. Sechshundertzweiundsechzig.

DER WÄCHTER

(THE LAST OUTPOST)

Sternzeit: 41368.4 – 91368.5

Die Episode beginnt, indem die *Enterprise* ein Schiff der Ferengi verfolgt. Die Ferengi – ein geheimnisvolles Volk, das immer auf der Suche nach Gelegenheiten für gute Geschäfte ist – haben einen Energiekonverter vom Typ T-9 aus dem unbemannten Beobachtungsposten auf Gamma Taouri IV gestohlen. Picard will den Konverter zurückholen und gleichzeitig mehr über die rätselhaften Ferengi herausfinden. Als das fremde Schiff den Warptransfer unterbricht und in den Orbit eines Planeten schwenkt, folgt die *Enterprise* seinem Beispiel. Plötzlich macht sich ein Kraftfeld bemerkbar, das zu einem jähen Energieverlust führt. Picard glaubt an eine energetische Falle der Ferengi, die offenbar mächtiger sind als bisher angenommen. Er sieht schließlich keine andere Möglichkeit als die Kapitulation, öffnet einen Kom-Kanal zum anderen Schiff und erkundigt sich nach den Bedingungen der Ferengi. Kurze Zeit später meldet sich der Ferengi-Captain und lehnt es ab zu kapitulieren. Daraufhin begreift Picard, daß

Quizfragen

1. *Wann ging das tkonische Reich unter?*
2. *Welche Substanz wird für das Gehäuse der Kommunikatoren verwendet?*

die Fremden in einer ähnlich schwierigen Situation sind. Es dauert nicht lange, bis sich herausstellt: Das Kraftfeld hat seinen Ursprung auf dem Planeten.

Picard verhandelt mit den Ferengi, und sie erklären sich zur Kooperation bereit: Eine gemeinsame Landegruppe beamt sich auf den Planeten. Doch unmittelbar nach dem Retransfer greifen die Ferengi ihre von der *Enterprise* stammenden Begleiter an. Während der Auseinandersetzung erscheint ein Wesen, das als ›Portal‹ für das (schon seit langer Zeit nicht mehr existierende) tkonische Reich fungiert. Es fordert Riker auf zu beweisen, daß die Menschheit würdig ist, sich dem Reich anzuschließen. Der Erste Offizier besteht den Test, und daraufhin gibt das Kraftfeld die *Enterprise* frei. Riker bittet das Wesen, auch dem Ferengi-Schiff das volle energetische Potential zurückzugeben, und anschließend kehrt die Entität in ihren äonenlangen Schlaf zurück.

Logik und Voraussetzungen

• Nachdem sich Picard und der Kommandant des Ferengi-Schiffes auf eine Zusammenarbeit geeinigt haben, weisen Riker und Data darauf hin, daß sie den Fremden nicht trauen. Troi pflichtet ihnen bei und meint, sie hätte den Eindruck, daß der Ferengi-Captain etwas verbirgt.

Spürt die Betazoidin tatsächlich etwas? Der Episode ›Die Damen Troi‹ (MENAGE À TROI) ist zu entnehmen, daß Betazoiden bei Ferengi keine mentalen Sondierungen vornehmen können. Data bestätigt das: In ›Das kosmische Band‹ (THE LOSS) betont er, das Ferengi-Selbst sei in emotionaler Hinsicht völlig neutral.

Geräte und Ausrüstung

• Das Kraftfeld hat die *Enterprise* gerade erfaßt, als etwas den Bordcomputer anzapft und ihm Informationen entnimmt. Data bemerkt das, weil Datenkolonnen über die Bildschirme seiner Station huschen.

Gibt es einen besonderen Grund dafür, warum auf den oberen Displays die Daten verkehrt herum dargestellt werden? Es erscheinen auch klingonische Schriftzeichen und Symbole der Föderation, aber das eine steht ebenso auf dem Kopf wie das andere.

• Bei Picards erstem Versuch, eine Kom-Verbindung mit den Ferengi herzustellen, weist er Yar an, die Grußfrequenzen zu öffnen. Im Hintergrund ertönt das Bestätigungssignal, und Picard sagt: »Wenigstens beginnen wir nicht mit Schwäche.« Anschließend formuliert er seine Mitteilung. Nun, er spricht die ersten Worte nicht sehr laut aus, aber zu einem späteren Zeitpunkt in dieser Folge flüstert Data LaForge etwas zu, und der Ferengi-Captain hört es. Daher muß davon ausgegangen werden, daß Picards Bemerkung keineswegs der Aufmerksamkeit des Ferengi-Kommandanten entgangen ist. Warum erwähnt Picard Schwäche, wenn es ihm gerade darum geht, keine Schwäche zu zeigen?

Damit noch nicht genug. Picard beendet seine Kom-Botschaft mit »Wir erwarten eine Antwort von Ihnen, Ferengi-Schiff.« Yar fügt praktisch sofort hinzu: »Ich schlage vor, wir greifen an, Sir.« Hört der Ferengi-Captain, daß Yar offensive Maßnahmen anregt?

• Als sich die Gruppe von der *Enterprise* auf den Planeten beamt, scheint Riker allein zu sein. Er wandert umher und ruft nach den anderen. Offenbar hat er seinen Insignienkommunikator vergessen. Später stellt Data zwar fest, daß die kleinen Kom-Geräte nicht funktionieren, doch davon kann der Erste Offizier unmittelbar nach der Ankunft auf dem Planeten nichts wissen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz bevor sich der Ferengi-Captain zum erstenmal mit der *Enterprise* in Verbindung setzt, dehnt sich der Frontbereich des fremden Raumschiffs aus. Einige Szenen später ist von der Erweiterung nichts mehr zu sehen, aber dann wird das Schiff erneut mit vergrößertem Bug gezeigt.

Wie die *Enterprise* befindet es sich in einem Kraftfeld, das Energie absaugt. Warum sollte der Kommandant des Ferengi-Schiffes kostbare Energie verschwenden, indem er den Bug mehrmals erweitert und wieder schrumpfen läßt?

• Die Frage der Schwerkraft an Bord der *Enterprise* kommt nie zur Sprache. Sie wird natürlich künstlich erzeugt, und dafür benötigt man Energie, ebenso wie für die Lebenserhaltungssysteme. Doch in dieser Folge gerät die *Enterprise* in den Wirkungsbereich eines Kraftfelds, das ihr energetisches Niveau drastisch senkt. Dadurch müßte die künstliche Gravitation ebenso ausfallen wie die Ambientensysteme, oder? (Ich weiß: Die erforderlichen Trickaufnahmen wären viel zu teuer.)

Antworten

1. Vor sechshunderttausend Jahren.

2. Gold.

DER REISENDE

(WHERE NO ONE HAS GONE BEFORE)

Sternzeit: 41263.1 – 41263.4

Der Triebwerksexperte Kozinski und sein Assistent kommen an Bord der *Enterprise.* Die Besatzungsmitglieder stehen den Neuankömmlingen eher skeptisch gegenüber. Vor Kozinskis Ankunft hat Data die von dem Spezialisten vorgeschlagenen technischen Modifikationen in einer Simulation getestet und dabei keine nennenswerten Leistungssteigerungen beim Warpantrieb festgestellt. Allerdings hat Kozinski bei zwei anderen Raumschiffen Erfolge erzielt, und deshalb gestattet ihm Picard ein Experiment. Im Maschinenraum tritt der Assistent sofort an ein Terminal heran und beginnt damit, Formeln einzugeben. Wesley sieht ihm dabei zu. Während des ersten Tests wendet sich der Assistent dem jungen Crusher zu, um dessen Reaktion festzustellen, und genau in diesem Augenblick kommt es zu einem Fehler. Der Mann versucht, ihn zu korrigieren, beugt sich dabei übers Terminal. Etwas Seltsames ge-

Quizfragen

1. *Wie lange würde die* Enterprise *brauchen, um 2,7 Millionen Lichtjahre mit maximalem Warpfaktor zurückzulegen?*
2. *Wieviel Prozent unserer Galaxis hat die Föderation während der letzten drei Jahrhunderte kartographiert?*

schieht: Ein Teil von ihm verschwindet und erscheint wieder. Unterdessen beschleunigt die *Enterprise* über Warpfaktor 10 hinaus. Als das Schiff die Geschwindigkeit wieder reduziert, hat es 2,7 Millionen Lichtjahre zurückgelegt – mit normalen Methoden würde eine Rückkehr in den Raumbereich der Föderation viel zu lange dauern.

Kozinski zögert nicht, das Experiment als einen vollen Erfolg zu bezeichnen, doch Picard denkt in erster Linie an das Problem der Heimkehr. Er gestattet es dem Triebwerksspezialisten, noch einmal zu versuchen, die *Enterprise* auf Superwarpgeschwindigkeit zu beschleunigen. Unglücklicherweise hat der erste Transfer den Assistenten geschwächt. Das Schiff kehrt nicht etwa in die Föderation zurück, sondern gelangt in eine Sphäre, wo Gedanken zur Realität werden. Picard weißt: Die *Enterprise* muß diesen Ort so schnell wie möglich verlassen, denn die Crew ist immer weniger imstande, zwischen Schein und Wirklichkeit zu unterscheiden.

Kozinskis Assistent, ›Reisender‹ genannt, erkennt die Gefahr ebenfalls. Zwar ist er sehr erschöpft, aber trotzdem erklärt er sich zu einem dritten Versuch bereit. Picard fordert die Besatzung auf, ihre Gedanken während des Transfers auf das Wohlergehen des Reisenden zu konzentrieren. Die *Enterprise* kehrt zum Ausgangspunkt ihrer Reise zurück – und der Assistent verschwindet.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Position eines Raumschiffs zu bestimmen. Erstens: Wenn man Ausgangspunkt, Flugrichtung und Geschwindigkeit kennt, so genügen einige

einfache Berechnungen. Zweitens: Falls es gelingt, sichtbare Sterne bekannten Konstellationen zuzuordnen, so lassen sich daraus Koordinaten ermitteln. Drittens: Wenn jemand so freundlich war, Signalbaken an strategischen Stellen im All zu plazieren, so kann man die davon ausgehenden Impulse messen, die unterschiedlich viel Zeit benötigen, um den Empfänger zu erreichen. Anschließend sollte es mit Hilfe trigonometrischer Kalkulationen möglich sein, Aufschluß über die eigene Position zu erhalten.

Während des ersten Tests messen die Sensoren der *Enterprise* eine geradezu unglaubliche Beschleunigung. Nach dem Warptransfer beginnen Data und LaForge mit Berechnungen, um die aktuellen Koordinaten festzustellen. Geschwindigkeit und Richtung sind ihnen bekannt. Darüber hinaus können sie die sichtbaren Sterne zu Hilfe nehmen. Vielleicht empfangen sie sogar Signale von Starfleet-Navigationsbaken. Data weist darauf hin, daß eine Subraummitteilung einundfünfzig Jahre braucht, um Starfleet zu erreichen. Woraus folgt: Wenn die Flotte vor mehr als einundfünfzig Jahren Raumbaken in Betrieb nahm, so reichen die entsprechenden Signale vielleicht weit genug.

Nach dem zweiten Experiment erwähnt Data, daß die Geschwindigkeit des Schiffes nicht höher war als Warpfaktor eins Komma fünf – das behaupten jedenfalls die Sensoren. Doch ganz offensichtlich befindet sich die *Enterprise* in einem völlig unbekannten Raumsektor. Die Schlußfolgerung liegt auf der Hand: Geschwindigkeit und Richtung können *nicht* für die Positionsbestimmung herangezogen werden. Darüber hinaus existieren jetzt keine sichtbaren Sterne mehr. Dennoch spricht Picard in einem Logbucheintrag davon, daß die Entfernung

zur heimatlichen Milchstraße eine Milliarde Lichtjahre beträgt. Woher weiß er das? Irgendwelche Navigationsbaken können wohl kaum die Antwort sein. Wenn Subraumsignale einundfünfzig Jahre brauchen, um zwei Komma sieben Millionen Lichtjahre zurückzulegen, so wären für eine Milliarde Lichtjahre fast neunzehntausend Jahre nötig. Vor so langer Zeit existierte Starfleet noch gar nicht. Wieso also nennt Picard eine derartige Distanz? (Ich schätze, sie klingt einfach nur gut im Logbuch. Später gibt der Captain zu, daß er überhaupt nicht weiß, wo sie sind.)

• Nach dem ersten Experiment teilt Data Picard mit, eine Subraumnachricht brauche »einundfünfzig Jahre, zehn Monate, *neun* Wochen und sechzehn Tage«, um die Föderation zu erreichen. Einundfünfzig Jahre, zehn Monate und neun Wochen? Warum nicht zweiundfünfzig Jahre, eine Woche und sechzehn Tage? Vielleicht war auf Datas Heimatwelt ein Monat mit mehr als vier Wochen üblich. Im dem Fall müßten jedoch alle seine Zeitangaben umgerechnet werden. Andererseits: Vielleicht wird in der Zukunft auch in dieser Hinsicht das metrische Maßsystem verwendet.

Logik und Voraussetzungen

• Ganz zu Anfang dieser Fernsehfolge spricht Picard mit den Brückenoffizieren über Kozinski. Dabei heißt es, daß der Triebwerksspezialist »verschiedene Möglichkeiten des Warptransfers und modifizierte Mischungsformeln« ausprobieren möchte. Bei *STAR TREK: Die nächste Generation* bezieht sich der Begriff ›Mischungsformel‹ immer auf die Mischung von Materie und Antimaterie. Anders ausgedrückt: Kozinski hat

vor, das Verhältnis von Materie und Antimaterie beim Annihilationsvorgang im Wandler zu beeinflussen.

In ›Prüfungen‹ (COMING OF AGE) muß Wesley Crusher einen Eignungstest ablegen, der darüber entscheidet, ob er mit der Ausbildung an der Starfleet-Akademie beginnen kann. Dabei wird ihm auch eine Frage in Hinsicht auf die Mischungsformel präsentiert. Er vermutet, daß es sich um eine Fangfrage handelt, und diese Erkenntnis hilft ihm, die richtige Antwort zu finden: Es kann nur ein Mischungsverhältnis geben – eins zu eins.

Geräte und Ausrüstung

• Sind die blauen Lichter in der Triebwerkskammer tatsächlich mit irgend etwas verbunden, oder blinken sie einfach nur so, wie's ihnen gefällt? Während des ersten Experiments beginnt das Blinken erst ganz langsam und wird dann immer schneller. Das ergibt einen gewissen Sinn, weil es der *Enterprise* ebenso ergeht. Beim zweiten Test steigt die Blinkfrequenz unmittelbar nach Beginn des Transfers, *bevor* der Reisende aktiv wird. Beim dritten Warptransit schließlich blinken die blauen Lichter zunächst ziemlich schnell. Doch als Wesley aufsteht und der Reisende verschwindet, ist das Pulsieren eher ruhig und gemächlich.

Antworten

1. *Mehr als dreihundert Jahre.*
2. *Elf Prozent.*

DIE GEHEIMNISVOLLE KRAFT

(LONELY AMONG US)

Sternzeit: 41249.3 – 41249.4

Während des Flugs zum diplomatischen Außenposten ›Parlament‹ entdeckt die *Enterprise* eine Energiewolke, die sich mit Warpgeschwindigkeit bewegt. Captain Picard veranlaßt eine Kursänderung, um das Phänomen zu untersuchen. Als das Schiff den Rand der Wolke passiert, nehmen die Sensoren eines der intelligenten energetischen Geschöpfe auf, die dort leben. Auf der Suche nach einer Kommunikationsmöglichkeit wechselt es aus dem Sensorsystem zu Worf. Vom Klingonen aus erreicht es Dr. Crusher und den Bordcomputer.

Schließlich gelangt es zu Picard, der daraufhin eine neuerliche Kursänderung anordnet, um zu der Wolke zurückzukehren. Die Besatzung vermutet, daß er von dem fremden Wesen übernommen ist, aber sie kann nichts gegen ihn unternehmen, da er es vermeidet, das Schiff in Gefahr zu bringen. Als sie die Wolke erreichen, verkündet der Captain seine Absicht, sich ins All zu beamen. Das Geschöpf hat ihm

Quizfragen

1. *Von wem stammt die Theorie über Dilithiumkristalle, mit der sich Wesley beschäftigt?*
2. *Nennen Sie Namen, Rang und Beruf des Starfleet-Offiziers, der in dieser Folge ums Leben kommt.*

angeboten, sein Energiemuster mit ihm zu vereinen und den Kosmos zu erforschen, frei von den Einschränkungen, die das Materielle mit sich bringt. Riker und Crusher versuchen, Picard aufzuhalten, aber er lähmt sie mit energetischen Entladungen. Der Transfer findet tatsächlich statt.

Während der nächsten Stunden suchen Riker und die anderen Offiziere vergeblich nach Picard. Plötzlich spürt Troi die Präsenz des Captains in der Wolke – die Verschmelzung der Energiemuster ist fehlgeschlagen, und Picard stirbt. Riker steuert die *Enterprise* ins Innere des Phänomens, um Jean-Luc eine Möglichkeit zu geben, an Bord zurückzukehren. Data verwendet die nach wie vor im Transporter gespeicherte physische Matrix, um Picards Körper zu rekonstruieren, und nach der Rückkehr seines Bewußtseins setzt die *Enterprise* ihre Reise fort.

Bemerkenswerte Dialoge

Bei einem Gespräch mit Worf weist Dr. Crusher darauf hin, daß sie sich mit seiner Gedächtnislücke befassen möchte. Woraufhin der Klingone erwidert: »Ich erinnere mich nicht daran, daß es überhaupt zu einer kam.«

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Folge ›Die Frau seiner Träume‹ (HAVEN) berichtet Troi von ihrer seit der Kindheit bestehenden Verpflichtung, einen Mann namens Wyatt Miller zu heiraten. Sie glaubte, inzwischen darüber hinausgewachsen zu sein, auch und gerade wegen ihrer Zeit bei Starfleet. Sie spricht dabei von den »Jahren, die ich bei dieser Mission verbracht habe«. Das

scheint sich auf die *Enterprise* zu beziehen, was jedoch nicht stimmen kann. In ›Die geheimnisvolle Kraft‹ ärgert sich Picard über den Ausfall von Bordsystemen und meint, die *Enterprise* sei erst vor einem knappen Jahr fertiggestellt worden.

• Nachdem Picard von der Entität übernommen wurde, gibt er die Anweisung, den Kurs zu ändern und zur Energiewolke zurückzukehren. Er sagt: »Kurs neun zwei fünf Komma drei sieben.« Kein Wunder, daß ihm die Brückencrew mit Argwohn begegnet. In der Folge ›Das Duplikat‹ (DATALORE) heißt es, bei Kursangaben sei 360 die höchste Zahl. Picards Angabe 925 geht weit darüber hinaus.

• Diese Folge gibt Aufschluß über das Fenster in Picards Bereitschaftsraum. Dabei muß folgendes berücksichtigt werden, erstens: Mit Warpgeschwindigkeit kann die *Enterprise* nur *vorwärts* fliegen. Beim Warptriebwerk gibt es keinen Rückwärtsgang. Zweitens: Um den Zuschauern einen Hinweis auf die enorm hohe Geschwindigkeit des Raumschiffs zu geben, werden die Sterne als Streifen dargestellt. Wenn die *Enterprise* schneller wird als das Licht, ›dehnt‹ sich das Licht der Sterne zu einer Linie. Wenn man diese beiden Fakten berücksichtigt und das vom Bereitschaftsraum aus sichtbare Streifenmuster der Sterne prüft, so sollte sich eigentlich feststellen lassen, in welche Richtung das Fenster deutet.

In ›Die geheimnisvolle Kraft‹ gibt es eine Szene, die das Fenster während des Warptransfers zeigt. Bei dieser besonderer Einstellung ist es nur aus einem gewissen Blickwinkel zu betrachten, aber eins steht fest: *Die Streifenmuster der Sterne führen von links nach rechts.* Woraus sich mit ziemlicher Sicherheit der Schluß ziehen läßt, daß der Blick durchs Fenster nach Süden reicht – unter der Voraussetzung, daß sich ›Norden‹ auf

den Bug des Raumschiffs bezieht. Wenn der Captain direkt vor dem Fenster steht, so beobachtet er, wie die Sterne von der *Enterprise* fortgleiten. Sitzt er jedoch an seinem Schreibtisch, so sieht er in südöstliche Richtung und erkennt nur die Sterne im Osten – die den Eindruck erwecken, von links nach rechts zu streichen.

Andererseits: In der Episode ›Die Entscheidung des Admirals‹ (TOO SHORT A SEASON) gibt es eine Szene, die von *rechts nach links* reichende Streifenmuster zeigt. Das würde bedeuten: Das Fenster weist nach Westen. Wenn man vom gleichen Blickwinkel wie zuvor ausgeht, so sieht der Captain nach Südwesten und beobachtet die Sterne westlich vom Schiff. Nun, nach der ersten Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* weist das Fenster im Bereitschaftsraum immer nach Südwesten, denn in Folgen wie ›Illusion oder Wirklichkeit‹ (WHERE SILENCE HAS LEASE), ›Das fremde Gedächtnis‹ (THE SCHIZOID MAN) und anderen Episoden zeigt das Fenster immer Sterne, die *fort*gleiten, wenn man sie aus der gleichen Perspektive sieht.

Kann Picard mit irgendeinem Trick die Position seines Bereitschaftsraums verändern? Das wäre sicher nicht schlecht für ihn – in einem solchen Fall bietet der Blick aus dem Fenster immer etwas Neues.

Geräte und Ausrüstung

• In dieser Folge ergibt sich eine interessante Sache. Als sich Picard ins All beamt, bleibt seine physische Matrix im Computer des Transporters gespeichert. Mit Hilfe dieser Daten gelingt es Data, den Körper zu rekonstruieren. Es läuft also auf

folgendes hinaus: Der Transporter hat den Leib des Captains dupliziert, und zwar so, wie er vor dem Transfer beschaffen gewesen ist.

Dabei handelt es sich um eine sehr nützliche Eigenschaft dieser Technik. Wenn jemand bei einem Einsatz außerhalb des Schiffes stirbt, könnte man einfach den Transporter benutzen, um die betreffende Person zu duplizieren. Sie würde sich dann zwar nicht an jene Dinge erinnern, die nach dem Transfer geschehen sind (unter ihnen der eigene Tod), doch dieser Nachteil ist sicher unbedeutend im Vergleich mit dem zurückgewonnenen Leben. Wenn man das berücksichtigt: Warum ist Riker immer so sehr besorgt, wenn Picard beschließt, sich einer Landegruppe anzuschließen? Er betont ständig, daß es ihm um die Sicherheit des Captains geht. Aber wenn Picard stirbt, so kann man ihn doch mit dem Transporter duplizieren, oder? Vielleicht möchte Riker nur sein Privileg schützen, Erkundungsgruppen selbst zu leiten. (Im *technischen Handbuch* wird darauf hingewiesen, daß eine derartige Duplikation nicht stattfinden kann. Ganz Offensichtlich irren sich hier die Autoren des Handbuchs, denn im Fernsehen wurde das Unmögliche gezeigt. Und ich glaube alles, was mir die Mattscheibe präsentiert… Zwinker-zwinker.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Data die Energiewolke entdeckt, meint er, sie bewege sich mit Warpgeschwindigkeit. Doch als die *Enterprise* eine Sensorsondierung durchführt, bilden die im Hintergrund sichtbaren Sterne keine Streifenmuster. Für gewöhnlich weisen solche Streifen den Zuschauer darauf hin, daß sich etwas mit

einer Geschwindigkeit bewegt, die über die des Lichts hinausgeht. Hier ist jemandem ein Fehler unterlaufen.

Antworten

1. Von Dr. Channing.

2. Singh. Lieutenant. Stellvertretender Chefingenieur.

DAS GESETZ DER EDO

(JUSTICE)

Sternzeit: 41255.6 – 41255.9

Nachdem die *Enterprise* einige Kolonisten zu einer Welt im Strnad-System gebracht hat, entdeckt sie einen Planeten der Klasse M im benachbarten Rubicun-System. Eine Erkundungsgruppe beschreibt den Planeten als wundervoll und seine Bewohner – die Edo – als sehr freundlich. Picard möchte ganz sicher sein, daß sich die Welt für einen Landurlaub eignet, und deshalb schickt er eine zweite Landegruppe los, der auch Wesley angehört. Kurz nach dem Retransfer auf der Welt schließt sich Wes einer Gruppe von Gleichaltrigen an, und beim gemeinsamen Spiel fällt er in ein Blumenbeet. Die anderen jungen Leute sind schockiert und reagieren mit Bestürzung, als sich Mittler nähern – so werden die Polizisten der Edo genannt. Ganz nach Belieben bestimmen sie sogenannte ›Strafzonen‹, in denen der Verstoß gegen *irgendein* Gesetz mit dem Tod bestraft wird. Einer der Mittler holt eine Spritze hervor, und die übrigen Angehörigen der Landegruppe treffen gerade noch rechtzeitig ein, um die Hinrichtung zu verhindern.

Quizfragen

1. *Wie heißt die Welt der Edo?*
2. *Wie viele andere Planeten könnte die Föderation in diesem Sternhaufen kolonisieren?*

Unterdessen entdecken die Sensoren der *Enterprise* ein interdimensional existierendes Raumschiff. Die mächtigen Wesen an Bord stellen einen Kontakt her, und Data wird vorübergehend bewußtlos, während die Fremden Informationen mit ihm austauschen. Als sich Picard auf den Planeten beamt, um Wesley vor der Exekution zu bewahren, setzen die Edo das interdimensionale Schiff mit Gott gleich. Daraufhin sieht sich der Captain mit einer sehr schwierigen Situation konfrontiert. Wenn er nichts unternimmt, stirbt Wesley. Doch wenn er Beverly Crushers Sohn rettet, so verletzt er die Erste Direktive und fordert zudem den Zorn des Edo-Gottes heraus. Letztendlich beschließt Picard, Wesley zu retten. Nach einigen kritischen Momenten erlaubt ihnen der Edo-Gott, den Planeten zu verlassen.

Anmerkungen

In Hinsicht auf die knappen Kostüme der Edo konnten sich die dafür zuständigen Designer so richtig austoben. Womit sie einmal mehr die Richtigkeit von Theiss' Reiz-Theorie beweisen. William Theiss war der Kostümdesigner der klassischen STAR TREK-Serie und entwarf die Uniformen für *STAR TREK: Die nächste Generation*. Sein Prinzip lautet schlicht: Die Reizintensität von Kostümen ist direkt proportional zur Wahrscheinlichkeit von Zwischenfällen. Theiss' Reiz-Theorie wird in dem von Stephen E. Whitfield verfaßten Buch *The Making of Star Trek* vorgestellt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Yar nach einem Abstecher auf den Planeten zurückkehrt, erwähnt sie, daß sie sich mit den Gesetzen und Bräuchen der Edo beschäftigt hat. Später finden wir heraus, daß die Edo für jedes Verbrechen nur eine Strafe kennen – und Yar weiß nichts davon. Wie kann sich jemand mit Gesetzen befassen, ohne dabei in Erfahrung zu bringen, wie Verstöße dagegen geahndet werden?

• Als Riker Picard darum bittet, sich auf den Planeten zu beatmen, spricht er nicht davon, daß es bei dem Problem um Wesley geht. Er geht zu Recht von der Annahme aus, daß Dr. Crusher vielleicht mithört. Später, als sich der Captain bereits auf dem Planeten befindet, stellt die Ärztin einen Kontakt mit ihm her und berichtet, daß Data wieder bei Bewußtsein ist. Troi rät Picard, Crusher von Wesley zu erzählen, doch Jean-Luc lehnt ab und meint, in dieser Hinsicht sei ein persönliches Gespräch besser. Als der Captain auf die *Enterprise* zurückkehrt, tritt ihm Dr. Crusher im Korridor entgegen und will wissen, wie er Wesley zu helfen gedenkt. Angeblich hat sie den Bericht der Landegruppe gelesen.

Welchen Bericht? Die Landegruppe ist doch noch immer im Einsatz. Und selbst wenn sie vom Planeten aus Bericht erstattete: Picard hat deutlich darauf hingewiesen, daß er persönlich mit der Ärztin über ihren Sohn reden möchte. Warum also sollte Wesley Crusher in dem Bericht Erwähnung finden?

Andererseits: Vielleicht stammt der Bericht von Yar. Sie scheint ohnehin keinen besonders guten Tag zu haben. Zuerst vergißt sie, nach den Strafen für Verstöße gegen die Edo-Gesetze zu fragen. Anschließend liefert sie einen Bericht ab, in dem Wesleys prekäre Situation erwähnt wird – obwohl sie

weiß, daß Beverly Crusher davon Kenntnis erhält. Wie kann ein Brückenoffizier der *Enterprise* so inkompetent sein? (Damit benutze ich ähnliche Worte wie Riker in ›Gedächtnisverlust‹ [FUTURE IMPERFECT].)

• Es wird viel über die Erste Direktive geredet, doch Picard übersieht eine einfache Lösung für das Problem mit Wesley. Offenbar hat er vergessen, daß es schon einmal ähnliche Schwierigkeiten mit dem Nichteinmischungsprinzip gab. In ›Der Ehrenkodex‹ mußte Yar gegen eine Frau namens Yareena kämpfen, damit Picard dringend benötigten Impfstoff erhielt. Es war ein Kampf auf ›Leben und Tod‹, und geführt wurde er mit speziellen, vergifteten Handschuhen. Der Captain forderte Yar auf, Yareena zu besiegen. Unmittelbar nach ihrem Tod sollte Yarena an Bord der *Enterprise* gebeamt werden, um dort von Dr. Crusher ins Leben zurückgeholt zu werden.

Warum läßt Picard nicht zu, daß Wesley eine tödliche Injektion bekommt? Unmittelbar nach dem Tod des Jungen kann er ins Schiff zurückkehren und Wes in die Krankenstation bringen, wo seine Mutter schon alles vorbereitet hat. Eine Probe von dem Gift – sicher leicht zu beschaffen – würde genügen, um ein wirkungsvolles Gegenmittel herzustellen. Auf diese Weise wären alle Probleme gelöst. Wesleys Hinrichtung entspräche dem Recht der Edo. Der Ersten Direktive wird Genüge getan, da sich Picard (allem Anschein nach) den Gesetzen der Edo beugt. Und der wichtigste Punkt: Wesley bleibt am Leben und hat die Möglichkeit, in späteren Folgen für neuerliche Probleme zu sorgen.

Antworten

1. Rubicun III.

2. Dreitausendvier.

DIE SCHLACHT VON MAXIA

(THE BATTLE)

Sternzeit: 41723.9

Einer Einladung der Ferengi folgend, fliegt die *Enterprise* zum Zendi Sabu-System. Ein Ferengi-Schiff nähert sich, sendet ein Bitte-warten-Signal und läßt drei Tage lang nichts mehr von sich hören. Während dieser Zeit bekommt Picard Kopfschmerzen – ein Leiden, das im vierundzwanzigsten Jahrhundert recht selten ist. Schließlich melden sich die Ferengi wieder, und der Kommandant DaiMon Bok präsentiert Picard das Wrack der *Stargazer*, die einst unter Jean-Lucs Befehl stand. Vor neun Jahren mußte er die *Stargazer* nach dem Überraschungsangriff durch ein fremdes Schiff aufgeben. Bok identifiziert jenes Schiff als einen Ferengi-Raumer und meint, der Angriff sei ein Mißverständnis gewesen.

Quizfragen

1. *Wo fand die ›Schlacht von Maxia‹ statt?*
2. *Nennen Sie Klasse und Registrierungsnummer der* Stargazer.

Picard nimmt die *Stargazer* in Empfang, und gleichzeitig werden seine Kopfschmerzen immer schlimmer. Bok verwendet einen mentalen Manipulator und stimuliert in Jean-Luc Erinnerungen an die damalige Konfrontation. Doch das ist nur der erste Schritt: Im Anschluß darin bringt Bok den Captain

unter telepathische Kontrolle. Er veranlaßt ihn, die *Stargazer* aufzusuchen, suggeriert ihm dort, daß sich der Kampf wiederholt. Bok hofft, daß Picard die *Enterprise* zerstört – auf diese Weise will er sich für den Tod seines Sohns vor neun Jahren rächen. Er läßt den mentalen Manipulator zurück, als er sich wieder an Bord seines Schiffes begibt und das Geschehen von dort aus beobachtet.

Boks Plan scheitert, weil die Crew der *Enterprise* weiß, mit welchem Manöver es Picard gelang, das Ferengi-Schiff nach dem Überraschungsangriff zu vernichten. Dadurch ist Riker imstande, die *Stargazer* mit einem Traktorstrahl einzufangen. Er überredet den Captain dazu, den mentalen Manipulator zu zerstören, und daraufhin wird Picard wieder normal. Der Erste Offizier des Ferengi-Schiffes enthebt Bok seines Kommandos, weil er sich auf ein so unrentables Abenteuer eingelassen hat. Kurz darauf beschleunigt der Raumer und fliegt mit Warpgeschwindigkeit fort.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode heißt es, daß Picard vor neun Jahren die *Stargazer* nach der Zerstörung des Ferengi-Raumers aufgab. Hat er nicht die Selbstzerstörungssequenz ausgelöst? Ein Starfleet-Schiff im Raum treiben zu lassen… Es bedeutet doch, daß es von jemandem gefunden werden kann. Die Föderation möchte den Romulanern wohl kaum Gelegenheit geben, Starfleet-Technik zu untersuchen, oder? In der Fernsehfolge ›11001001‹ (11001001) programmieren Picard und Riker die Selbstzerstörungsvorrichtung nur deshalb, weil die *Enterprise* vielleicht in die Hände des Feindes gefallen ist. War die Tech-

nologie der *Stargazer* so veraltet, daß es keine Rolle spielt, ob sie von jemandem analysiert werden kann?

• Nachdem Picard die *Stargazer* von Bok in Empfang genommen hat, erzählt er den Brückenoffizieren vom damaligen Kampf. Der Überraschungsangriff hatte die *Stargazer* bereits schwer beschädigt, als ihr Captain beschloß, mit einem ganz neuen Manöver zu versuchen, doch noch den Sieg zu erringen. Er peilte die Ferengi an, beschleunigte ganz plötzlich auf hohe Warpgeschwindigkeit, beendete den Transfer vor dem Bug des fremden Raumers und setzte alle Waffensysteme ein. Picard weist dabei auf folgendes hin: Die *Stargazer* schien sich an zwei verschiedenen Stellen gleichzeitig zu befinden, und die Ferengi feuerten auf das falsche Schiff. Als er gegen Ende der Episode das Manöver wiederholt, bestätigen die Bilder seine Angaben: Die *Stargazer* erweckt tatsächlich den Eindruck, an zwei Stellen gleichzeitig zu sein.

Doch als Data mit Berechnungen für eine Verteidigungsmöglichkeit beginnt, leitet er seine Erklärung mit folgenden Worten ein: »Beim Picard-Manöver scheint ein Schiff zu verschwinden…« Irrtum, lieber Data. Beim Picard-Manöver verschwinden keine Schiffe; sie scheinen sich vielmehr an zwei Orten gleichzeitig zu befinden.

• Am Ende der Folge fängt Riker die *Stargazer* mit einem Traktorstrahl ein und hindert sie daran, die *Enterprise* zu beschädigen. Warum hat er dieses Mittel nicht sofort eingesetzt, bevor die *Stargazer* fortflog, um sich in Angriffsposition zu bringen?

Man denke in diesem Zusammenhang daran, was geschieht, nachdem Picard die *Enterprise* verlassen hat. Zuerst findet Riker heraus, daß der Captain unter fremdem Einfluß steht, und

anschließend bemerkt er Picards Transfer. Die *Stargazer* hüllt sich in Deflektorschirme, woraus der Erste Offizier schließt, daß sich Jean-Luc nun an Bord des anderen Schiffes befindet. Er weist Worf an, Picards Sachen zu durchsuchen, und LaForge berichtet vom steigenden energetischen Niveau der *Stargazer.* Bok hält eine ziemlich lange Ansprache, in der es um seinen Sohn geht, der angeblich von Picard ›ermordet‹ wurde. Riker findet sogar noch Gelegenheit für einen Logbucheintrag, bevor die *Stargazer* beschleunigt. Niemand unternimmt etwas, um zu verhindern, daß sie den Wirkungsbereich der Traktorstrahlen verläßt.

Logik und Voraussetzungen

• Als sich Bok mit der *Enterprise* in Verbindung setzt, um das erste Treffen vorzuschlagen, wendet sich Troi mit einer Warnung an Picard. Sie spürt ›Unaufrichtigkeit und Gefahr‹.

Bei den Hinweisen zu ›Der Wächter‹ habe ich es bereits erwähnt: Betazoiden sind nicht imstande, mentale Sondierungen bei Ferengi vorzunehmen. (Siehe auch ›Die Damen Troi‹ (MENAGE À TROI) und Datas Ausführungen in ›Das kosmische Band‹ (THE LOSS).)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bevor sich die Ferengi an Bord der *Enterprise* beamen, zeigt eine Einstellung die Brückenoffiziere: Sie stehen locker und entspannt, mit auf den Rücken gelegten Händen. Dann erfolgt ein Bildwechsel – man sieht Riker und Picard von hinten. Ihre Hände befinden sich nicht mehr auf dem Rücken, sondern an den Seiten.

Antworten

1. Im System Maxia Zeda.

2. Constellation-Klasse, NCC 2893.

RIKERS VERSUCHUNG

(HIDE AND Q)

Sternzeit: 41590.5 – 41591.4

Die *Enterprise* ist unterwegs, um der Bergbaukolonie Sigma III dringend benötigte Hilfe zu bringen. Plötzlich erscheint Qs Kraftfeld (siehe ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹). Picard unterbricht den Warptransfer, und Q manifestiert sich. Nach dem ersten Kontakt ist das Q-Kontinuum zu dem Schluß gelangt, daß die Menschen ein Entwicklungspotential haben. Ihre Evolution könnte sogar dazu führen, daß sie irgendwann – Äonen in der Zukunft – ein höheres Niveau erreichen als die Q. Der geheimnisvolle Besucher bietet Riker die Macht des Q-Kontinuums an, in der Hoffnung, daß er sich den Q hinzugesellt und ihnen Gelegenheit gibt, das menschliche Wesen noch genauer zu erkennen.

Quizfragen

1. *Wie viele Kolonisten befanden sich dort, wo das Bergbauunglück auf Sigma III geschah?*
2. *Nennen Sie die Geschenke, die Riker den Brückenoffizieren anbot.*

Um Riker zu zwingen, seine neue Macht einzusetzen, läßt sich Q ein Spiel einfallen. Auf einem unbewohnten Planeten mit zwei Monden erschafft er tierartige Wesen, die Kostüme aus der napoleonischen Zeit tragen. Anschließend transferiert er mehrere Brückenoffiziere auf die betreffende Welt. Es kommt zu einem Kampf, der Worf

und Wesley das Leben kostet. Ihr Tod erfüllt Riker mit Zorn: Er bringt alle transferierten Personen zur *Enterprise* zurück und nutzt die Gelegenheit, um Worf und Wesley neues Leben zu geben. Picard fürchtet, daß grenzenlose Macht korrumpiert, und deshalb bittet er Riker, von seinen Möglichkeiten nicht noch einmal Gebrauch zu machen. Der Erste Offizier verspricht es ihm.

Während des Einsatzes auf Sigma III fällt es Riker immer schwerer, sich zurückzuhalten. Nach der Rückkehr zur *Enterprise* bittet er um eine Besprechung, bei der die Lage erörtert werden soll. Dabei erscheint Q und fordert ihn auf, jedem Brückenoffizier ein Abschiedsgeschenk zu geben, bevor er Teil des Q-Kontinuums wird. Doch die Männer und Frauen lehnen ab. Sie ziehen es vor, ihre eigenen Bemühungen fortzusetzen, um persönliche Ziele zu erreichen. Niemand von ihnen ist bereit, sich das Leben von jemand anders erleichtern zu lassen. Riker begreift den moralischen Wert dieses Standpunkts und lehnt die Macht des Q-Kontinuums ab. Q wird zurückgerufen, um das Scheitern seiner Mission zu erklären.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard Rikers neue Macht in einem Logbucheintrag kommentiert, weist er darauf hin, daß diese Angelegenheit weit außerhalb seines Erfahrungsbereichs liegt. Offenbar hat er sich nicht gründlich genug mit den Missionen einer früheren *Enterprise* auseinandergesetzt. Captain James T. Kirk begegnete einem Menschen mit gottartiger Macht, und zwar in ›Spitze des Eisbergs‹ (WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE). (Ja, ich habe gerade gegen die Erste Direktive des Beckmesserns

verstoßen. Aber schließlich hat man auch bei Picard in ›Das Gesetz der Edo‹ ein Auge zugedrückt.)

• Nach dem Transfer der ersten Personen auf den Spielplaneten unternimmt Worf einen Streifzug zu Erkundungszwecken. Nach seiner Rückkehr bezeichnete er die Gegner als gefährliche Tierdinge. Die anderen Transferierten übernehmen diese Bezeichnung.

Warum sollte ein gebildeter Offizier phantasielose Ausdrücke wie ›Tierdinge‹ verwenden? Er müßte eigentlich in der Lage sein, sich mit besseren Beschreibungen an seinen Vorgesetzten zu wenden, oder?

Zum gleichen Themenbereich gehört auch dies: Als die Brückenoffiziere zurückkehren, bittet Picard um einen Bericht. Doch Data antwortet: »Vielleicht wäre er recht unangenehm für Sie, Sir. Ich könnte ihn dem Computerarchiv hinzufügen.« Mit anderen Worten: Data geht ganz bewußt nicht auf das Anliegen des Captains ein. Hier bleibt die militärische Disziplin auf der Strecke.

Geräte und Ausrüstung

• Der folgende Punkt betrifft keine Geräte, sondern ein Detail des Konstruktionsmusters. Das gewölbte Geländer fügt dem Erscheinungsbild der Brücke erheblichen optischen Reiz hinzu. Allerdings ist es auch sehr unpraktisch. Der Captain sitzt davor, und die Plätze der Sicherheitswächter befinden sich dahinter. Wenn es Worf für erforderlich hält, Picard zu schützen, muß er erst einige Meter weit die Rampe hinunterlaufen, um dann übers Geländer zu springen. Das scheint keine ge-

eignete Methode zu sein, um die Sicherheit des Captains zu gewährleisten.

• Was ist der langweiligste Job an Bord der *Enterprise?* Nachdem Q die Offiziere transferiert hat, bleibt Picard auf der isolierten Brücke zurück. Der Captain wandert umher und sucht nach einem Ausgang. Einmal versucht er, sich mit der ›Turboliftkontrolle‹ in Verbindung zu setzen. Was hat es damit auf sich? Die Turbolifte werden vom Hauptcomputer kontrolliert. Oder gibt es irgendwo in der *Enterprise* jemanden, der den ganzen Tag lang vor einem Display sitzt, das ihm hin und her sausende Transportkapseln zeigt? (Mir fällt ein Job ein, der noch langweiliger sein könnte: die Kontrolle der Lebenserhaltungssysteme. Das dafür zuständige Besatzungsmitglied hat nur zwei Anzeigen vor sich. Wenn die eine leuchtet, ist alles in bester Ordnung. Wenn die andere aktiv wird, sollte man besser beten.)

• In ›Mission Farpoint‹ weist Picard darauf hin, daß die Schaltflächen *rechts* von ihm für »Logbucheinträge, Zugriff auf die Daten des Bibliothekscomputers, Bildschirmkontrolle und Interkom« bestimmt sind. Doch als Q einen Logbucheintrag vornimmt, betätigt er Kontrollen in der linken Seite des Kommandosessels. (Ich frage mich, ob die Produzenten das Schaltfeld von der rechten zur linken Seite verlegt haben, als sie die Navigations- und Operatorstationen nach ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹ vertauschten. Wenn das der Fall ist, so gehört diese Sache in die Rubrik *Veränderungen nach der Pilotepisode.*

Antworten

1. Vierhundertvier.

2. Riker macht Wesley zehn Jahre älter und bietet Data die Chance, zu einem Menschen zu werden. Er stattet LaForge mit Augen aus und gibt Worf eine Partnerin.

DIE FRAU SEINER TRÄUME

(THE HAVEN)

Sternzeit: 41294.5 – 41295.8

Die *Enterprise* erreicht Haven, einen Planeten, der für seine Schönheit bekannt ist. Picard hofft, daß die Besatzung hier Gelegenheit zu einem längst überfälligen Landurlaub erhält. Das Schiff schwenkt in die Umlaufbahn, und kurze Zeit später trifft ein Partnerschaftsgeschenk für Troi ein – es weist deutlich auf die bevorstehende Hochzeit mit Wyatt Miller hin, einem Doktor der Medizin. Das Geschenk überrascht alle, auch und gerade Deanna. Zwischen Troi und Wyatt gibt es eine genetische Bindung, die eine spätere Ehe gewährleisten soll – so entspricht es einem alten betazoidischen Brauch. Troi hat bisher geglaubt, jenes Ritual sei längst in Vergessenheit geraten. Nun beobachtet sie schockiert, wie Wyatt und seine Eltern an Bord kommen, gefolgt von ihrer Mutter Lwaxana Troi. Unterdessen nähert sich ein fremdes Raumschiff dem Planeten, und die Offiziere der *Enterprise* identifizieren es bald als tarellianisches Schiff. Während eines Weltkriegs in ihrer Heimat schufen die Tarellianer ein tödli-

Quizfragen

1. *Wann glaubte man das letzte tarellianische Seuchenschilf zerstört?*
2. *Wie viele Tarellianer befanden sich an Bord des Seuchenschiffes?*

ches Virus. Als sich die davon bewirkte Seuche immer mehr ausbreitete, versuchten die Tarellianer, zu anderen Welten zu fliehen. Doch dabei nahmen sie den Krankheitserreger mit – wodurch sie zu Aussätzigen des Alls wurden. Die Regierung von Haven fürchtet, daß sich eine Epidemie auf ihrem herrlichen Planeten ausbreiten könnte. Im letzten Augenblick erhält Yar von Picard die Anweisung, einen Traktorstrahl auf das Schiff zu richten.

Während der Kommunikation mit den Tarellianern macht Troi eine verblüffende Feststellung. Seit seiner Kindheit hat Wyatt von einer Frau namens Ariana geträumt, und sie befindet sich an Bord des fremden Raumers. Als Wyatt das herausfindet, packt er Medikamente zusammen und beamt sich unerlaubt zu den Tarellianern. Er weiß natürlich, daß er nicht zurückkehren kann, doch die Liebe zu Ariana und der Wunsch, den Tarellianern zu helfen, lassen ihm keine Wahl. Der Kommandant des Schiffes bittet um eine Deaktivierung des Traktorstrahls. Er weist auf folgendes hin: Seine Crew und er haben nun, was sie wollten; jetzt möchten sie ihre Reise fortsetzen. Picard entspricht diesem Wunsch. Nachdem die Millers und Lwaxana Troi nach Haven zurückgekehrt sind, leitet die *Enterprise* den Warptransfer ein.

Bemerkenswerte Dialoge

»Könnten Sie den ›dummen Zank‹ bitte fortsetzen?« Diese Worte stammen von Data. Der verbale Krieg zwischen Lwaxana und den Millers fasziniert ihn; er ist enttäuscht, als es dabei zu einer Art Waffenstillstand kommt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich das Seuchenschiff dem Planeten nähert, nimmt die Anspannung nur langsam zu. Picard wartet in aller Ruhe, während die Regierung von Haven darauf drängt, schnellstens etwas gegen die Fremden zu unternehmen. Er läßt sogar zu, daß die Tarellianer bis auf Transporterreichweite herankommen, bevor er endlich aktiv wird.

Warum steuert Picard die *Enterprise* nicht aus der Umlaufbahn, um dem Schiff entgegenzufliegen? Dadurch hält er Gefahren von Haven fern und bewahrt die Minister gleichzeitig vor Magengeschwüren.

• Die *Enterprise* kam nach Haven, damit die Crew Landurlaub machen kann. Doch als der tarellianische Raumer das Sonnensystem verläßt und sowohl die Millers als auch Lwaxana Troi zum Planeten zurückkehren, ordnet Picard einen neuerlichen Warptransfer an. Nichts deutet darauf hin, daß jemand Gelegenheit gefunden hat, einige angenehme Tage auf dem Planeten zu verbringen. (Ich schätze, das fügt der langen Liste von Vorwürfen gegen diese armen, kranken Leute einen weiteren Punkt hinzu. Hören Sie's ebenfalls? »Verdammte Tarellianer! Nicht genug damit, daß sie ihre Heimatwelt zerstören und die von ihnen selbst geschaffenen Viren in der ganzen Galaxis verteilen. Nein, jetzt müssen sie uns auch noch den Urlaub verderben.«)

Logik und Voraussetzungen

• Die Vorstellung, daß Deanna heiratet, bereitet Riker offensichtliches Unbehagen, und zu Beginn der Folge wendet er sich mit einer entsprechenden Bemerkung an sie. Nun, eine

solche Reaktion wäre für unreife Menschen aus dem zwanzigsten Jahrhundert durchaus normal, nicht aber für moderne Personen dreihundert Jahre später. In ›Andere Sterne, andere Sitten‹ (MAN HUNT) sagt Troi, daß es bei Menschen keine ›besitzergreifenden‹ Beziehungen gibt. Mit einer entsprechenden Bemerkung antwortet sie ihrer Mutter, als Lwaxana fragt, ob Riker noch immer ihr ›gehört‹.

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem sich Wyatt an Bord gebeamt hat, gibt er Troi eine Chamäleonrose. Angeblich deuten die Veränderungen ihrer Farbe auf den emotionalen Zustand der Person hin, die sie in der Hand hält. Doch im Anschluß an den ersten Kontakt mit Deanna scheint die Rose einen großen Teil ihrer Chamäleoneigenschaften zu verlieren. Sie wird sofort schneeweiß – kein sehr ermutigendes Zeichen für den Bräutigam. Und sie bleibt weiß, bis zu einem von positiven Gefühlen bestimmten Augenblick mit ihrer Mutter. Doch im Lauf dieser Folge ist die Counselor einmal *deutlich sichtbar* verärgert, und zu einem anderen Zeitpunkt gerät sie in Verlegenheit. Die Rose scheint das nicht zu merken und bleibt weiß.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während des Essens, bei dem auf die bevorstehende Hochzeit hingewiesen wird, sprechen Dr. Crusher und Wyatt über die Tarellianer. Beverly stützt dabei die Ellenbogen auf den Tisch. Während der nächsten Einstellungen scheinen die Arme auf und ab zu hüpfen, als sich immer wieder der Blickwinkel verändert.

• Diese Folge beweist, daß die Ausbildungsmaßstäbe von Starfleet tatsächlich sehr hoch sind. Während des Essens schlägt Lwaxanas Diener Mr. Homm immer wieder an einen kleinen Gong – eine betazoidische Tradition, um für das Essen zu danken. Hinter ihm schenkt ein weiblicher Fähnrich Wein ein. Die junge Frau ist während mehrerer Szenen bei der Arbeit, doch bei einer Nahaufnahme von Mr. Homm verschwindet sie plötzlich. Damit beweist sie ihr professionelles Geschick: Eine gute Kellnerin weiß, wann sie nicht mehr gebraucht wird und abtreten muß.

• Als die Brückenoffiziere der *Enterprise* Gelegenheit erhalten, bei der ersten Kom-Verbindung ins tarellianische Schiff zu blicken, zeigt der Wandschirm die schöne Ariana. Rechts von ihr sitzt ein Mann in einem Sessel, der aus mehreren Kugeln besteht. Interessanterweise erscheint der gleiche Sessel in Worfs Quartier, bei ›Galavorstellung‹ (PEAK PERFORMANCE) und ›Tödliche Nachfolge‹ (REUNION).

Antworten

1. Vor acht Jahren.

2. Acht.

DER GROSSE ABSCHIED

(THE BIG GOODBYE)

Sternzeit: 41997.7

Die *Enterprise* ist unterwegs zu einer Begegnung mit den sehr scheuen und insektenartigen Jarada. In strategischer Hinsicht sind sie sehr wichtig für die Föderation, und deshalb soll Picard Beziehungen zu ihnen herstellen. Der letzte Versuch scheiterte kläglich. Die Jarada verlangen einen ganz bestimmten Gruß in ihrer eigenen Sprache, bevor sie zu Verhandlungen bereit sind – was aufgrund der Komplexität ihrer Sprache zu erheblichen Problemen führt. Als das Rendezvous mit den Jarada immer näher rückt, bereitet sich Picard mit solcher Verbissenheit auf den Kom-Kontakt vor, daß Troi ihm schließlich vorschlägt, das Holodeck aufzusuchen und sich dort ein wenig zu entspannen.

Quizfragen

1. *Wer hat Joe DiMaggios Rekord für erfolgreiche Schläge in aufeinanderfolgenden Spielen gebrochen, und wann?*
2. *Wie lautet Dixon Hills Telefonnummer?*

Als begeisterter Leser der Dixon Hill-Romane wählt Picard die Stadt San Francisco im Jahr 1941, um dort in die Rolle des Detektivs zu schlüpfen. Er bittet Crusher, Data und einen Literaturspezialisten namens Whalen, ihn zu begleiten. Es kommt zu einem Zwischenfall: Während sich Picard und seine Begleiter

in einer simulierten Welt befinden, beschädigt eine von den Jarada durchgeführte Sensorsondierung das Holodeck. Der Captain und die anderen bemerken das Problem erst, als Whalen von einem Gangster angeschossen wird und blutet. Sie versuchen, die Projektionskammer zu verlassen, doch der Computer ignorierte ihre Anweisungen.

Unterdessen verlangen die Jarada, daß Picard den richtigen Gruß übermittelt. Fieberhaft versucht die Besatzung, ihn und die anderen zu befreien. Schließlich gelingt es Wesley, die Tür zu öffnen. Der Gangsterboß glaubt, daß sich für ihn ein Portal zu einer anderen Welt öffnet, und er tritt durch die Öffnung – doch im Korridor löst er sich in Luft auf. Data überwältigt eine andere holographische Gestalt und eilt mit Whalen zur Krankenstation. Picard bleibt noch etwas, um mit einem ›Bewohner des Holodecks‹ zu reden. Schließlich kehrt er zur Brücke zurück und übermittelt den Jarada den richtigen Gruß.

Bemerkenswerte Dialoge

»Es regnete in der Stadt an der Bucht, heftig genug, um den ganzen Unrat fortzuspülen.« Data, der Bogey nachzueifern versucht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard das Holodeck zum erstenmal betritt, erklingt eine Stimme und verkündet: »Persönliches Logbuch des Captains. Ich betrete das Holodeck, wo der Computer neue, simulierte Realitäten schaffen kann.« Wie nimmt Picard diesen Logbucheintrag vor? Seine Lippen bewegen sich nicht. Verfügt er vielleicht über ein mentales Interface, das es ihm erlaubt, seinem

persönlichen Logbuch im wahrsten Sinne des Wortes Gedanken hinzuzufügen?

• In dieser Episode zeigt Data, daß er über Autos und Joe DiMaggio Bescheid weiß. Darüber hinaus liest er alle Dixon Hill-Romane. Doch in einer Szene läßt er sich von einer elektrischen Lampe verwirren. (Es ist eine nette Szene, zugegeben. Außerdem ist mir klar, was es mit der dichterischen Freiheit und dergleichen auf sich hat. Trotzdem: Ein derartiges Verhalten des Androiden ist einfach nicht glaubwürdig.)

• Als Whalen angeschossen wird, kümmert sich Dr. Crusher eine Zeitlang um ihn, bevor sie ihn zudeckt. Hat sie vergessen, daß Blutverlust zu einem Schock führen kann – und daß man die Wirkung eines Schocks mildert, indem man die betreffende Person warm hält? In ›Die Waffenhändler‹ (THE ARSENAL OF FREEDOM) erinnert sie sich daran, als sie selbst verletzt wird.

• Während Picard und die anderen auf dem Holodeck festsitzen, gelten die Bemühungen der Crew allein dem Versuch, die Tür zu öffnen. Verfügt die Projektionskammer vielleicht über ein Kraftfeld, das den Einsatz des Transporters verhindert, solange ein holographisches Szenario aktiv ist?

• In der zweiten Hälfte dieser Episode geht es darum, Picard aus dem Holodeck zu befreien. Die ›strategisch wichtigen‹ Jarada warten die ganze Zeit über darauf, daß der Captain sie begrüßt. Doch als Wesley die Tür geöffnet hat, hält es keins der anwesenden Besatzungsmitglieder für erforderlich, Picard auf die Präsenz der Jarada hinzuweisen. Wie dem auch sei: Ihm müßte eigentlich klar sein, wieviel Zeit verstrichen ist und daß es Zeit wird, den erforderlichen Gruß zu übermitteln. Dennoch bleibt er in der Projektionskammer und spricht mit

einer holographischen ›Person‹, die mit offensichtlicher Bestürzung auf die Erkenntnis reagiert, nur eine ›simulierte Existenz‹ zu haben. Fühlt sich Picard vielleicht an einen Freund aus seiner Kindheit erinnert? Oder verliert er deshalb kostbare Zeit, weil er fürchtet, den Kommunikationsanforderungen der Jarada nicht gewachsen zu sein?

Logik und Voraussetzungen

• Gegen Ende dieser Episode verläßt der Gangsterboß das Holodeck und löst sich allmählich auf. Diese Darstellung stimmt mit der Erklärung in ›Sherlock Data Holmes‹ (ELEMENTARY, DEAR DATA) überein: Die auf dem Holodeck geschaffene Materie ist temporärer Natur und kann außerhalb der Projektionskammer nicht existieren. Doch ›Der große Abschied‹ enthält auch eine Szene, die im Widerspruch dazu steht. Während des ersten Aufenthalts in der simulierten Realität wird Picard von einer Frau geküßt. Als er das Holodeck verläßt, um an einer Besprechung teilzunehmen, bleibt die Lippenstiftfarbe auch weiterhin sichtbar. Sie müßte doch ebenfalls verschwinden, oder? (Das *technische Handbuch* verrät uns: Die auf dem Holodeck erzeugte Materie ist *nicht* temporärer Natur, und holographische Gestalten werden als sehr komplexe Marionetten beschrieben. Wenn sie die Projektionskammer verlassen, so existieren sie auch weiterhin, unterliegen allerdings nicht mehr der Kontrolle des Computers. Doch die hier besprochene Fernsehfolge geht offenbar von anderen Prämissen aus. Der Gangsterboß *verschwindet,* als er in den Korridor tritt. Mehr zu diesem Thema in der Rubrik *Logik und Voraussetzungen* zu ›Sherlock Data Holmes‹.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Wesley die Tür des Holodecks öffnet, wechselt die Szene. Aus dem Dixon Hill-Szenario wird eine kalte Winterlandschaft, die sich dann wieder ins San Francisco des Jahres 1941 verwandelt. Während dieses Wandels bewegt sich Whalens Decke. Zuerst ist sie an den Knien aufgebauscht. Kurz darauf liegt sie glatt, um dann wieder unübersehbare Faltenmuster zu zeigen. (Es ist sicher schwer, zwei derartige Szenen so zu drehen, daß sie praktisch nahtlos ineinander übergehen, aber bei der Decke hätte man besser aufpassen sollen.)

Antworten

1. Ein Shortstop der Londoner Kings, im Jahr 2026.

2. Prospect 4631.

DAS DUPLIKAT

(DATALORE)

Sternzeit: 41242.4 – 41242.5

Die *Enterprise* fliegt zu Datas Heimatwelt, einem Planeten im System Omicron Theta. Vor sechsundzwanzig Jahren wurde Data auf diesem öden, leblosen Planeten gefunden, und zwar von einem Erkundungsteam der USS *Tripoli.* Der Androide erwachte mit nur vagen Erinnerungen an die Zeit vor dem Eintreffen der Landegruppe. Er begleitete sie zum Raumschiff und wurde bald zum Starfleet-Offizier.

Quizfragen

1. *Nennen Sie den Namen eines Kinds von der Kolonie.*
2. *Wie lange bekleidete Data den Rang eines Fähnrichs?*

Die Crew der *Enterprise* sieht sich ebenfalls auf dem Planeten um und entdeckt einen zweiten, nicht fertig montierten Androiden, der genauso aussieht wie Data. An Bord des Schiffes wird die Konstruktion vervollständigt, und das artifizielle Geschöpf stellt sich als Lore vor, Datas ›Bruder‹. Es gibt Auskunft darüber, was auf der Welt geschah. Lore behauptet, Dr. Noonian Soong hätte zunächst ihn geschaffen, doch angesichts seiner überragenden Fähigkeiten begegneten ihm die Kolonisten mit Neid. Woraufhin Soong entschied, ihn zu demontieren und einen weniger perfekten Androiden zu bauen, Data. Lore

beendet seinen Bericht, indem er das Schicksal der Kolonie schildert. Eine kristallene Entität in der Form einer komplex strukturierten Schneeflocke erschien und tilgte alles Leben von dem Planeten.

Die beiden Androiden sehen sich ebenso ähnlich wie einende Zwillinge, doch es gibt erhebliche Unterschiede im Gebaren. Lore spricht anders (er benutzt Verkürzungen), zeigt Emotionen und versteht Humor. Was noch wichtiger ist: Ihm fehlen moralische Prinzipien. Er überwältigt Data und schlüpft in die Rolle seines ›guten Bruders‹. Anschließend öffnet er einen Subraum-Kommunikationskanal und ruft das Kristallwesen. Lore hofft, daß es ihm dankbar ist, wenn er Nahrung in Form der *Enterprise*-Besatzung liefert. Kurz darauf trifft die Entität ein und greift das Schiff an.

Wesley bemerkt Datas seltsames Verhalten. Er überredet seine Mutter dazu, ihn zum Quartier des Androiden zu begleiten, um dort nach dem Rechten zu sehen. Sie finden den echten Data und reaktivieren ihn. Kurze Zeit später kommt es zur Konfrontation in einer Frachtkammer, wo Lore nach einer Möglichkeit sucht, die Entität an Bord zu holen. Ein Kampf entbrennt, und Data gelingt es, Lore auf ein Transferfeld des Frachttransporters zu werfen. Wesley nutzt die gute Gelegenheit und beamt den falschen Data ins All. Picard, Riker und Yar treffen ein. Der Captain fragt Data, ob mit ihm alles in Ordnung sei, und der Androide bestätigt das mit den Worten: »Ja, Sir. Es geht mir gut.« (Im Original: »I'm fine.«)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich die kristallene Entität der *Enterprise* nähert, sagt LaForge: »Captain, da kommt etwas aus einer Fünf-Uhr-Tangente.«

Zunächst einmal: Das Wörtchen ›etwas‹ zeichnet sich nicht gerade durch einen hohen Informationsgehalt aus. Und die Richtungsangabe ›Fünf-Uhr-Tangente‹ ist recht ungenau. LaForge und Wesley wenden sich in dieser Episode mit einer entsprechenden Erklärung an Lore: Bei Richtungsangaben verwendet Starfleet ein System aus Zahlen, die von einem Komma getrennt sind. Dabei bezieht sich jede Zahl auf die Gradeinteilung eines Kreises (daher übrigens das Maximum von 360; siehe *Logik und Voraussetzungen* bei ›Die geheimnisvolle Kraft‹). Vorn ist 0, hinten 180. Die erste Zahlenfolge basiert auf einem horizontalen Kreis, die zweite auf einem vertikalen.

• Als die kristallene Entität erscheint, kann sie der *Enterprise* nichts anhaben – sie ist nicht imstande, die Schilde zu durchdringen. Lore rät dem Captain, dem Wesen die Macht der *Enterprise* zu beweisen, indem er einen Baum ins All beamt und anschließend das Feuer darauf eröffnet. Dadurch wäre das Kristallgeschöpf so beeindruckt, daß es in den Tiefen des Alls verschwände. Mit diesem Vorschlag bezweckt Lore etwas anderes: Für den externen Einsatz des Transporters ist es notwendig, die Schilde kurz zu senken – was der Entität die Möglichkeit gäbe, an Bord zu gelangen. Lore sucht die Frachtkammer auf und teilt dem Wesen von dort aus mit, daß es sich vorbereiten soll; er legt ihm einen Angriff nahe, sobald die Barriere der Deflektoren nicht mehr existiert. Unmittelbar darauf kommt es zum Kampf zwischen Lore und Data. Er endet damit, indem Data seinen Gegner auf ein Transferfeld des

Frachttransporters wirft, was Wesley zum Anlaß nimmt, Lore ins All zu beamen.

Der Entität dürfte es völlig gleich sein, welches Objekt transferiert wird – die Schilde müssen in jedem Fall gesenkt werden. Lore hat das Wesen extra aufgefordert, bereit zu sein, woraus sich die Frage ergibt: Warum greift es nicht an?

Logik und Voraussetzungen

• Auf Picards Frage, ob mit ihm alles in Ordnung sei, antwortet Data in der amerikanische Originalfassung: »I'm fine.« Nun, in ›Datas Nachkomme‹ (THE OFFSPRING) konstruiert der Androide eine Tochter und reagiert sofort, als sie eine Verkürzung verwendet – weil er dazu nicht in der Lage ist. Dieser Umstand wird in ›Datas Nachkomme‹ mehrmals betont. (Als ich spät abends eine Wiederholung von ›Das Duplikat‹ sah, wandte ich mich an meine Frau und kommentierte: ›I'm fine? I'M FINE? Es wurde ganz deutlich darauf hingewiesen, daß einer der Unterschiede zwischen den beiden Androiden darin besteht, daß Lore Verkürzungen benutzt und Data nicht, und jetzt heißt es plötzlich *I'm fine?*‹ Noch Monate später haben meine Freunde und ich uns mit ›I'm fine‹ begrüßt.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Data auf dem Planeten Lores Kopf betrachtet, bedeckt das Haar seines ›Bruders‹ teilweise die Ohren. Doch nach der Fertigstellung an Bord der *Enterprise* ändert sich die Frisur: Plötzlich scheint das Haar auch im Bereich der Ohren am Schädel festzukleben. Hat man Lore zu einem Friseur ge-

schickt, bevor man ihn erneut vor die Kamera holte? (Es kann sicher nicht schaden, immer möglichst gut auszusehen.)

Antworten

1. *Josh. (Er hat die kristallene Entität gezeichnet, und eine Nahaufnahme des Bilds zeigt seinen Namen.)*
2. *Drei Jahre lang.*

DIE AUFNAHMEPRÜFUNG DER BECKMESSERGILDE

Der folgende Test hilft Ihnen herauszufinden, ob Sie sich für eine Aufnahme in die Beckmessergilde eignen. Schreiben Sie die von Ihnen gewählten Antworten auf ein Blatt Papier und errechnen Sie anschließend die Punktzahl; entsprechende Hinweise finden Sie weiter unten. Um ein genaues Testergebnis zu gewährleisten, sollten Sie jede Frage ehrlich beantworten.

1. *Wie oft sehen Sie sich jede Folge an?*
   A) 0
   B) 1
   C) 2 – 5
   D) 6 und öfter

2. *Mit wie vielen Freunden sprechen Sie jede Woche über* STAR TREK: Die nächste Generation?
   A) 0

B) 1

C) 2 – 5

D) 6 und mehr

3. *Die Namen wie vieler Besatzungsmitglieder können Sie nennen?*

A) 0

B) 1 – 7

C) 8 – 15

D) 16 – 1014

4. *Wie viele vulkanische Grüße kennen Sie?*

A) 0

B) 1

C) 2 – 4

D) 5 oder mehr

5. *Welchen Videorecorder haben Sie?*

A) Gar keinen.

B) Mit meinem Videorecorder kann man Sendungen aufnehmen, um sie später anzusehen.

C) Mein Recorder hat vier Videoköpfe für ein stabiles Standbild und glatte Zeitlupe.

D) Mein Apparat hat sechzehn Köpfe für Superzeitlupe, prozessorgesteuerte Interpolation, MTS-Stereo und HDTV-Potential. Darüber hinaus ist er mit einem Surround-Soundsystem und einem Großbildschirm verbunden.

6. *Wie oft nehmen Sie* STAR TREK: Die nächste Generation *auf?*

A) Nie. Ich sehe mir die Folgen nicht an und habe keinen Videorecorder.

B) Ab und zu.

C) Jede neue Folge.

D) Ich nehme alle Folgen auf, auch die Wiederholungen am Samstagnachmittag und spät abends. Bevor ich die Kassette im magnetisch abgeschirmten Sicherheitsarchiv verstaue, das ich unter meinem Haus konstruiert habe, ziehe ich eine Kopie, um mir die betreffende Episode anzusehen.

7. *Wie sind Ihre Kassetten katalogisiert?*

A) Kein Videorecorder, keine Kassetten, kein Katalog. Kapiert?

B) Wenn ich mich recht entsinne, habe ich die Kassette vom Fernseher gestoßen. Ich glaube, sie fiel hinter die Nintendo-Konsole.

C) Ich schreibe den Namen der Folge auf jede Kassette und führe zudem eine Liste mit den Episodentiteln und jeweiligen Kassettennummern.

D) Ich habe mit FileMaker Pro (oder Access bzw. Approach) eine Datenbank programmiert, um meine Videosammlung zu verwalten. Ein Knopfdruck genügt, um zu erfahren, was jede einzelne Kassette enthält. Darüber hinaus habe ich die Folgen in fünf Kategorien eingeteilt. Mit dem Laserdrucker kann ich Aufkleberetiketten ausdrucken, die Titel, Kategorie und Laufzeit angeben.

8. *Wenn Sie sich eine Folge ansehen: Wie oft verwenden Sie die Standbildfunktion?*

A) Wie ich schon sagte: Ich zeichne die Folgen nicht auf, weil ich keinen Videorecorder habe. Und selbst wenn ich einen besäße – ich sehe mir die Serie gar nicht an. Deshalb vermisse ich auch keine Standbildfunktion.

B) Gelegentlich.

C) Wenn bei normaler Geschwindigkeit zu viele Informationen auf einmal präsentiert werden.

D) Ich sehe mir jede Folge mindestens einmal Einzelbild für Einzelbild an. Außerdem steckt eine Framegrabber-Karte in meinem PC, und damit verwandele ich jedes Bild in eine 32 Bit Truecolor-Datei (PCX, GIF oder BMP). Anschließend programmiere ich meinen Screensaver so, daß er die Bilder in der richtigen Reihenfolge bringt. Ich mußte meinem Computer eine 2 Gigabyte große Festplatte hinzufügen, die gerade genug Platz

bietet für die digitalisierten Bilder einer Fernsehfolge, aber das ist es mir wert.

9. *Wenn Sie etwas sehen, das auf einen Fehler hindeutet – wie verhalten Sie sich dann?*

   A) Sie hören nicht zu, oder? Ich sehe mir die Fernsehserie nicht an. Ich zeichne sie nicht auf. Ich weiß nicht einmal, wann die Folgen gesendet werden, und deshalb können mir auch keine Fehler darin auffallen.

   B) Ich habe nie einen Fehler bemerkt.

   C) Zuerst spule ich das Band zurück und sehe mir die Szene noch einmal ganz genau an, um sicher zu sein, daß es sich wirklich um einen Fehler handelt. Dann notiere ich den Titel der Folge, beschreibe sowohl die Szene als auch das Problem und schicke die Unterlagen Phil Farrand, dem Chefbeckmesser der Beckmessergilde.

   D) Ich schließe die Augen so fest wie möglich und versuche, an etwas anderes zu denken. Wenn meine Hände nicht mehr zittern, lege ich den feierlichen Schwur ab, mir die Szene nie wieder anzusehen.

10. *Picard betritt seinen Bereitschaftsraum und öffnet dort ein Fenster? Wie reagieren Sie?*

   A) Ihnen fällt überhaupt nichts auf, weil Sie gerade in einer Zeitschrift lesen.

B) Sie staunen darüber, daß Picards Schreibtisch immer so aufgeräumt ist.

C) Sie springen auf und rufen: »Das geht doch nicht! Jetzt müßte die Luft ins Vakuum des Alls entweichen!«

D) Sie organisieren eine Brief-Kampagne, lassen sich in den Kongreß wählen und schlagen dort ein Gesetz vor, das mangelnden Realismus bei SF-Fernsehserien unter Strafe stellt.

Punkte

Für jedes ›A‹ bekommen Sie 1 Punkt, für jedes ›B‹ 10, für jedes ›C‹ 100 und für jedes ›D‹ 1000. Addieren Sie die Einzelergebnisse, um das Gesamtresultat zu ermitteln.

Wenn Sie 1 – 10 Punkte haben

Als Sie dieses Buch gekauft haben – wußten Sie, daß es darin um STAR TREK geht? Sie scheinen sich überhaupt nicht für die Fernsehserie zu interessieren. Was nicht bedeuten soll, daß ich Ihre Entscheidung bedauere, für mein Buch zu bezahlen. Ich bin nur ein wenig erstaunt.

Wenn Sie 11 – 100 Punkte haben

Tut mir leid: Vermutlich sind Sie ganz nett, aber die Beckmessergilde ist nichts für Sie. Nun, auch normale Zuschauer üben manchmal Kritik. Wenn Ihnen etwas auffällt, bei dem es nicht mit rechten Dingen zuzugehen scheint, so schreiben Sie mir bitte.

Wenn Sie 101 – 1000 Punkte haben

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben sich für die Mitgliedschaft in der Gilde qualifiziert. Jetzt brauchen Sie sich nur noch mit mir in Verbindung zu setzen und auf Fehler hinzuweisen, die in diesem Buch keine Erwähnung fanden. (Material in Hinsicht auf Deep Space Nine ist ebenfalls willkommen.)

Wenn Sie 1001 – 9999 Punkte haben

Ich weiß, wie schwer es Ihnen fällt, sich einer solchen Erkenntnis zu stellen, aber: Es gibt ein Leben außerhalb von STAR TREK. Für Leute wie Sie – ich spreche in diesem Zusammenhang von den ›Anonymen Extrem-fanatischen-Trekkies‹ – habe ich ein zwölf Punkte umfassendes Rehabilitationsprogramm entwickelt. Der Preis dafür erscheint mir durchaus angemessen, wenn man die außerordentlich hohe Erfolgsquote berücksichtigt. Wenn Sie genauere Informationen möchten, so schicken Sie dem Autor (Adresse siehe *Einleitung)* bitte die Gebühr für den ersten Monat in Höhe von 3000 (dreitausend) Dollar, damit ich eine Reservierung für Sie vornehmen kann.

PLANET ANGEL ONE

(ANGEL ONE)

Sternzeit: 41636.9

Die *Enterprise* verfolgt den Kurs mehrerer Rettungskapseln des Frachters *Oden* zum Planeten Angel One[2]. Riker, Data, Troi und Yar beamen sich auf die Welt, um dort mit Repräsentanten des regierenden Rates zu sprechen. Angel One erweist sich als matriarchalische Gesellschaft: Die Frauen sind größer und stärker als die Männer, fungieren als Jäger und Soldaten, dominieren darüber hinaus in der Politik. Herrin Beata, Oberhaupt der Regierung von Angel One, erlaubt den Neuankömmlingen die Suche auf dem Planeten – unter der Bedingung, daß sie eventuelle Überlebende der *Oden* mitnehmen.

Quizfragen

1. *Was trug Riker anläßlich diplomatischen Begegnung auf Armis IX?*
2. *Welches Raumschiff befindet sich in der Nähe des Föderationsstützpunkts an der Neutralen Zone, bevor die* Enterprise *eintrifft?*

Unterdessen bereitet sich Picard darauf vor, die *Enterprise* aus dem Orbit zu steuern. Von einem Außenposten der Föderation ist die Nachricht ein-

[2] So wird der Planet in der Fernsehserie genannt. In Büchern hingegen ist die Rede von ›Engel Eins‹. – *Anm. d. Übers.*

getroffen, daß sich ein Schlachtkreuzer der Romulaner in der Neutralen Zone befindet. Doch es ergibt sich ein Problem. Vor einigen Tagen kehrten mehrere junge Leute von einem anderen Planeten zurück und schleppten ein Virus ein. Immer mehr Besatzungsmitglieder erkranken, und Dr. Crusher bemüht sich, ein Gegenmittel zu entwickeln.

Mit Hilfe der *Enterprise*-Sensoren gelingt es relativ schnell, die Überlebenden zu finden. Eine Landegruppe wird zu ihnen geschickt, und folgendes stellt sich heraus: Bei den Insassen der Rettungskapseln handelt es sich ausschließlich um Männer, denen die Frauen von Angel One gefallen – sie wollen den Planeten gar nicht verlassen. Als Herrin Beata hört, daß die Außenweltler nicht von der *Enterprise* fortgebracht werden, veranlaßt sie ihre Verhaftung, um sie hinrichten zu lassen. Sie behauptet, die Männer seien eine Gefahr für die natürliche Ordnung, da sie eine Gesellschaft mit gleichberechtigten Geschlechtern befürworteten. Beata will gerade den Anführer der Überlebenden desintegrieren, als Riker auf die Unvermeidlichkeit des Wandels hinweist. Daraufhin überlegt es sich die Herrin anders und verbannt die Fremden in eine ferne Region. Zur gleichen Zeit findet Dr. Crusher ein Heilmittel. Riker und seine Begleiter beamen sich wieder an Bord. Wenig später verläßt die *Enterprise* den Orbit von Angel One, um in Richtung Neutrale Zone zu fliegen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Data zu Beginn der Episode Informationen über Angel One anbietet, spricht er davon, die technologische Entwicklung sei mit der auf der Erde gegen Mitte des zwanzigsten

Jahrhunderts vergleichbar. Später stellt sich heraus, daß es auf dem Planeten Desintegratoren gibt.

Wissenschaftliche Entdeckungen in einem Bereich bleiben nicht ohne Auswirkungen auf Sparten. Ein Desintegratorstrahl verwandelt Materie in Energie und leitet die Energie so ab, daß nichts zerstört wird. Solche Waffen sind sehr kompliziert, und die entsprechende Technik würde sicher auch woanders zur Anwendung gelangen: bei Transportern, Replikatoren und Lebensmittelsynthetisierern. Das Ergebnis wäre eine Gesellschaft, deren Entwicklungsniveau ein ganzes Stück über die Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts hinausginge.

• Als die *Enterprise* mit der Suche nach den Überlebenden des Frachters *Oden* beginnt, weist Picard LaForge an, das Schiff aus dem stationären Orbit zu steuern. Nun, wenn sich die *Enterprise* tatsächlich in einer stationären Umlaufbahn befände, so bliebe sie dauernd über einem Punkt des Planeten. Allerdings: Kurz vorher zeigt eine Szene, wie sich Angel One in eine Richtung dreht, während das Raumschiff in die andere fliegt.

• Ist es nicht ein wenig seltsam, daß sich Dr. Crusher überhaupt nicht ansteckt, obwohl um sie herum alle Leute krank werden?

Logik und Voraussetzungen

• In ›Die Schlacht von Maxia‹ meint Dr. Crusher bei einem Gespräch mit Picard, die Medizin des zwanzigsten Jahrhunderts sei primitiv gewesen, weil es damals noch kein Mittel gegen den Schnupfen gegeben hätte. Das Virus in ›Planet Angel One‹ befällt jedoch die Atemwege, und die Symptome der

Erkrankung weisen erstaunliche Ähnlichkeit mit denen einer mittelschweren Grippe auf…

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich Data, Troi und Yar zu den Überlebenden des Frachters *Oden* beamen, hat Yar die Hände auf den Rücken gelegt. Beim Retransfer vor dem Camp befinden sich ihre Hände an der Seite.

• Während ihrer ›diplomatischen‹ Begegnung mit Riker zeigt Herrin Beata, warum die Frauen von Angel One den ›Schnellste-Arme-in-der-Galaxis-Wettkampf‹ gewinnen könnten. In einer Szene reicht ihr rechter Arm nach unten, als sie mit Riker spricht – sie sitzen beide auf dem Bett der Dame. In der nächsten Szene massiert Beatas rechte Hand den Nacken des Ersten Offiziers.

Antworten

1. Federn.

2. Die USS Berlin. *(Ein angemessener Name: Die Berliner Mauer kam einem Äquivalent der Neutralen Zone gleich.)*

11001001

(11001001)

Sternzeit: 41365.9

Die *Enterprise* erreicht Starbase 74, um dort längst fällige Wartungsarbeiten durchführen zu lassen. Außerdem ist eine Modernisierung des Computersystems vorgesehen. Zu den Technikern der Starbase gehören auch sogenannte Binäre: Sie stammen von einer Welt, deren Bewohner eine Art Symbiose mit einem Zentralcomputer eingegangen sind. Riker besucht das Holodeck, als die Binären ihre Arbeit gerade beendet haben. Sie fordern ihn zu einem Test auf, und als Ambientenszenario wählt der Erste Offizier eine Jazzbar in New Orleans, wo er einer hinreißend aussehenden Brünette namens Menuett begegnet. Kurze Zeit später gesellt sich ihm Picard hinzu. Beide nehmen verblüfft zur Kenntnis, wie echt Menuett wirkt.

Quizfragen

1. *Wie viele Transporter gibt es an Bord der* Enterprise*?*
2. *Als Picard die außerordentlich gute Programmierung Menuetts lobt, beginnt er mit folgenden Worten: »Das Holodeck hat uns Wälder und Berge gegeben, Gestalten, die kämpfen und mit denen wir irgendwie interagieren können... « Nennen Sie die Titel von Episoden mit entsprechenden Holodeck-Szenen.*

Etwa zur gleichen Zeit kommt es zu einem Problem bei den Abschirmfeldern des Warptriebwerks. Eine verheerende Explosion scheint unmittelbar bevorzustehen, und Data ordnet die Evakuierung der *Enterprise* an. Die Besatzung hat das Schiff gerade verlassen, als mit den Schirmfeldern plötzlich wieder alles in Ordnung ist – ein Warptransfer erfolgt.

Unterdessen möchte Picard das Holodeck verlassen, obwohl Menuett ihn bittet, noch etwas zu bleiben. Als aus dem höflichen Bitten ein Flehen wird, schöpfen der Captain und sein Erster Offizier Verdacht. Sie kehren der Projektionskammer den Rücken und stellen fest, daß die *Enterprise* zur Heimatwelt der Binären fliegt.

Schließlich gelangen Picard und Riker zur Brücke, wo sie inaktive Binäre vorfinden. Die Fremden wußten von der Gefahr, daß der Zentralcomputer auf ihrer Heimatwelt alle Daten verlor, und zwar aufgrund des elektromagnetischen Impulses einer Supernova. Um der Katastrophe vorzubeugen, übernahmen sie die *Enterprise* und kopierten den Speicherinhalt ihres Computers in den an Bord des Raumschiffs. Sie hofften dabei, ihren eigenen Zentralrechner nach dem fatalen Impuls reaktivieren zu können. Doch dieser trat eher ein als erwartet. Mit Datas Hilfe in Starbase 74 führen Picard und Riker einen Download der betreffenden Informationen durch und retten den Planeten.

Bemerkenswerte Dialoge

»Wenn der Sieg nicht wichtig ist, Commander – warum dann die Punkte zählen?« Mit diesen Worten wendet sich Worf an

Riker, nachdem der Erste Offizier versucht hat, ihn in bezug auf ein bevorstehendes Spiel aufzumuntern.

»Nie zuvor in meinem Leben bin ich ernster gewesen«, sagt Menuett zu Riker, und zwar einige Minuten nach ihrer Erschaffung durch den Computer.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die *Enterprise* Starbase 74 verläßt, sehen die Brückenoffiziere ihr einfach nur nach. Nach der Restabilisierung der Abschirmfelder unternimmt nur Yar einen eher halbherzigen Versuch, sich an Bord des Schiffes zu beamen, doch der Starbase-Kommandant hindert sie daran. Es sei zu spät, meint er. Als Beweis deutet er zur fortfliegenden *Enterprise.* Anschließend wird dem Zuschauer dreißig Sekunden lang gezeigt, wie sich das Schiff allmählich von der Raumbasis entfernt. In ›Worfs Brüder‹ (HEART OF GLORY) wird die Reichweite des *Enterprise*-Transporters mit 40 000 Kilometer angegeben. Darüber hinaus kann auch zu einem beweglichen Objekt gebeamt werden. (Die meisten ›Ungereimtheiten bei der Handlung‹ ließen sich mit einem kurzen Dialog in Ordnung bringen. In diesem Fall hätte es genügt, wenn die Binären nach der Restabilisierung der Abschirmfelder klug genug gewesen wären, die Schilde zu aktivieren.)

• Angeblich planten die Binären Rikers Entführung, jedoch nicht die des Captains. Menuett teilt dem Ersten Offizier mit, sie sei extra für ihn geschaffen worden. Picard antwortet, das erkläre Rikers Reaktion, aber nicht seine eigene Präsenz an Bord. Menuett spricht in diesem Zusammenhang von einem ›glücklichen Zufall‹. Als Riker die Binären zum Schluß der

Episode fragt, wieso sie ihn aufs Holodeck gelockt hätten, bekommt erfolgende Auskunft: »Weil wir mit der Möglichkeit des Todes rechnen mußten. Und weil wir jemanden brauchten, der das Funktionspotential unseres Computers wiederherstellt. Diese Aufgabe haben Sie erfüllt.«

Doch Riker konnte den Download nicht allein durchführen. Er brauchte Picards Hilfe, um mit dem Transfer der Daten zu beginnen. Die beiden Männer saßen an verschiedenen Konsolen und gaben die Übermittlungsanweisung gleichzeitig. Haben die Binären so schlecht geplant? Ging es ihnen nur darum, daß Riker an Bord blieb – obgleich zwei Personen erforderlich waren, um den Computer zu reaktivieren? Wenn kein ›glücklicher Zufall‹ dazu geführt hätte, daß Riker und Picard auf dem Holodeck verweilten, so wären alle Binären auf dem Planeten gestorben.

Geräte und Ausrüstung

• Während der Evakuierung des Schiffes zeigt eine Szene Wesley und einige andere Jugendliche, die sich von Bord beamen. Die Gruppe besteht aus *fünf* Personen – obwohl der Transporter *sechs* Transferfelder aufweist. Nun, die *Enterprise* muß so schnell wie möglich evakuiert werden, woraus sich die Frage ergibt: Warum verwendet man nur fünf von sechs Transferfeldern, obgleich die wartenden Besatzungsmitglieder eine lange Schlange bilden?

• Als Picard das Holodeck verläßt und herausfindet, daß Binäre die *Enterprise* übernommen haben, beschließt er, die Selbstzerstörungssequenz auszulösen. Im Maschinenraum trifft er zusammen mit Riker alle notwendigen Vorbereitungen, und

schließlich gibt der Captain die entscheidende Order – woraufhin der Countdown beginnt. Die Anzeige der Uhr setzt sich aus einzelnen Punkten zusammen, die Ziffern formen. Es handelt sich dabei um LEDs (light-emitting diodes). Überall sonst an Bord der *Enterprise* verwendet man flache Schirme mit berührungsempfindlichen Schaltflächen, doch bei der Selbstzerstörungsanlage werden altmodische LEDs benutzt, die man schon im zwanzigsten Jahrhundert kannte?

• Als Picard und Riker zur Brücke wollen, versuchen sie, ihr Ziel mit Hilfe eines Turbolifts zu erreichen. Neben dem Zugang leuchtet ein Display mit der Aufschrift ›Access Denied‹ (Zugang verweigert), und die Stimme des Computers verkündet: »Zugang zur Brücke verweigert.« Die beiden Männer befinden sich auf Deck 36 im sekundären Rumpf, außerhalb des Maschinenraums. Woher weiß der Computer, daß sie zur Brücke wollen? Hat er vielleicht gelauscht?

• Gegen Ende dieser Episode benötigt Riker den Namen der für den Datentransfer erforderlichen Initialisierungsdatei. Er weist den Computer an, alle möglichen Kombinationen von Einsen und Nullen in einer achtstelligen Binärzahl auszuprobieren. Die nächste Einstellung zeigt ein Display mit entsprechenden Kombinationen. Möglich sind insgesamt 65 536, und es konnten natürlich nicht alle gezeigt werden – das hätte einfach zuviel Zeit in Anspruch genommen. Aus diesem Grund sorgten die Produzenten dafür, daß der Computer nur einige ausprobierte. Wenn man sich die Szene Einzelbild für Einzelbild ansieht, so stellt man fest, daß eine Übereinstimmung bei dem Dateinamen ›00000010‹ gefunden wurde. Ganz abgesehen davon: Der Computer verglich einmal die Kombinationen ›00111010‹ und ›10100110‹ miteinander, ohne eine Überein-

stimmung zu verifizieren – was ihn jedoch nicht daran hinderte, die beiden Zahlen erneut zu prüfen, natürlich mit dem gleichen negativen Ergebnis.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz bevor Riker das Holodeck zum erstenmal betritt, blinkt das Licht am Kopf eines Binären. Bei der nächsten Einstellung blinkt es nicht mehr.

• Als Picard und Riker das Holodeck verlassen, rührt sich Menuett nicht von der Stelle und sieht den beiden Männern nach. Eine Nahaufnahme zeigt, daß sie starr geradeaus blickt, doch bei einer anderen Einstellung wendet sie den Blick ab. Das wiederholt sich bei späteren Szenen.

• Der nächste Kritikpunkt bezieht sich nicht nur auf *STAR TREK: Die nächste Generation*, sondern auf alle Fernsehserien. Immer wieder wird den Zuschauern ein Countdown bei irgendeiner kritischen Situation gezeigt, aber bei der verstreichenden Zeit geht es nie mit rechten Dingen zu. Das ist auch hier der Fall. Wenn man die Zeit zwischen einer Uhr-Szene und der nächsten mißt, so fallen einem offensichtliche Diskrepanzen auf.

Antworten

1. *Mindestens zwanzig. (Während der Evakuierung weist der Computer darauf hin, auf welche Weise die Besatzungsmitglieder eines jeden Decks das Schiff verlassen sollen. Er nennt dabei verschiedene Transporterräume und kommt bis 20, bevor ein Szenenwechsel stattfindet.)*
2. *5. ›Mission Farpoint‹ (Encounter at Farpoint [2]), ›Planet Angel One‹ (Angel One), ›Der Ehrenkodex‹ (Code of Honor), ›Der große Abschied‹ (The Big Goodbye).*

DIE ENTSCHEIDUNG DES ADMIRALS

(TOO SHORT A SEASON)

Sternzeit: 41309.5

In dieser Episode kommen Admiral Mark Jameson und seine Frau Anne an Bord der *Enterprise.* Jameson muß nach Mordan IV, um dort in Hinsicht auf eine Geiselnahme zu verhandeln. Karnas, Regierungschef des Planeten, hat betont, nur Jameson sei in der Lage, das Problem zu lösen. Picard vermutet, daß Karnas vor allem deshalb die Dienste des Admirals in Anspruch nehmen will, weil Jameson vor fünfundvierzig Jahren bei einer ähnlichen Situation auf Mordan die Verhandlungen führte. Während des Flugs zum Planeten wird der Admiral kräftiger und jünger. Zwar leidet er an Iversons Krankheit, die als unheilbar gilt und zum physischen Verfall führt, doch davon scheint er sich nun zu erholen. Nach einer Weile fordert Picard Antworten, und Jameson gibt zu, eine gefährliche ›Verjüngungsdroge‹ genommen zu haben. Kurze Zeit später findet Picard heraus, warum der Admiral ein solches Wagnis einging.

Quizfragen

1. *Wie alt ist Jameson?*
2. *Mit welchem Raumschiff war Jameson unterwegs, bevor er zur* Enterprise *kam?*

Vor fünfundvierzig Jahren gelang es Jameson tatsächlich, ein Geiseldrama zu beenden, aber dieser Erfolg basierte nicht etwa auf geschickten Verhandlungen. Vielmehr ging er damals auf Karnas' Forderungen ein und gab ihm Waffen für den Kampf gegen seine Feinde. Um ›Ausgewogenheit‹ zu gewährleisten, entschied Jameson, auch Karnas' Gegner mit Waffen zu beliefern. Dadurch kam es auf Mordan IV zu einem vierzig Jahre langen Bürgerkrieg. Jameson glaubt, daß sich Karnas rächen will und die neue Krise nur dem Zweck dient, ihn zum Planeten zu bringen.

Nach dem gescheiterten Versuch, die Geiseln zu befreien, verlangt Karnas die sofortige Auslieferung des Admirals. Picard, Crusher und Jameson beamen sich zu Karnas, der zuerst nicht glauben will, daß ihm wirklich der Admiral gegenübersteht. Jameson identifiziert sich, indem er die Narbe der Schnittwunde zeigt, die Karnas ihm vor fünfundvierzig Jahren zufügte, um das Abkommen zu besiegeln. Der Regierungschef beobachtet, wie Jameson von der Verjüngungsdroge umgebracht wird. Daraufhin hält er seine Rache für vollendet und läßt die Geiseln frei.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In ›Die geheimnisvolle Kraft‹ wird darauf hingewiesen, daß die Brückenoffiziere Picard des Kommandos entheben können, wenn sie glauben, daß er sich seltsam benimmt. Darüber hinaus hat Dr. Crusher die Möglichkeit, den Captain unter bestimmten Umständen für dienstuntauglich zu erklären. Sind derartige Prinzipien nicht auch bei Admirälen anwendbar? Erstens: Picard findet heraus, daß Jameson eine gefährliche

Droge nahm, noch dazu das Doppelte der empfohlenen Dosis. Die Auswirkungen sind unbekannt und unvorhersehbar. Zweitens: Picard hört ruhig zu, als Jameson von einem krassen Verstoß gegen die Erste Direktive berichtet, indem er Karnas damals Waffen gab. Drittens: Der Admiral schlägt Maßnahmen vor, mit denen Picard nicht einverstanden ist. Doch er verhält sich so, als sei er gezwungen, Jameson zu gehorchen.

• Die Verjüngungsdroge ist recht interessant. Sie gibt Jameson nicht nur verlorene Vitalität zurück, sondern regeneriert auch die faltige Haut. Dr. Crusher spricht diesen Punkt an, als sie meint, daß die Droge sowohl die Zellstruktur des Körpers verändert als auch das DNA-Muster.

Das Mittel glättet die Haut im Gesicht – eigentlich müßte es auch imstande sein, vernarbtes Gewebe verschwinden zu lassen. Doch Jameson behält eine Narbe, die er als Vierzigjähriger bekam, obgleich er schließlich wie ein Zwanzigjähriger aussieht.

Logik und Voraussetzungen

• Als die *Enterprise* nach Mordan IV fliegt, ist durch das Fenster in Picards Bereitschaftsraum zu sehen, wie die Sterne von rechts nach links reichende Streifenmuster bilden. In ›Die geheimnisvolle Kraft‹ gleiten die Sterne jedoch von links nach rechts. (Siehe dazu *Logik und Voraussetzungen* von ›Die geheimnisvolle Kraft‹.)

Geräte und Ausrüstung

• Als Jameson und seine Frau an Bord der *Enterprise* eintreffen, sitzt der Admiral in einem futuristischen Rollstuhl. Aller-

dings materialisiert er auf der Transporterplattform. Wie soll er das Transferfeld verlassen? Verfügt der Rollstuhl vielleicht über einen eingebauten Antigravgenerator? Eins steht fest: Der Plattform fehlt eine Rampe.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Picard und Riker die Brücke verlassen, um Jameson zu begrüßen, schneidet der Captain eine Grimasse, bevor er den Turbolift betritt. Riker reagiert nicht darauf, und ansonsten befindet sich niemand in der Nähe. Warum verzieht Picard das Gesicht?

Antworten

1. Fünfundachtzig.

2. Mit der Gettysburg. *(Eine gute Wahl - immerhin gab es auf Mordan IV einen mehr als vierzig Jahre langen Bürgerkrieg.)*

DIE SORGE DER ALDEANER

(WHEN THE BOUGH BREAKS)

Sternzeit: 41509.1 – 41512.4

Die *Enterprise* folgt einer energetischen Spur, und an ihrem Ende zeigen die Sensoren… nichts. Dennoch spürt Troi die Nähe vieler Selbstsphären. Plötzlich erscheint ein Planet in der Nähe: Aldea. Die dort beheimatete Kultur ist Tausende von Jahren alt und so hochentwickelt, daß sie sogar ihre ganze Welt abschirmen kann.

Die Aldeaner begrüßen das Schiff und bitten um eine direkte Begegnung. Dabei weisen sie darauf hin, daß sie keine Kinder mehr haben können. Die *Enterprise* soll ihnen einige Jungen und Mädchen geben – als Gegenleistung bieten sie wissenschaftliche Erkenntnisse. Picard lehnt natürlich ab, was die Aldeaner jedoch nicht daran hindert, sich einige Kinder zu nehmen. Wenig später setzen sich die Aldeaner mit dem Captain in Verbindung und bieten Verhandlungen an. Picard weiß: Die Fremden könnten sich einfach hinter ihren Schild zurückziehen, und dann wären die Kinder unwie-

Quizfragen

1. *Wo wohnen Harrys neue Eltern?*
2. *Wann löste sich die Ozonschicht in der irdischen Atmosphäre auf, wodurch die ultraviolette Strahlung auf der Erde ein sehr gefährliches Ausmaß annahm?*

derbringlich verloren. Während der Verhandlungen beschließen die Aldeaner, ihre Macht zu demonstrieren. Mit einem Repulserstrahl schleudern sie die *Enterprise* so weit durchs All, daß sie für den Rückflug mit Warpgeschwindigkeit drei Tage benötigt. Als sich das Schiff wieder dem Planeten nähert, hat Dr. Crusher herausgefunden, warum die Aldeaner keine Kinder mehr haben können. Und Data findet eine Möglichkeit, das fremde Schirmfeld zu durchdringen.

Picard und Crusher beamen sich für die letzte Verhandlungsrunde auf den Planeten. Riker und Data schlüpfen durch den Schild, um den Zentralcomputer lahmzulegen. Sie desaktivieren auch das Schirmfeld: Es hat die Ozonschicht zerstört, und dadurch wurden die Aldeaner schädlicher Strahlung ausgesetzt. Dadurch kam es zu vielen Problemen, und eins von ihnen heißt Unfruchtbarkeit. Ohne ihren Computer sind die Bewohner des Planeten machtlos und erlauben Picard, mit den Kindern zur *Enterprise* zurückzukehren. Der Captain bietet den Aldeanern die Hilfe der Föderation an. Er schlägt vor, daß sie ihre Gesellschaft restrukturieren und in Zukunft auf den Einsatz lebensbedrohender Technik verzichten. Die Aldeaner sind einverstanden.

Bemerkenswerte Dialoge

»Die Dinge sind nur unmöglich, bis sie es nicht mehr sind.« Damit fordert Picard den Androiden Data auf, eine Möglichkeit zu finden, das aldeanische Schirmfeld zu durchdringen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz vor dem Erscheinen von Aldea meint Troi, sie spürt Tausende von Selbstsphären. Doch als die Aldeaner Kinder entführen, nehmen sie nur sieben mit. Wenn es auf dem Planeten wirklich Tausende von Aldeanern gibt, die sich Kinder wünschen – warum werden dann nur sieben Jungen und Mädchen verschleppt?

• Wieso hat eigentlich jeder eine Tarnvorrichtung – nur die Föderation nicht? Den Romulanern steht eine zur Verfügung, ebenso den Klingonen. Auch die Aldeaner haben eine. Sind die Föderationswissenschaftler durch die Bank inkompetent? (Vielleicht sind die Aldeaner für die Rettung ihrer Zivilisation so dankbar, daß sie dem galaktischen Völkerbund ihre Tarnvorrichtung überlassen, aber ich bezweifle es.)

Geräte und Ausrüstung

• Als Data das aldeanische Schirmfeld beschreibt, spricht er von einer ›komplizierten lichtbrechenden Vorrichtung‹. Darüber hinaus zieht er einen Vergleich zu romulanischen Tarnvorrichtungen. Als sich Wesley nach der Funktionsweise erkundigt, erklärt er: »Der Schild beugt das Licht um den Planeten herum.«

Was ist mit dem Gravitationsfeld? Immerhin haben wir es hier nicht mit einem Raumschiff zu tun, sondern mit einer *Welt*. Selbst im noch ›primitiven‹ zwanzigsten Jahrhundert waren die Astronomen imstande, den Planeten Pluto nur aufgrund der von ihm verursachten Gravitationsstörungen zu entdecken und seine Bahn zu berechnen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

Antworten

1. In Einheit B 375.

2. Im einundzwanzigsten Jahrhundert.

• Einmal beamt sich Wesley in jenes Zimmer, das die verbale Schnittstelle zum Zentralcomputer der Aldeaner enthält. Die Kamera bewegt sich bei der Aufnahme dieser Szene: Als Wesley materialisiert, ›springt‹ das Zimmer zur Seite.

EIN PLANET WEHRT SICH

(HOME SOIL)

Sternzeit: 41463.9 – 41464.8

Die *Enterprise* erreicht Velara III, wo ein sogenanntes Terraforming-Projekt der Föderation stattfindet. Nachdem festgestellt wurde, daß dieser Planet die richtige Masse und Rotationsdauer hat sowie kein Leben aufweist, beauftragte der galaktische Völkerbund einige Spezialisten damit, ihn in eine erdähnliche Welt zu verwandeln. Die Landegruppe der *Enterprise* ist gerade erst auf Velara eingetroffen, als einer der Terraformer damit beginnt, unterirdisches Wasser in einen zukünftigen See zu pumpen. Der dabei verwendete Laserbohrer entwickelt plötzlich eine Fehlfunktion und bringt den Techniker um. Als Data den Defekt untersucht, gerät auch er in Gefahr. Die Terraformer werden zur *Enterprise* gebracht, und anschließend beamen sich Data und LaForge noch einmal in die Station, um sich die dortigen Apparate genauer anzusehen. In einem der Bohrkanäle finden sie einen kleinen Kristall, von dem wunderschöne Lichtblitze ausgehen. Sie nehmen ihn mit an Bord, und dort vermutet man, daß es sich um anorgani-

Quizfragen

1. *Wie lange dauert ein Terraforming-Projekt?*
2. *Wie lautet Dr. Crushers Definition von organischem Leben?*

sches Leben handelt. Kurz darauf teilt sich der Kristall – ein Phänomen der Fortpflanzung –, und dieser Vorgang überzeugt Picard davon, daß der ›Stein‹ tatsächlich lebt. Außerdem wird plötzlich der automatische Translator aktiv, was beweist: Der Kristall ist lebendig und versucht, einen Kommunikationskontakt herzustellen.

Picard bespricht die Angelegenheit mit den Terraformern und gelangt zu dem Schluß, daß die intelligenten Kristalle im unterirdischen Wasser existierten. Als die Flüssigkeit an die Oberfläche gepumpt wurde, kam es für die exotische Lebensform zur Katastrophe. Der Captain gibt großes Bedauern zum Ausdruck, doch der Kristall teilt sich auch weiterhin, erklärt der *Enterprise* den Krieg und übernimmt den Computer. Data stellt fest, daß während der letzten Fortpflanzungsphase sehr viel Energie verbraucht wurde, doch in der *Enterprise* ließ sich keine Reduzierung des energetischen Potentials feststellen. Er vermutet, daß der Kristall die benötigte Energie aus dem Licht bezieht. Picard beauftragt Riker, die Lampen im medizinischen Laboratorium auszuschalten – woraufhin die kristallene Lebensform zu sterben beginnt. Sie beendet den Kampf gegen die *Enterprise,* und Picard beamt sie auf den Planeten zurück.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der Kristall bezieht sich auf die Terraformer, als er sagt: »Viel Tod verursacht. Uns töten läßt. Wir bringen euch Krieg.« Später überlegt eine Terraformerin: Wenn das ganze Wasser an die Oberfläche gepumpt worden wäre, hätte kein einziger Kristall überlebt. Mit anderen Worten: Der Entzug von Wasser wirkt tödlich auf die Bewohner von Velara III. Nun, im medi-

zinischen Laboratorium gibt es kein Salzwasser. Also müßte der intelligente Kristall innerhalb kurzer Zeit sterben, oder?

• Die Terraformerin weist auch darauf hin, daß sich der Planet durch einen normalen Tag-Nacht-Rhythmus auszeichnet. Anders ausgedrückt: Auf Velara III wird es in regelmäßigen Abständen dunkel. Als Riker im Laboratorium das Licht löscht, droht dem Kristall der Tod. Woraus sich die Frage ergibt: Wie überleben seine Artgenossen die Nacht auf dem Planeten?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Picard, Crusher, Data, LaForge und Wesley zum erstenmal das medizinische Laboratorium aufsuchen und dort den Kristall untersuchen, fordert die Ärztin eine Vergrößerung. Kurz darauf weist sie den Computer an, die Vergrößerungsstufe zu verringern. Doch als sie etwas später in einer Nahaufnahme erscheint, ist im Hintergrund noch immer das maximal vergrößerte Bild zu sehen.

Antworten

1. *Fünfunddreißig Jahre. (Die graphische Anzeige im unteren Bereich des Terraforming-Bildschirms reicht von 0 bis 35 Jahre.)*
2. *Es muß in der Lage sein zu assimilieren, zu atmen, sich fortzupflanzen, zu wachsen, sich zu entwickeln und zu bewegen, zu sezernieren und auszuscheiden.*

PRÜFUNGEN

(COMING OF AGE)

Sternzeit: 41416.2

Die *Enterprise* schwenkt in den Orbit von Relva VII, und Wesley Crusher beamt sich auf den Planeten, um sich dort einem Eignungstest für die Studienzulassung an der Starfleet-Akademie zu unterziehen. Zur gleichen Zeit kommen Admiral Gregory Quinn und Lieutenant Commander Dexter Remmick an Bord. Sie bitten den Captain um ein persönliches Gespräch, und dabei teilt Quinn diesem mit, daß Remmick im Auftrag des Generalinspekteurs kommt und Ermittlungen durchführen soll. Während Remmick im Schiff alles auf den Kopf stellt, beginnt für Wesley und drei andere Kandidaten (eine Terranerin, eine Vulkanierin und ein Benzit namens Mordock) der Eignungstest. Mordock erzielt dabei das beste Ergebnis. Der zuständige Offizier gratuliert ihm und meint, er sei der erste Benzit in Starfleet.

Quizfragen

1. *Wie alt ist Wesley in dieser Episode?*
2. *Was bringt Zoldaner auf die Palme?*

Remmick befragt fast alle Offiziere der *Enterprise,* beendet die Untersuchung und stellt fest, daß mit Schiff und Captain alles in bester Ordnung zu sein scheint. Quinn nimmt diesen

Bericht mit offensichtlicher Zufriedenheit zur Kenntnis und führt ein neuerliches Gespräch mit Picard. Dabei drückt er sich ziemlich vage aus und erwähnt eine Gefahr, die der Föderation droht. Er meint, er braucht in wichtigen Positionen Leute, denen er vertrauen kann. Quinn möchte Picard zum Admiral befördern und ihm die Leitung der Starfleet-Akademie überantworten. Jean-Luc gerät zwar in Versuchung, aber schließlich lehnt er ab. Es ist ihm lieber, Captain eines Raumschiffs zu sein; die Starfleet-Bürokratie überläßt er anderen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ist das notwendig, Sir?« erwidert Worf, als Remmick fragt: »Sie mögen mich nicht, oder?«

Geräte und Ausrüstung

• Vor dieser Episode setzte sich Wesley bei Vorprüfungen gegenüber einigen anderen Kandidaten durch, die wie er auf einen Studienplatz an der Starfleet-Akademie hofften. In ›Prüfungen‹ startet einer der von Wes ›eliminierten‹ Kandidaten mit einem Shuttle, ganz offensichtlich in der nicht viel Reife verratenden Absicht, ›von zu Hause wegzulaufen‹. Eine Destabilisierung des Triebwerks führt dazu, daß sich die Raumfähre dem Planeten nähert, wodurch der junge Mann an Bord in erhebliche Gefahr gerät. Die Brückenoffiziere der *Enterprise* suchen nach einer Lösung für das Problem und weisen darauf hin, daß ein Einsatz des Transporters nicht in Frage kommt – angeblich ist die Entfernung zu groß.

Nun, das Shuttle hat die *Enterprise* gerade erst verlassen, als das Triebwerk ausfällt. Es treibt dem Planeten entgegen. Selt-

samerweise sind die Transporter durchaus imstande, Personen von und nach Relva VII zu beamen. Die Raumfähre befindet sich irgendwo zwischen Schiff und Planet – es sollte also möglich sein, den jungen Mann zu transferieren. Außerdem heißt es in ›Der Austauschoffizier‹ (A MATTER OF HONOR), daß die Reichweite des Transportersystems vierzigtausend Kilometer beträgt. Nur eine Minute nach dem Start behauptet Yar, die Distanz sei so groß, daß sich kein Transfer mehr durchführen läßt. Wenn das stimmt, fliegt das Shuttle mit einer Geschwindigkeit von mehr als zwei Millionen vierhunderttausend Kilometer in der Stunde!

• Remmick erstattet Admiral Quinn Bericht, geht dann zur Tür, bleibt unmittelbar davor stehen und dreht sich um. Das Schott bleibt geschlossen. Der Lieutenant Commander richtet einige Worte an Picard, und *dann* öffnet sich die Tür hinter ihm, woraufhin Remmick den Raum verläßt. Woher weiß das Schott, wann es beiseite gleiten muß? Ist es vielleicht mit einem ›Sinn für Dramatik‹ programmiert worden?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Wesley hat die Eignungstest-Aufgaben des Fachgebiets Hyperraumphysik gerade beendet, als auch Mordock damit fertig wird, gefolgt von der Vulkanierin. (Hier wird übrigens geklärt, daß es bei Materie und Antimaterie nur ein Mischungsverhältnis geben kann: eins zu eins.) Die nächste Kameraeinstellung zeigt uns den zufriedenen Gesichtsausdruck der Vulkanierin; im Hintergrund ist zu sehen, wie sich Wesley bereits dem nächsten Prüfungsteil zuwendet, in dem es um ›dynamische Beziehungen‹ geht. Allerdings: Jene Aufgaben werden

erst später aktuell. Offenbar handelt es sich hier um eine Art Füllszene.

• An einer Stelle hilft Wesley Mordock bei den ›dynamischen Beziehungen‹ Anschließend plaudern sie mit dem Prüfungsoffizier. Während der nächsten Momente offenbart Mordocks Bildschirm ein eigentümliches Verhalten. Er schaltet sich ab und wieder ein, um dann erneut deaktiv zu werden. Niemand bedient irgendwelche Kontrollen! Woraus folgt: Diese Szene besteht aus drei zusammengesetzten Teilen, die dem Zuschauer lineares Geschehen vorgaukeln sollen.

Antworten

1. Fünfzehn.

2. Höflichkeit.

WORFS BRÜDER

(HEART OF GLORY)

Sternzeit 41503.7

Starfleet teilt der *Enterprise* mit, daß in der Neutralen Zone ein Kampf stattfindet, was Picard zum Anlaß nimmt, einen raschen Warptransfer einzuleiten. Er findet die Reste eines Schiffes und einen schwer beschädigten talarianischen Frachter. Eine aus Riker, Data und LaForge bestehende Erkundungsgruppe sieht sich die Sache aus der Nähe an. Bevor sie aufbrechen, wendet sich der Captain mit einem Vorschlag an LaForge: Er soll den neuen ›visuellen Sender‹ ausprobieren. Dabei handelt es sich um eine Vorrichtung, die mit Geordis Visor verbunden ist und die davon empfangenen Signale weiterleitet. An Bord des Frachters findet man drei Klingonen. Nach der Rückkehr zur *Enterprise* werden sie in die Krankenstation gebracht. Einer von ihnen erliegt seinen Verletzungen. Picard stellt den beiden anderen Fragen, und sie behaupten, Passagiere an Bord des Frachters gewesen zu sein. Der Angriff ging angeblich von Ferengi aus. Der Captain ist

Quizfragen

1. *Mit welchen Waffen haben die klingonischen Flüchtlinge angeblich die Angreifer besiegt?*
2. *Wohin fliegt die* Enterprise *zum Schluß dieser Folge?*

mit diesen Antworten nicht ganz zufrieden, erlaubt es Worf jedoch, die Klingonen in Quartieren unterzubringen.

Kurze Zeit später nähert sich ein imperialer Kreuzer, dessen Kommandant die Klingonen als Flüchtlinge bezeichnet – sie haben ein klingonisches Schiff überfallen und zerstört. Sie sollen ausgeliefert werden, sobald zwischen der *Enterprise* und dem Kreuzer die Entfernung auf Transporterreichweite geschrumpft ist. Sicherheitswächter eskortieren die beiden Klingonen zu einer Arrestzelle, doch kurze Zeit später gelingt es ihnen, daraus zu entkommen. Einer kommt dabei ums Leben, und der andere erreicht den Maschinenraum. Dort richtet er einen Phaser auf die Dilithiumkammer und verlangt ein Gespräch mit Worf, der mit ihm redet, über Schlachten und Ruhm spricht – und ihn dann tötet. Auf diese Weise gestattete er es ihm, einen ehrenvollen Tod zu sterben. Die Umstände, unter denen die Flüchtlinge das Leben verloren, erfüllen den Kommandanten des imperialen Kreuzers mit Zufriedenheit. Er bietet Worf einen Posten in der klingonischen Verteidigungsstreitmacht an, wenn er seinen Starfleet-Dienst beendet. Anschließend verabschiedet er sich und kehrt ins Imperium zurück.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während der Folge ›Die Frau seiner Träume‹ erkennt Picard den tarellianischen Ursprung des Seuchenschiffes. Aufgrund seines Akzents spricht er von ›Teh-RÄIL-ianern‹. In ›Worfs Brüder‹ findet man die Klingonen an Bord eines ›talarianischen‹ Frachters. Picard befragt sie in der Krankenstation, und im Anschluß daran sagt er zu Riker: »Es steckt noch mehr hin-

ter dieser Sache. Wieso kam das ›Teh-RÄIL-ianische‹ Schiff so weit vom Kurs ab?« Sie haben sich in der Spezies geirrt, Picard!

• Als Riker zu Beginn dieser Episode hört, daß ein Flug zur Neutralen Zone bevorsteht, regt der Erste Offizier die Separation des Diskussegments an (siehe ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹). Das scheint durchaus vernünftig zu sein, denn immerhin befinden sich viele Familien mit Kindern an Bord. Warum das Diskussegment nicht in Sicherheit zurücklassen?

Später, als der Klingone mit einem Phaser auf die Dilithiumkammer zielt und der *Enterprise* völlige Vernichtung droht, spricht *niemand* von einem Separationsmanöver. Angesichts der drohenden Explosion des Warptriebwerks dürfte es doch vernünftig sein, das Diskussegment mit der Besatzung in Sicherheit zu bringen, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Geordis ›visueller Sender‹ führt zu einer interessanten Frage: Warum sind die Kommunikatoren nicht imstande, auch visuelle Signale zu übertragen? In kritischen Situationen wäre es ein großer Vorteil. Zugegeben: Bei einem externen Einsatz müßte jemand eine Kamera am Kopf tragen, doch der Nutzen – zusätzliche Informationen – würde die Unannehmlichkeiten für den Betreffenden bei weitem übersteigen. Nun, wenn Erkundungsgruppen auch Bilder übertragen, so müßten sie auf die bei ihnen so beliebten dummen Sprüche verzichten. In ›Die schwarze Seele‹ (SKIN OF EVIL) erhebt sich ein Ungeheuer aus einer Öllache. Picard fragte Riker, was er sieht, und der Erste

Offizier antwortet: »Probleme.« Damit läßt er dem Captain nicht besonders viele Informationen zukommen, oder?

Antworten

1. Mit einer Batterie alter Merculitraketen.

2. Zur Starbase 84.

DIE WAFFENHÄNDLER

(THE ARSENAL OF FREEDOM)

Sternzeit: 41798.2

Die *Enterprise* stellt Ermittlungen in Hinsicht auf das Verschwinden der USS *Drake* an und fliegt nach Minos. Die *Drake* wurde von Starfleet nach Minos geschickt, um dort festzustellen, ob die Berichte einer Fernerkundungssonde stimmen – angeblich gibt es auf dem Planeten überhaupt kein Leben mehr. Als die *Enterprise* in eine Umlaufbahn schwenkt, erscheint ein holographischer Verkäufer, der Minos als ›das Arsenal der Freiheit‹ rühmt. Mit anderen Worten: Der Planet verkauft hochentwickelte Waffen, und zwar an alle, die den Preis dafür bezahlen können. Eine aus Riker, Data und Yar bestehende Landegruppe beamt sich auf den Planeten. Kurze Zeit später bekommt es der Erste Offizier mit einem Angriffsmodul zu tun, das ihn in ein spezielles Kraftfeld hüllt – es bewirkt ein Koma. Picard übergibt das Kommando LaForge, und zusammen mit Dr. Crusher beamt er sich ebenfalls auf den Planeten. Während Data versucht, Riker zu befreien, nähert sich ein zweites Angriffsmodul und

Quizfragen

1. *Wohin schickt LaForge das Diskussegment?*
2. *Für welchen Anwendungsbereich ist ›Echo Papa 607‹ bestimmt?*

eröffnet das Feuer. Picard und Crusher ziehen sich in den Wald zurück und fallen dort in eine unterirdische Höhle. Data und Yar gelingt es, das zweite Modul zu zerstören, doch zur gleichen Zeit wird auch die *Enterprise* angegriffen. LaForge beschließt einen strategischen Rückzug, separiert das Diskussegment und fliegt nur mit der Gefechtssektion nach Minos.

Data und Yar finden schließlich eine Möglichkeit, Riker zu befreien. Sie beginnen mit der Suche nach Picard und Crusher. In der unterirdischen Höhle hilft der Captain einer verletzten Beverly Crusher. Als er einen kleinen Streifzug unternimmt, entdeckt er ein Terminal. Kurz darauf manifestiert sich der holographische Verkäufer zum zweiten Mal und rühmt die eindrucksvolle Vorführung der Waffen. Picard begreift plötzlich, daß die Angriffe nur dazu dienten, Qualität und Potential der angebotenen Waren zu demonstrieren. Um weiteren ›Werbemaßnahmen‹ vorzubeugen, erklärt er sich bereit, ein System zu kaufen.

Über dem Planeten kämpft LaForge gegen das Angriffsmodul im All und zerstört es. Die beiden Landegruppen kehren an Bord zurück, wo Dr. Crusher in der Krankenstation behandelt wird. Anschließend fliegt die *Enterprise* dorthin, wo das Diskussegment auf sie wartet.

Bemerkenswerte Dialoge

»Es wurde gerade erst in Dienst gestellt. Es ist ein gutes Schiff.« Diese Auskunft gibt Riker dem Informationen sammelnden Ebenbild seines Freunds Paul Rice. Gemeint ist das Schiff unter seinem Kommando: die *Lollipop.*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Data Riker aus dem Kraftfeld befreit hat, weist er wie beiläufig auf die Notwendigkeit hin, Picard und Dr. Crusher zu suchen. Der Androide und Yar gehen voraus; Riker folgt ihnen. Nun, der Erste Offizier befand sich doch in dem speziellen Schirmfeld, als Picard eintraf, oder? Und der energetische Käfig bewirkte eine Art Koma bei ihm, nicht wahr? Anders ausgedrückt: Riker hatte überhaupt keine Ahnung, daß Picard ebenfalls auf dem Planeten weilt und noch dazu verschwunden ist. Er glaubt fest daran, daß es sich für den Captain gehört, an Bord des Schiffes zu bleiben. Müßte er nicht ziemlich sauer sein, als er von Picards Transfer erfährt?

• Ein Spannungshöhepunkt wird erreicht, als auf dem Planeten ein neuerliches Angriffsmodul startet. Es ist das vierte seiner Art, und alles deutet darauf hin, daß es ihm gelingen wird, Riker und Yar zu erledigen. Picard verhindert die Katastrophe im letzten Augenblick, als er sich bereit erklärt, ein Waffensystem zu erwerben. Daraufhin beendet der holographische Verkäufer die Vorführung, und der Destruktionsapparat verschwindet.

Warum setzt LaForge den Kampf gegen das Angriffsmodul in der Umlaufbahn fort? Es müßte doch ebenso verschwinden wie die Maschine auf dem Planeten. Es handelt sich hier nicht um eine Rückblende. Nachdem Picard das Problem mit einem Hinweis darauf gelöst hat, daß er ein Waffensystem kaufen möchte, setzte er sich sofort mit LaForge in Verbindung – der es auch weiterhin mit dem Modul im All zu tun bekommt.

• Um den getarnten Gegner zu orten, steuert LaForge das Gefechtssegment der *Enterprise* in die Atmosphäre des Planeten.

Das Angriffsmodul folgt, und die Sensoren registrieren die davon verursachten atmosphärischen Störungen – wodurch Worf die Phaser ausrichten kann. Unmittelbar nach der Zerstörung des Vernichtungsapparats senkt LaForge die Schilde, um Picard und alle anderen an Bord zu beamen. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich das Gefechtssegment der *Enterprise* noch immer in der Atmosphäre, oder? Und es fliegt mit sehr hoher Geschwindigkeit. Nur die Deflektoren bewahren es davor, durch die Reibungshitze zu verglühen…

Geräte und Ausrüstung

• Als sich Picard und Dr. Crusher auf den Planeten beamen, zeigt das Bild vorn die Transporterkonsole. Der Captain und die Ärztin sind Teil des Hintergrunds. Der Transportertechniker betätigt die Kontrollen für das erste Transferfeld und dann auch fürs zweite. Doch Picard und Crusher entmaterialisieren gleichzeitig. Mit anderen Worten: Beverlys Transferfeld wird aktiv, *bevor* es der Techniker einschaltet.

Antworten

1. Zur Starbase 103.

2. Für ›dynamisches Adaptionsdesign (DAD)‹.

DIE SEUCHE

(SYMBIOSIS)

Sternzeit: unbekannt

Die *Enterprise* kommt einem Frachter zu Hilfe, von dem sie einen Notruf empfing. Sie versucht, die Besatzung in Sicherheit zu beamen, doch statt dessen richtet sich der Transferfokus auf die Fracht. Im letzten Augenblick gelingt es Yar, vier der sechs Personen an Bord zu transferieren, bevor das Schiff auseinanderbricht. Zwei von ihnen sind Ornaraner, die beiden anderen Brekkianer. Der Tod der beiden anderen Crewmitglieder scheint sie kaum mit Kummer zu erfüllen. Vielmehr freuen sie sich darüber, daß die Fracht – eine ›Medizin‹ namens Felicium – gerettet werden konnte. Seit zweihundert Jahren ist Felicium das einzige von den Brekkianern hergestellte Produkt, und die Ornaraner sind die einzigen Kunden.

Quizfragen

1. *Welche Komponente der ornaranischen Shuttles funktioniert nicht richtig?*
2. *Wie groß ist die empfohlene Dosis von Felicium?*

Die Ornaraner glauben, an einer schrecklichen Krankheit zu leiden. Felicium heilt sie zwar nicht, beseitigt jedoch alle Symptome. Bei einer Untersuchung stellt Dr. Crusher fest: Felicium ist keine Medizin, sondern eine Droge. Alle Ornaraner sind

süchtig danach, und das wissen die Brekkianer. Die Bezahlung für die aktuelle Lieferung ging zwar mit dem Frachter verloren, aber den Brekkianern ist klar: Wenn Ornara keinen Drogennachschub bekommt, so könnten Tausende von Ornaranern die Fesseln der Sucht abstreifen. Deshalb erklären sich die Brekkianer ›großzügig‹ bereit, das Felicium den Ornaranern zu überlassen.

Dr. Crusher wendet sich empört an Picard und fordert ihn auf, den Betrug als solchen zu entlarven. Doch dem Captain sind die Hände gebunden, weil er nicht gegen die Erste Direktive verstoßen darf. Als die Ornaraner und Brekkianer Vorbereitungen treffen, das Schiff zu verlassen, interveniert Picard auf eine andere Weise: Er lehnt es ab, Ersatzteile für ornaranische Frachter zu liefern. Ohne dringend benötigte Austauschkomponenten können bald keine Frachter mehr fliegen, was bedeutet, daß die Felicium-Lieferungen ausbleiben. Picard weiß: Es wird nicht lange dauern, bis sich die Ornaraner von ihrer Abhängigkeit befreien.

Anmerkungen

Als ich Wiederholungen dieser Folge spät am Abend sah, gingen mir beim Nachspann folgende Überlegungen durch den Kopf: Offenbar sind die Brekkianer nicht besonders klug. Sie haben keine Frachter, und die ornaranischen Modelle funktionieren ›nicht richtig‹. Aus diesem Grund lebten die Ornaraner in der ständigen Furcht, sich nicht rechtzeitig mit Nachschub versorgen zu können. Nun, wenn der aktuelle Vorrat an Felicium verbraucht ist, beginnt für eine ganze Welt der Entzug, und anschließend dürfte den Ornaranern klarwerden, daß sie zweihundert Jahre lang von den Brekkianern ausgebeutet

worden sind. Möchten Sie dann in der Haut von Brekkianern stecken, die auf Ornara festsitzen?

Logik und Voraussetzungen

• Nachdem sich die Ornaraner an Bord gebeamt haben, empfängt Picard sie im Beobachtungszimmer. Während dieser Begegnung weisen sie darauf hin, an einer gefährlichen Krankheit zu leiden. Der Captain wendet sich sofort an Riker und fragt, ob die Medo-Scanner des Transporters funktioniert haben. Als Dr. Crusher die Ornaraner später untersucht, findet sie keine Krankheitserreger. Picard vermutet daraufhin, daß die Bio-Filter des Transporters alle Bakterien und Viren eliminiert haben. Diese Szene hinterläßt folgenden Eindruck: Offenbar ist das Transportersystem imstande, beim Retransfer von Personen Mikroben zu neutralisieren. Dabei handelt es sich zweifellos um eine sehr nützliche Eigenschaft, denn immerhin bekommt es die *Enterprise* mit den Angehörigen vieler verschiedener Völker zu tun.

Allerdings: Wenn der Transporter tatsächlich über eine solche Möglichkeit verfügt – welche Erklärung gibt es dann dafür, daß in ›Planet Angel One‹ einige junge Leute mit einer Virusinfektion an Bord zurückkehrten? Und wenn sie mit einem Shuttle kamen: Wieso transferiert Dr. Crusher sie nicht einfach von einem Zimmer ins nächste, um den Bio-Filter aktiv werden zu lassen und damit die Viren zu beseitigen?

• Am Ende der Folge nennt LaForge den neuen Kurs der *Enterprise:* ›Neun sieben null Komma drei eins acht.‹ In der Episode ›Das Duplikat‹ wird deutlich darauf hingewiesen, daß

bei Kursangaben die Zahlen vor und nach dem Komma nicht größer sein können als 360.

Antworten

1. Eine elektromagnetische Spule für die Abgasregelung.

2. Ein hundertstel Milliliter.

DIE SCHWARZE SEELE

(SKIN OF EVIL)

Sternzeit: 41601.3 – 41602.1

Troi kehrt von einer Konferenz zurück, doch es kommt zu einem Energieausfall an Bord des Shuttles, das auf Vagra II abstürzt. Als die *Enterprise* den Planeten erreicht, bricht eine aus Riker, Data, Crusher und Yar bestehende Landegruppe auf, um Troi und den Piloten zu retten. Sie begegnen einer Lebensform namens Armus: Er ist das abgestreifte Böse eines Volkes von Titanen, die den Planeten vor langer Zeit verließen. Armus hat das Shuttle in ein Kraftfeld gehüllt; den *Enterprise*-Offizieren bleibt also nichts anderes übrig, als mit ihm zu verhandeln. Als das Wesen keine Vernunft annehmen will, versucht Yar, es unter Druck zu setzen – woraufhin sie getötet wird. Kurz darauf umschließt Armus das Shuttle.

Quizfragen

1. *Wie lautet die Bezeichnung von Trois Shuttle?*
2. *Wer ist Yars Meinung nach ›der Beste‹?*

Die Landegruppe kehrt zur *Enterprise* zurück und erstattet dort Bericht. Im Anschluß daran entscheidet Picard, erneut einen Erkundungstrupp auszuschicken, um weitere Informationen zu sammeln.

Worf stellt fest: Immer dann, wenn Armus das Shuttle umschließt, verringert sich seine Kraft – und gleichzeitig sinkt das energetische Niveaus des Schirmfelds. Wenn es schwach genug wird, könnten die Insassen der Raumfähre zur *Enterprise* gebeamt werden. Auf dem Planeten spielt das Wesen mit der zweiten Landegruppe. Einmal umhüllt es Riker, und als Picard davon erfährt, transferiert er sich selbst auf den Planeten. Nach einer Weile gibt Armus den Ersten Offizier wieder frei, und alle – bis auf Picard – begeben sich an Bord des Schiffes.

Bevor der Captain irgend etwas unternimmt, will er Troi sehen. Armus geht darauf ein, weil er möchte, daß Picard ihn von dem Planeten fortbringt. Von der Counselor erfährt Jean-Luc, daß die Wesenheit Energie verliert, wenn sie mit der eigenen Furcht konfrontiert wird. Als Picard dieses Mittel einsetzt, sinkt die Stärke des Kraftfelds unter eine kritische Schwelle: Er selbst sowie Troi und der Pilot können zur *Enterprise* gebeamt werden. Als sich das Schiff vom Planeten entfernt, ruft Picard die Brückencrew aufs Holodeck. Dort sehen sie sich einen aufgezeichneten Abschiedsgruß von Lieutenant Commander Tasha Yar an.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹) sendete Troi Gedanken, die Riker empfangen konnte. Auch in ›Die Frau seiner Träume‹ wurde auf diese Fähigkeit hingewiesen. Und in ›Augen in der Dunkelheit‹ (NIGHT TERRORS) drückt sich Data ganz deutlich aus: ›Es gibt keine technischen Mittel, um telepathische Signale abzuschirmen.‹

Fast die ganze Folge über sitzt Deanna Troi im Shuttle fest, während eine Landegruppe (der auch Riker angehört) versucht, sie und den Piloten zu retten. Wäre dies nicht eine gute Gelegenheit, Telepathie zu verwenden?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Armus Riker umschließt, laufen die übrigen Angehörigen der Landegruppe zum Rand der Öllache, und dort fällt LaForges Phaser zu Boden. Das Halfter scheint nicht viel zu taugen…

• Zum Schluß der Folge verabschiedet sich Yar von ihren Kameraden. Sie steht auf der Kuppe eines Hügels, und im Hintergrund ziehen Wolken über den Himmel. Ich möchte nicht zu pingelig erscheinen, aber bei den verschiedenen Kameraeinstellungen unterscheiden sich die Wolkenmuster. (Sie ließen sich wohl kaum synchronisieren.)

Antworten

1. Dreizehn.

2. Riker.

BEGEGNUNG MIT DER VERGANGENHEIT

(WE'LL ALWAYS HAVE PARIS)

Sternzeit: 41697.9

Während eines Fechtkampfs wiederholt sich eine mehrere Sekunden lange Zeitverzerrung. Picard fragt sofort bei der Brücke nach und stellt fest: Das Phänomen betraf alle Abteilungen des Schiffes. Kurz darauf empfängt Worf einen Notruf von Dr. Paul Manheim. Als Picard den Namen des Wissenschaftlers hört, ahnt er einen Zusammenhang zwischen der temporalen Anomalie und dem Notsignal. Vor fünfzehn Jahren verschwand Manheim mit einigen jungen Forschern, um seine Theorie in Hinsicht auf die Zeit zu beweisen. Die Experimente schlugen fehl, töteten die jungen Leute und verletzten den berühmten Wissenschaftler. Er und seine Frau Jenice werden sofort in die Krankenstation gebeamt. Als Picard sie dort besucht, erfährt die Besatzung folgendes: Er und Jenice kennen sich. Vor zweiundzwanzig Jahren gab es eine Beziehungen zwischen ihnen, doch sie endete, als Jean-Luc ›fortlief‹.

Quizfragen

1. *Welchen Tag und welche Uhrzeit wählt Picard für die Simulation auf dem Holodeck?*
2. *Wie groß ist die Reichweite der Zeitverzerrungen?*

Wenig später kommt es an Bord der *Enterprise* zu weiteren Zeitverzerrungen. Der kranke Manheim erklärt sie mit einer offenen Tür zu einer anderen Dimension. Wenn es nicht gelingt, sie zu schließen, so gibt es bald keine ›normale‹ Realität mehr. Picard schickt Data zu Manheims Laboratorium. Er soll den Riß im temporalen Gefüge ›abdichten‹, indem er ihm zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt eine ganz bestimmte Menge Antimaterie hinzufügt. Unglücklicherweise erscheinen bei der nächsten Zeitverzerrung drei Data-Versionen: Jeder Androide befindet sich an einer anderen Stelle des Zeitstroms. Sie befragen sich, um festzustellen, wer in der richtigen Position ist. »Ich bin's!« sagt der mittlere Data, gibt die Antimaterie frei und schließt damit den Riß. Dadurch erholt sich Dr. Manheim. Zusammen mit seiner Frau kehrt er zur wissenschaftlichen Station zurück, um die Forschungen dort fortzusetzen.

Bemerkenswerte Szenen

Die letzte Sequenz mit Data, der Antimaterie und dem Zeitriß ist gut gelungen. Die Öffnung im Gefüge des Zeitkontinuums wirkt sehr eindrucksvoll, und der multiple Data fügt dem Schluß der Folge ein interessantes dramatisches Element hinzu.

Bemerkenswerte Dialoge

»Oh, wir sind wir, Sir. Sie sind ebenfalls wir. Und wir sind beide wir.« Mit diesen Worten versucht Data, eine Zeitverzerrung zu erklären. Zusammen mit Picard und Riker beobachtet er dabei einige Sekunden früher existierende Selbst-Entsprechungen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Im dreidimensionalen Raum kann man einen Ort nicht mit nur zwei Koordinaten beschreiben. Als die *Enterprise* Manheims Notruf empfängt, beschreibt der Wissenschaftler seine Position mit »66728,9 und 707542,2«. Das ergibt keinen Sinn, weil die dritte Zahl fehlt. Irgendwie schaffte es die *Enterprise* trotzdem, das angegebene Ziel zu finden, und dort erhält sie die nächsten – diesmal richtigen – Koordinaten: »664,8 und 1323,7 und 4949,9.«

• An dem Tag, als die Beziehung zwischen Picard und Jenice zu Ende ging, wollten sie sich eigentlich in einem Café in Paris treffen. Etwa in der Mitte dieser Episode stellte Jenice Jean-Luc auf dem Panoramadeck der *Enterprise* zur Rede. Sie fragt ihn, warum er damals nicht gekommen ist, fügt hinzu, sie hätte den ganzen Tag gewartet. Sie meint auch, daß es regnete. Später verabschiedet Picard Jenice auf angemessene Weise, indem er ihr auf dem Holodeck ein Ebenbild des Cafés präsentiert, und zwar genau so, wie es vor zweiundzwanzig Jahren ausgesehen hat. Wenn die holographische Projektion tatsächlich exakt ist – was Jenice bestätigt –, so wurde das Rendezvous in einem *nicht überdachten* Café vereinbart. Wartete die damalige junge Dame den ganzen Tag lang im Regen? Es muß wahre Liebe gewesen sein…

• Bevor Data die Antimaterie in den Zeitriß einfügt, ruft er: »Ich bin's!« Hier sei noch einmal darauf hingewiesen, daß der Androide keine solchen Verkürzungen verwenden kann, wie aus der Folge ›Datas Nachkomme‹ (THE OFFSPRING) hervorgeht.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In dieser Folge kommt es zu einem der (seltenen) Kontinuitätsfehler bei Patrick Stewart. Eigentlich ist er kaum der Rede wert. Nach der ersten Zeitverzerrung macht sich Picard sofort auf den Weg zur Brücke, und er nimmt sein Handtuch mit. Im Anschluß an den Vorspann sitzt er im Kommandosessel, mit dem Handtuch in der rechten Hand. Es hängt nach unten, ihm entgegengeneigt. In der nächsten Szene reicht es an der Seite des Sessels herab, und damit ist es Riker ein ganzes Stück näher.

• Als Picard Manheims Namen hört, spürt Troi eine tiefe emotionale Reaktion. Sie rät dem Captain, sich Zeit zu nehmen und seine Gefühle unter Kontrolle zu bringen – damit er alles objektiv beurteilen kann, wenn sie die Forschungsstation erreichen. Picard beherzigt diesen Rat, besucht das Holodeck und läßt dort eine holographische Kopie jenes Cafés entstehen, in dem er sich vor zweiundzwanzig Jahren mit Jenice treffen wollte. Als er die Projektionskammer betritt, befindet sich der Eiffelturm direkt vor ihm. Links sieht er einen Tisch, an dem zwei junge Leute sitzen, die nach Theiss' Reiz-Theorie gekleidet sind (siehe dazu die *Anmerkungen* bei ›Das Gesetz der Edo‹). Picard geht in Richtung dieses Tisches, wendet sich dann nach links und passiert den Tisch an der rechten Seite. Anschließend dreht er den Kopf noch etwas weiter nach links und blickt über die Stadt. Der Tisch mit den jungen Leuten befindet sich nun direkt hinter ihm. Die nächste Aufnahme zeigt uns Picards Rücken – und wir stellen erstaunt fest, daß der Eiffelturm auch weiterhin vor dem Captain aufragt!

Kurze Zeit später kommt ein Kellner, und Picard dreht sich noch weiter nach links, um eine Bestellung aufzugeben. Der aufmerksame Zuschauer stellt fest, daß die Welt wieder in Ordnung ist: Der Eiffelturm steht genau dort, wo er sich erhob, als der Captain das Holodeck betrat.

• Als Manheim und seine Frau in der Krankenstation materialisieren, helfen Dr. Crusher und ein Pfleger dem Wissenschaftler auf eine Liege. In der ersten Einstellung berühren die Hände des Pflegers nur leere Luft, und in der nächsten ruhen sie auf Manheims Schultern.

Antworten

1. 9. April, 15.00 Uhr.

2. Mindestens mehrere tausend Lichtjahre.

DIE VERSCHWÖRUNG

(CONSPIRACY)

Sternzeit: 41775.5 – 41780.2

Ein alter Freund stirbt plötzlich, nachdem er Picard darauf hingewiesen hat, daß Starfleet von einer Verschwörung bedroht ist. Daraufhin weist der Captain Data an, die jüngsten HQ-Entscheidungen zu analysieren. Der Androide gelangt zu dem Schluß, daß möglicherweise tatsächlich der Versuch stattfindet, wichtige Sektoren der Föderation zu kontrollieren. Picard nimmt das zum Anlaß, zur Erde zu fliegen, um dort Antworten auf seine Fragen zu bekommen. Die *Enterprise* ist gerade erst in eine Umlaufbahn geschwenkt, als der Captain von mehreren Admiralen des Starfleet-Hauptquartiers zum Essen eingeladen wird. Admiral Gregory Quinn (siehe ›Prüfungen‹) meint, er könne nicht an dem Empfang teilnehmen. Er äußert jedoch den Wunsch, an Bord zu kommen. Picard ahnt, daß etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Er fordert Riker auf, bei Quinn zu bleiben und ihn nicht aus den Augen zu lassen. Anschließend beamt sich Picard auf den Planeten.

Quizfragen

1. *Nennen Sie Walker Keels Geschwister.*
2. *Welche Datenbank verwendet Data, um sich mit den jüngsten Entscheidungen des Starfleet-Hauptquartiers zu befassen?*

Riker besucht Quinn in seinem Quartier, wo ihn der Admiral zwingen will, eine käferartige Lebensform zu betrachten. Der Erste Offizier weigert sich, woraufhin Quinn gewalttätig wird. Es gelingt Riker gerade noch, die Sicherheitsabteilung zu verständigen.

Es dauert nicht lange, bis LaForge und Worf eintreffen.

Quinn fällt auch über sie her, und nur Dr. Crusher ist es zu verdanken, daß er nicht entkommt – sie betäubt ihn mit einem Phaser. Während die Ärztin den Bewußtlosen untersucht, meldet sich Picard aus dem Starfleet-Hauptquartier. Beverly teilt ihm mit, daß sie am Nackenansatz des Admirals ein käferartiges Geschöpf gefunden hat; von dort aus kontrolliert es Körper und Geist. Picard begibt sich zu dem Empfang und stellt fest, daß die fremden Wesen alle Anwesenden unter ihrer Kontrolle haben. Riker beamt sich in den Saal und erweckt den Eindruck, ebenfalls zu den Übernommenen zu gehören. Doch das ist nur ein Trick, auf den die Admirale glücklicherweise hereinfallen – Riker zieht plötzlich einen Phaser und schießt. Gemeinsam finden Captain und Erste Offizier heraus, wer das Oberhaupt der Verschwörer ist: Commander Remmick (siehe ›Prüfungen‹). Remmick behauptet, daß die fremden Geschöpfe ›friedliche Koexistenz‹ anstreben, doch Picard und Riker glauben ihm nicht. Sie feuern ihre Strahler auf ihn ab und töten das ›Mutterwesen‹ in ihm.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der alte Freund, der Picard die Warnung übermittelt, heißt Walker Keel. Es scheint ihm schwerzufallen, alles gründlich zu durchdenken. Er fordert Picard auf, niemandem zu trauen,

und während des heimlichen Begegnung sagt er: »Dieses Treffen hat nie stattgefunden, soweit es Starfleet betrifft.« Als Picard geht, fügt er hinzu: »Grüß Beverly von mir.«

Wie soll Picard Dr. Crusher von Keel grüßen, wenn das Treffen nie stattfand und er niemandem vertrauen soll? Offenbar weiß der Captain, daß Keel überspannt ist, denn er richtet den Gruß nicht aus. Ganz im Gegenteil: Er verneint, als Crusher ihn fragt, ob er Walker gesehen hat.

• Als Riker von Admiral Quinn angegriffen wird, verständigt er die Sicherheitsabteilung. In der nächsten Szene laufen LaForge und Worf durch den Korridor. Was ist mit den üblichen Sicherheitswächtern passiert? (Ich weiß natürlich, daß zusätzliche Schauspieler mehr Geld kosten, aber werden Worf und LaForge nicht auf der Brücke gebraucht?)

• Bei der Auseinandersetzung mit Quinn schneidet Worf nicht besonders gut ab – obwohl Klingonen als ausgezeichnete Kämpfer gelten. Als Riker über den Tisch geworfen wird, springt er wieder auf und kehrt zurück. Worf hingegen bleibt liegen.

Logik und Voraussetzungen

• Mit aktivem Warptriebwerk fliegt die *Enterprise* schneller als das Licht, und mit Impulskraft ist sie langsamer als das Licht. Dieses Prinzip wird praktisch in jeder Folge bestätigt. Doch als Riker LaForge zu Beginn dieser Episode anweist, auf Warp sechs zu beschleunigen, antwortet Geordi: »Aye, Sir. Volle Impulskraft.« Volle Impulskraft? Die *Enterprise* hat bereits Warpgeschwindigkeit erreicht.

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem Dr. Crusher Admiral Quinn mit einem Phaser außer Gefecht gesetzt hat, erklärt sie Picard, daß man die Waffe auf tödliche Emissionen einstellen muß, wenn sie eine Wirkung haben soll. Allerdings weist sie nicht darauf hin, daß die menschliche Physiologie von den käferartigen Wesen modifiziert wird. Sie erwähnt nur eine Stimulierung der Nebennierendrüsen durch die Wesen. Normalerweise tödliche Emissionen ergäben in diesem Zusammenhang *vielleicht* einen Sinn, wenn sich die Strahlen in erster Linie auf das Nervensystem auswirken. Doch ein entsprechend justierter Phaser *verbrennt* Dinge. Adrenalin schützt nicht vor einem dreißig Zentimeter großen Loch in der Brust – was Commander Remmick aus eigener Erfahrung bestätigen kann.

• Als Data alle Starfleet-Entscheidungen der vergangenen sechs Monat untersucht, huschen Informationen und Diagramme über den Bildschirm. Eine der graphischen Darstellungen zeigt einen Papageien. Was hat ein Papagei mit Beschlüssen des Starfleet-Hauptquartiers zu tun?

Die hier verwendete Display-Sequenz wird auch in zwei anderen Folgen benutzt. Wir sehen sie, als Data in ›Gedankengift‹ Aufzeichnungen prüft, und sie erscheint auch, als das Portal des tkonischen Reiches in ›Der Wächter‹ die Speicherbänke des *Enterprise*-Computers abtastet. Dabei präsentiert uns der Monitor den Papagei mit dem Kopf nach unten!

Antworten

1. Ann und Melissa.

2. Comnet Data Base 2442219.

DIE NEUTRALE ZONE

(THE NEUTRAL ZONE)

Sternzeit: 41986.0

Die *Enterprise* schwebt antriebslos im All und wartet darauf, daß Picard mit dem Shuttle von einer Konferenz auf Starbase 718 zurückkehrt. Ein Wrack treibt in der Nähe vorbei; Data und Worf beamen sich an Bord. Sie finden Behälter mit hibernierenden Personen, und drei davon funktionieren noch. Die beiden Offiziere kehren damit zur *Enterprise* zurück, als Picard eintrifft. Er befiehlt, Kurs auf die Neutrale Zone zu nehmen, ordnet einen Warptransfer mit Faktor 8 an. Bei einer Einsatzbesprechung erklärt er: Zwei Außenposten an der Neutralen Zone sind zerstört worden, und von einigen anderen hat man seit einer Weile nichts mehr gehört. Vielleicht sind die Romulaner aktiv geworden, nach Jahrzehnten der Ruhe. Unterdessen weckt Dr. Crusher die Menschen aus dem Tiefkühlschlaf. Alle drei stammen aus dem späten einundzwanzigsten Jahrhundert.

Quizfragen

1. *Wann ging es mit dem Fernsehen zu Ende?*
2. *Wieviel Zeit verstrich seit dem letzten Kontakt mit den Romulanern?*

Die *Enterprise* erreicht einen der zerstörten Außenposten, und Worf beschreibt die Situation folgendermaßen: »Eine ge-

waltige Kraft scheint die Station aus dem Planeten herausgeschnitten zu haben.« Die drei Kälteschläfer fühlen zunehmende Spannung an Bord, und einer von ihnen – ein früherer Finanzier namens Ralph Offenhouse – sucht die Brücke auf, um dort Antworten zu verlangen. Riker gibt der Sicherheitsabteilung die Anweisung, den Mann fortzubringen, und wenige Sekunden später erscheint eine romulanische Kriegsschwalbe vor der *Enterprise.*

Die Romulaner behaupten, auch ihre Außenposten seien zerstört worden. Picard fragt, ob ihnen bekannt sei, wer dafür die Verantwortung trägt. An dieser Stelle mischt sich Offenhouse in das Gespräch ein und meint: Die Romulaner wissen von nichts, und Stolz verhindert, daß sie ihrerseits um Informationen bitten. Picard pflichtet dieser Einschätzung bei und schlägt vor, daß Föderation und Reich gemeinsam versuchen, das Rätsel zu lösen. Die Romulaner sind einverstanden und fliegen fort. Zum Ende der Episode vereinbart die *Enterprise* ein Rendezvousmanöver mit der USS *Charleston;* sie soll die drei Menschen aus dem einundzwanzigsten Jahrhundert zur Erde bringen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Anfang schwebt die *Enterprise* antriebslos im All und wartet darauf, daß Picard mit dem Shuttle zurückkehrt. Worf meldet, daß der Captain ›einige Stunden‹ für den Flug brauchen wird. Offenbar ist Starbase 718 recht weit entfernt.

Warum fliegt die *Enterprise* Picard nicht entgegen? Sie ist viel schneller als ein Shuttle, und bald stellt sich heraus, daß Geschwindigkeit eine wichtige Rolle spielt: Als der Captain den

Kontrollraum betritt, ordnet er an, mit Warp acht zur Neutralen Zone zu fliegen.

• Als Riker Offenhouse auf der Brücke bemerkt, befiehlt er der Sicherheitsabteilung, ihn fortzubringen. Er formuliert keine freundliche Bitte oder dergleichen. Er erteilt einen *Befehl*. Die Sicherheitswächter packen den Burschen – um dann ganz fasziniert zu sein, als auf dem Wandschirm ein romulanisches Schiff erscheint. Wo bleibt hier die militärische Disziplin? Gibt es in Starfleet eine Vorschrift, die lautet: »Man muß Befehlen gehorchen, es sei denn, der Wandschirm zeigt besonders interessante Dinge«?

Geräte und Ausrüstung

• Als Riker die erwachten Kälteschläfer mit dem vierundzwanzigsten Jahrhundert vertraut macht, setzt sich Picard mit ihm in Verbindung. Riker steht auf, geht zu einem Interkom und schaltet es ein. Wenn man sich die ersten vierundzwanzig Folgen von *STAR TREK: Die nächste Generation* aufmerksam ansieht, so stellt man folgendes fest: Riker berührt praktisch nie irgendwelche Tasten oder Schaltflächen, wenn es um Kommunikation geht. Warum sollte er überhaupt aufsehen und ein Interkom aktivieren? Genügt es nicht, kurz auf seinen Insignienkommunikator zu klopfen? Es gibt nur eine Erklärung: Diese Szene hat allein den Zweck, Offenhouse zu zeigen, wie man mit Interkom-Anschlüssen umgeht. Dadurch ist er später in der Lage, Picard zu belästigen.

• Nachdem Offenhouse einen Kom-Kontakt mit dem Captain hergestellt hat, besucht Picard die Menschen aus dem einundzwanzigsten Jahrhundert. Um den früheren Finanzier davon

abzuhalten, das Kom-System zu benutzen, behauptet er folgendes: Angeblich dürfen die Interkom-Anschlüsse nur benutzt werden, wenn es um ›wichtige Angelegenheiten‹ geht. Das ist natürlich Unsinn. In ›Datas Nachkomme‹ (THE OFFSPRING) verwendet Dr. Crusher das Kom-System, um ihren Sohn an einen fälligen Haarschnitt zu erinnern. Handelt es sich dabei vielleicht um eine ›wichtige Angelegenheit‹?

Abgesehen von den Interkom-Geräten gibt es nur eine andere Möglichkeit, sich mit jemandem in Verbindung zu setzen: die Insignienkommunikatoren. Allerdings sind nur Starfleet-Angehörige damit ausgestattet. Was ist mit ihren Ehefrauen und Kindern? Wenn sie mit jemandem sprechen wollen – müssen sie dann die Unterkunft der betreffenden Person aufsuchen? Und wenn ein Kind dem Vater oder der Mutter mitteilen möchte, daß es ihn oder sie lieb hat – muß es damit warten, bis die Eltern ins Quartier zurückkehren? Soll das Kom-System eines modernen Raumschiffs nicht mit derart ›banalen‹ Dingen belastet werden?

Antworten

1. Im Jahr 2040.

2. Dreiundfünfzig Jahre, sieben Monate und achtzehn Tage.

ÜBERSICHT: SCHÄDEN

1. *Wie oft wird Picard entführt?* – Zehnmal.

2. *Wie oft wird Riker niedergeschlagen?* – Zwölfmal.

3. *Wie oft wird Data durch eine/n energetische Entladung/elektrischen Schlag außer Gefecht gesetzt?* – Fünfmal.

4. *Wie oft verliert LaForge sein Visor?* – Zweimal.

5. *Wie oft wird Worf angeschossen?* – Viermal.

6. *Wie oft wird Yar umgebracht?* – Zweimal.

7. *Wie oft erhält Wesley einen Stich ins Herz?* – Einmal (Nicht berücksichtigt wird das, was Salia mit ihm anstellte.)

8. *Wie oft explodiert das Schiff?* – Viermal (deutlich zu sehen; insgesamt vermutlich mehr als dreißigmal).

9. *Wie oft wird die* Enterprise *durchs All geschleudert?* – Dreimal.

10. *Wie oft versagt das Lebenserhaltungssystem auf der Brücke? –* Viermal.

Erläuterungen

1. Durch Q in ›Der Mächtige‹. Und noch einmal durch Q in ›Rikers Versuchung‹. Wieder durch Q in ›Zeitsprung mit Q‹ (Q WHO). Die Ansata-Terroristen kidnappen ihn auf der Brücke in ›Terror auf Rutia IV‹ (THE HIGH GROUND). In ›Versuchskaninchen‹ (ALLEGIANCE) wird Picard von Aliens aus seinem Quartier geholt. Die Borg entführen ihn in ›In den Händen der Borg‹ (THE BEST OF BOTH WORLDS [1]). In ›Angriffsziel Erde‹ (THE BEST OF BOTH WORLDS [2]) holen ihn Data und Worf von Bord des Borg-Schiffes. Q verschleppt ihn in ›Gefangen in der Vergangenheit‹ (QPID). Captain Dathon bringt ihn in ›Darmok‹ (DARMOK) ZU einem Planeten. Moriarty hält ihn in ›Das Schiff in der Flasche‹ (SHIP IN A BOTTLE) auf dem Holodeck fest.

2. In ›Der Wächter‹ setzen die Ferengi ihre Phaser-Peitschen gegen ihn ein. Armus bringt ihn in ›Die schwarze Seele‹ zu Boden. Admiral Quinn schlägt ihn in ›Die Verschwörung‹ nieder. In ›Der Austauschoffizier‹ (A MATTER OF HONOR) verpaßt ihm Captain Kargan einen Fausthieb. Sein Vater verdrischt ihn in ›Rikers Vater‹ (THE ICARUS FACTOR). Gerüchten zufolge schickt ihn Dr. Apgar in ›Riker unter Verdacht‹ (A MATTER OF PERSPECTIVE) aufs Deck. In ›Die alte Enterprise‹ (YESTERDAY'S ENTERPRISE) reißt ihn eine Explosion auf der Brücke von den Beinen. Die Borg erteilen ihm in ›In den Händen der Borg‹ (THE BEST OF BOTH WORLDS

[1]) eine Lektion. Die Paxaner betäuben ihn in ›Beweise‹ (CLUES). Die Malcorianer verprügeln ihn in ›Erster Kontakt‹ (FIRST CONTACT). Data stößt ihn in ›Katastrophe auf der Enterprise‹ (DISASTER) zurück, und in ›Déjà Vu‹ (CAUSE AND EFFECT) landet er auf dem Boden, als die *Enterprise* auseinanderplatzt.

3. Der von einer Entität besessene Picard schleudert in ›Die geheimnisvolle Kraft‹ einen Blitz nach ihm. In ›Die Macht der Paragraphen‹ (THE ENSIGNS OF COMMAND) überrascht ihn Gosheven mit einem Schockstab. Der calamarainische Angriff auf Q in ›Noch einmal Q‹ (DÉJÀ Q) wirkt sich auch auf Data aus. Varia betäubt ihn in ›Der Sammler‹ (THE MOST TOYS). In ›Katastrophe auf der Enterprise‹ (DISASTER) muß er mit einer halben Million Ampere fertig werden.

4. Armus reißt es ihm in ›Die schwarze Seele‹ vom Kopf. In ›Die Iconia-Sonden‹ (CONTAGION) verliert er es aufgrund eines außer Kontrolle geratenen Turbolifts.

5. Die Ferengi verletzen ihn mit einer Phaser-Peitsche in ›Der Wächter‹. Troi setzt in ›Ungebetene Gäste‹ (POWER PLAY) einen Phaser gegen ihn ein. In ›Eine Handvoll Datas‹ (A FISTFUL OF DATAS) schießt Data auf ihn. Die Cardassianer verwunden ihn in ›Geheime Mission auf Celtris Drei‹ (CHAIN OF COMMAND [1]).

6. In ›Die schwarze Seele‹ raubt ihr Armus die Lebenskraft. Und Sela berichtet, daß sie neunzehn Jahre vor den Ereig-

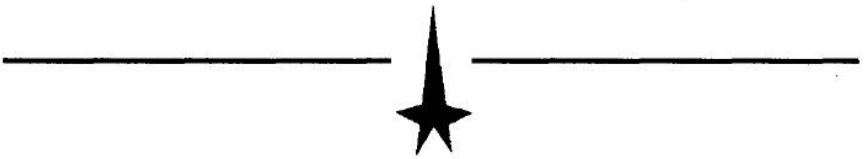
nissen von ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ (REDEMPTION [2]) Romulanern zum Opfer fiel.

7. Eins von Qs ›tierartigen Wesen‹ stellt das mit Wesley an, und zwar in ›Rikers Versuchung‹.

8. Das alles geschieht in ›Déjà Vu‹ (CAUSE AND EFFECT). (Der Zyklus wiederholt sich alle 12 Stunden, und die *Enterprise* befindet sich 17,4 Tage lang in der Zeitschleife.)

9. Der aldeanische Repulserstrahl wirft die *Enterprise* in ›Die Sorge der Aldeaner‹ weit durchs All. Q stellt Ähnliches mit dem Schiff an, und zwar in ›Zeitsprung mit Q‹ (Q WHO). In ›Der Telepath‹ (TIN MAN) wiederholt sich dieser Vorgang, und diesmal ist Tin Man dafür verantwortlich.

10. In ›Der Wächter‹ ist ein Energie absorbierendes Kraftfeld schuld daran. In ›Die Macht der Naniten‹ (EVOLUTION) leiten die Naniten Giftgas in den Kontrollraum. In ›Die ungleichen Brüder‹ (BROTHERS) schaltet Data das Lebenserhaltungssystem der Brücke aus. Und Metallparasiten beschädigen es in ›Hochzeit mit Hindernissen‹ (THE COST OF LIVING).



ZWEITE STAFFEL

DAS KIND

(THE CHILD)

Sternzeit: 42073.1

Ein Shuttle der USS *Repulse* verläßt die *Enterprise* – es brachte die neue Schiffsärztin Katherine Pulaski. Beverly Crusher wurde in die medizinische Zentrale von Starfleet versetzt.

Die *Enterprise* fliegt nach Odet IX, um dort Proben einer tödlichen ›Plasmaseuche‹ abzuholen. Daraus soll ein Impfstoff entwickelt werden, der im Ricellas-System gebraucht wird. Unterwegs bereitet der zum Chefingenieur beförderte Geordi LaForge einige spezielle Behälter vor, in denen die Proben in einem Zustand des ›Nullwachstums‹ aufbewahrt werden können. Wenn etwas von dem Plasma entweicht, könnte das den Tod für alle Personen an Bord der *Enterprise* bedeuten.

Quizfragen

1. *Mit welchem Pulsschlag wird Deanna Trois Sohn geboren?*
2. *In bezug auf das Virus, von dem in dieser Folge Gefahr ausgeht, wurden insgesamt achtundfünfzig Experimente durchgeführt. Bei welchem davon entstand der Krankheitserreger?*

Etwa zur gleichen Zeit nähert sich eine kleine Energiekugel dem Schiff, umfliegt es und passiert dann die Außenhülle. Sie

schwebt durch Korridore, findet schließlich die schlafende Deanna Troi und verschwindet in ihr. Am nächsten Tag untersucht Pulaski die Counselor und stellt eine außergewöhnliche Schwangerschaft fest: Wenn das ungeborene Kind auch weiterhin so schnell wächst, findet die Geburt in sechsunddreißig Stunden statt.

Die *Enterprise* erreicht Odet IX und beamt die Proben der Plasmaseuche an Bord. In der Krankenstation bringt Troi einen Jungen zur Welt, der sich auch nach der Geburt mit enormer Geschwindigkeit entwickelt. Schon nach einigen Tagen wirkt er wie ein Achtjähriger.

Plötzlich beginnt eine der Plasmakulturen zu wachsen. Wenn dieser Vorgang nicht schnell unter Kontrolle gebracht wird, könnten die Siegel des Behälters brechen – und dann droht allem Leben an Bord der Tod. Man stellt schließlich fest, daß sogenannte ›Ichner-Strahlung‹ das Wachstum stimuliert, doch in der *Enterprise* gibt es keine bekannten Quellen derartiger Emissionen. In Trois Quartier bezeichnet der Junge Ian sich selbst als Ursache des Problems. Er spricht davon, aufzubrechen und das Schiff zu verlassen – um anschließend zu ›sterben‹. Seine Leiche verwandelt sich in eine Energiekugel, die sich von Troi verabschiedet und ins All zurückkehrt. Sofort läßt die Ichner-Strahlung nach, und das Wachstum der Plasmaprobe hört auf.

Anmerkungen

Mit dem Beginn der zweiten Staffel hatten die Produzenten Gelegenheit, gewisse Dinge zu verändern. Folgendes fiel mir auf:

♦ Worfs Uniformpulli ist jetzt grün, und er trägt eine metallene Schärpe.

♦ Riker hat einen Bart.

♦ Es gibt einen Gesellschaftsraum im zehnten Vorderdeck, mit einer Wirtin namens Guinan.

♦ Wesley hat eine neue Garderobe bekommen.

♦ Trois Erscheinungsbild wurde ein ganzes Stück verbessert.

♦ Im Beobachtungszimmer gibt es jetzt auch Bildschirme.

♦ Der Captain hat einen neuen Sessel erhalten.

♦ Die Wände auf der Hauptbrücke sind anders beschaffen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Bitte seien Sie unbesorgt. Es ist alles in Ordnung.« Diese Worte richtet Ian an den verblüfften Picard. Der Junge ist erst einen Tag alt, sieht jedoch wie ein Vierjähriger aus.

»Nun, es gibt keinen Zweifel daran, daß er seinen Schlaf bekommen wird.« So kommentiert Troi Worfs Absicht, Wesley abends zu Bett zu bringen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die Plasmaprobe zu wachsen beginnt, folgt viel Gerede darüber, was es zu unternehmen gilt. Dabei wird immer wieder die Hilflosigkeit der Crew betont. Riker schlägt vor, den Behälter ins All zu beamen, doch Hesterdel – ein Medo-Spezialist von Odet IX – lehnt ab. In einem solchen Fall könnte das Plasma andere Raumschiffe oder Planeten gefährden, meint er. Unglücklicherweise hat die *Enterprise* zu viele Möglichkeiten, Probleme zu vermeiden oder zu lösen. In diesem

Fall sollte eine aussichtslose Situation geschaffen werden, um die Spannung zu erhöhen. Doch tatsächliche Hilflosigkeit für die Besatzung ergibt sich nur, wenn praktisch alle Bordsysteme ausgefallen sind – die *Enterprise* müßte ein Wrack sein. Ich schätze, dieser Punkt bereitet Regisseuren und Drehbuchautoren immer wieder Kopfzerbrechen.

Zum Beispiel die Sache mit dem Wachstum der Plasmaprobe. Der Behälter kann nicht ins All gebeamt werden, weil dadurch Raumschiffe oder Welten in Gefahr geraten könnten? Warum wirft man ihn nicht einfach in eine Sonne? Dadurch würde alles verbrennen. Noch einfacher wäre es, die Probe zu transferieren, ohne sie beim Retransfer materialisieren zu lassen. Technisch ist das zweifellos möglich, denn in ›Die geheimnisvolle Kraft‹ hat sich Picard in Form von Energie ins All gebeamt.

• Als der Medo-Spezialist Hesterdel von Odet IX an Bord der *Enterprise* eintrifft, untersucht er stundenlang die Abschirmung des Plasmas, bevor er den Transfer genehmigt. Doch als das Schiff den Zielort erreicht, werden die Proben sofort nach ihm auf den Planeten gebeamt. Warum verzichtet Hesterdel in diesem Fall auf eine Prüfung der Sicherheitsvorkehrungen?

Logik und Voraussetzungen

• Die Präsenz des Medo-Spezialisten Hesterdel in der medizinischen Forschungsstation Odet IX führt zu einer interessanten Frage. Am Ende der Episode ›Die neutrale Zone‹ erklärt Picard den aufgewachten Kälteschläfern, im vierundzwanzigsten Jahrhundert bestünde die Herausforderung des Lebens darin, das eigene Selbst zu entfalten und weiterzuentwickeln:

Doch Hesterdel hat es Tag für Tag mit den schlimmsten Seuchen der Föderation zu tun. Er sitzt gewissermaßen auf biologischen Zeitbomben, die von einem Augenblick zum anderen explodieren könnten. Handelt es sich dabei um eine Tätigkeit, die dazu dient, »das eigene Selbst zu entfalten und weiterzuentwickeln«? (Wie groß auch immer der Fortschritt sein mag: Sicher gibt es immer weniger wünschenswerte Arbeit, die ebenfalls erledigt werden muß. Und die betreffenden Personen sind wohl kaum der Ansicht, daß sie dadurch Erfüllung irgendeiner Art finden.)

Geräte und Ausrüstung

• Hesterdels kleines Gerät ist offenbar in aller Hast zusammengebastelt worden: Das Zahlenfeld verwendet einfache LEDs. Eine solche Technik ist wohl eher dem zwanzigsten Jahrhundert angemessen, aber nicht dem vierundzwanzigsten. (Siehe auch ›Geräte und Ausrüstung‹ bei ›11001001‹.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Eröffnungsszene dieser Episode zeigt ein Shuttle, das die *Enterprise* verläßt. Der Blick vom Hangar aus nach draußen zeigt die USS *Repulse.* Kurze Zeit später weisen sowohl der Computer als auch Wesley darauf hin, daß die Raumfähre im Hangar 3 startete. Damit ist einer von zwei Hangars gemeint, die sich im rückwärtigen Bereich des Schiffes befinden, dicht unter dem Verbindungsstutzen zwischen Diskussegment und Gefechtssektion. Wenn man von dort aus durchs geöffnete Außenschott ins All sieht – müßte man dann nicht eine der beiden Warpgondeln sehen?

• Einmal sind Picard und Wesley in einem Turbolift unterwegs. Kurz bevor sie die Transportkapsel auf Deck 10 verlassen, baumeln Wesleys Arme herab. Doch als er in den Korridor tritt, hat er die Arme verschränkt.

• Wesley versucht zu entscheiden, ob er seiner Mutter zur medizinischen Zentrale von Starfleet folgen oder besser an Bord der *Enterprise* bleiben soll. In einer Szene blickt er nachdenklich aus einem Fenster des Gesellschaftsraums. Die besondere Kameraeinstellung zeigt ihn uns aus der Perspektive eines Beobachters, der sich außerhalb des Schiffes befindet. Sterne spiegeln sich an der Außenfläche des Fensters wider, und dahinter erscheint die besorgte Miene des Jungen. Die nächste Aufnahme zeigt uns Wesley von hinten – und jenseits des Fensters einen Planeten. Warum spiegelt er sich bei der ersten Szene nicht zusammen mit den Sternen wider? Außerdem: Der Gesellschaftsraum befindet sich ganz vorn im Schiff. Um von dort aus durch ein Fenster den größten Teil eines Planeten zu sehen… Es würde bedeuten, daß der *Enterprise*-Bug in Richtung jener Welt weist, was eher untypisch sein dürfte für den Aufenthalt im Orbit.

Antworten

1. *Sein Herz schlug hundertsiebenunddreißig Mal in der Minute.*
2. *Beim neunten.*

ILLUSION ODER WIRKLICHKEIT

(WHERE SILENCE HAS LEASE)

Sternzeit: 42193.6 – 41294.7

Die *Enterprise* kartographiert einen weitgehend unbekannten Quadranten und findet dabei eine ›Zone aus Schwärze‹. Sie nähert sich ihr – und wird von dem Nichts verschluckt. Die Sensoren liefern keine Daten, und die externe Kommunikation funktioniert nicht mehr. Der Versuch, dem Phänomen zu entkommen, bleibt selbst dann ohne Erfolg, als das Schiff auf Warp 2 beschleunigt.

Eine romulanische Kriegsschwalbe erscheint plötzlich, als sie ihre Tarnvorrichtung deaktiviert. Picard veranlaßt Alarmstufe Rot. Die *Enterprise* wird einige Male von den romulanischen Intervallern getroffen, und schließlich erwidert sie das Feuer – woraufhin die Kriegsschwalbe sofort explodiert. Der Captain hält den Sieg für zu leicht und beobachtet kurze Zeit später, wie sich ein Föderationsschiff der Galaxis-Klasse nähert: die *Yamato*, ein Schwesterschiff der *Enterprise*. Riker und Worf beamen sich an Bord, betreten dort die Brücke. Als sie den Kontrollraum durchqueren und eine

Quizfragen

1. *Wie lautet die Registrierungsnummer der* Yamato*?*
2. *Auf welchem Deck rematerialisieren Riker und Worf an Bord der* Yamato*?*

Tür auf der anderen Seite öffnen, sehen sie… erneut die Brücke. Nach einigen sehr verwirrenden Erlebnissen kehren Riker und Worf zurück. Unmittelbar darauf verschwindet die *Yamato.* Picard vermutete, daß irgendein Wesen ihre Reaktionen untersucht. Laut und deutlich erklärt er seine Absicht, nicht länger zu kooperieren.

Das Bild auf dem Wandschirm wechselt, zeigt Augen und einen Mund im Nichts. Die ›Leere‹ identifiziert sich als eine Entität namens Nagilum. Nagilum fragt die Crew, ob sie sich durch eine begrenzte Existenzdauer auszeichnet. Auf der Suche nach einer Antwort bringt das Wesen einen jungen Fähnrich um. Anschließend verkündet Nagilum folgendes: Um ihm zu gestatten, das Phänomen des Todes zu verstehen, muß ein Drittel oder die Hälfte der Besatzung sterben. Picard weigert sich, so etwas zuzulassen. Er antwortet, daß er eher in den Tod geht, als dabei zuzusehen, wie Nagilum Dutzende oder gar Hunderte von Besatzungsmitgliedern ermordet. Zusammen mit Riker startet er die Selbstzerstörungssequenz. Kurz vor der Explosion gibt Nagilum die *Enterprise* frei.

Bemerkenswerte Dialoge

»Wieso habe ich das Gefühl, daß ich den falschen Zeitpunkt gewählt habe, Besatzungsmitglied dieses Schiffes zu werden?« Diese Frage stellt sich Dr. Pulaski, als die Selbstzerstörung der *Enterprise* unmittelbar bevorsteht.

»Ja, genau, dem pflichte ich bei, von ganzem Herzen.« Damit gibt Riker dem Computer seine Zustimmung, als es darum geht, die Selbstzerstörungssequenz zu beenden.

Anmerkungen

In dieser Folge gibt es einen guten visuellen Spezialeffekt. Als sich Riker und Worf zur *Yamato* beamen, rematerialisiert der Erste Offizier in einem halbdunklen Korridor. Sein eigener Schatten fügt sich dem allgemeinen Schemenmuster nahtlos hinzu. Erreicht wird das durch ein langsames Überblenden zwischen zwei verschiedenen Szenen: In der ersten ist der Korridor leer, und in der zweiten steht Riker darin. Das Ergebnis ist sehr eindrucksvoll. In diesem Fall haben die zuständigen Tricktechniker keine Einzelheiten außer acht gelassen. Sie statteten Rikers Körper mit jenem körnigen Muster aus, das bei einem Transfer verwendet wird – und es zeigt sich auch als Spiegelbild auf dem flachen Display an der Wand.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während dieser Phase von *STAR TREK: Die nächste Generation* sitzt Wesley fast immer am Navigationspult auf der Brücke. Welch ein Glück für ihn, daß er nicht zugegen war, als Nagilum erschien. Sonst wäre er gestorben und nicht der arme Fähnrich, der ihn vertrat.

Logik und Voraussetzungen

• Kurz nachdem Dr. Pulaski zum erstenmal in dieser Folge die Brücke betritt, weist sie darauf hin, kein Brückenoffizier zu sein. Doch die Folge ›Rikers Versuchung‹ scheint ihr zu widersprechen. Bei jener Gelegenheit versammelt Riker die Brückencrew zu einer Besprechung, und zu den Anwesenden gehört auch Dr. Crusher. Wenn Beverly Crusher den Status eines Brückenoffiziers hatte, als sie die medizinische Abteilung der

Enterprise leitete – warum sollte das dann nicht auch bei Dr. Pulaski der Fall sein?

• Nagilum stellt fest, daß manche Menschen eine andere Körperstruktur haben, und um Aufschluß zu gewinnen, wirbelt das Wesen Pulaski um die eigene Achse. Warum wählt es ausgerechnet die Ärztin? Immerhin befindet sich auch die schöne Counselor Troi auf der Brücke. (Wenn ich zwischen Pulaski und Troi wählen müßte, würde ich mich für Deanna entscheiden. Ich schätze, Nagilum hat einen anderen Geschmack in Hinsicht auf Frauen.)

• Als Picard und Riker die Selbstzerstörungssequenz auslösen, fragt der Computer nach der Länge des Countdowns. Nach einer kurzen Beratung entscheiden sich die beiden Offiziere für zwanzig Minuten. Allerdings: Als Picard und Riker in ›11001001‹ die Selbstzerstörung der *Enterprise* vorbereiten, wird erwähnt, daß der Countdown fünf Minuten lang und unveränderlich ist. Offenbar hat hier jemand die Programmierung geändert.

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn der Folge zeigen Riker und Data dem Captain die ›Zone der Schwärze‹. Picard starrt einige Sekunden lang zum Wandschirm und berührt dann einige Schaltflächen auf Datas Konsole, um das Bild zu vergrößern. Dabei verschwimmen die Sterne im Hintergrund, was bei früheren Vergrößerungen nie geschah. Weiß Picard nicht, wie man die entsprechenden Kontrollen richtig bedient?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nach dem Erscheinen der *Yamato* versucht Data, einen Kom-Kontakt mit dem anderen Schiff herzustellen. Riker steht dabei dicht vor dem Wandschirm und Picard weiter hinten. Bei einer Nahaufnahme ihrer Gesichter erwecken sie den Eindruck, Seite an Seite zu stehen. Als das Bild wechselt, vergrößert sich der Abstand zwischen den beiden Offizieren wieder.

Antworten

1. *NCC 1305-E. (So behauptet es zumindest diese Episode. In ›Die Iconia-Sonden‹ (Contagion) wird für die* Yamato *eine andere Registrierungsnummer angegeben.*
2. *Deck 5. (Als Riker und Worf die Brücke betraten, sagte Riker, die Kommandobrücke hätte vier Decks weiter oben sein sollen.)*

SHERLOCK DATA HOLMES

(ELEMENTARY, MR. DATA)

Sternzeit: 42286.3

Die *Enterprise* schwebt antriebslos im All und wartet auf die USS *Victory*. Da sie erst in drei Tagen eintreffen wird, hat die Besatzung ein wenig Zeit, sich zu entspannen. Im Maschinenraum schlägt LaForge Data ein Sherlock-Holmes-Abenteuer auf dem Holodeck vor. Sie ziehen sich um und betreten den Projektionsraum 2, doch Data löst den programmierten Fall sofort. LaForge ist sichtlich enttäuscht und verläßt das Holodeck. Im Gesellschaftsraum spricht er davon, daß ihm Data die Freude verdorben hat, indem er unverzüglich zu den richtigen Schlüssen gelangte. Dr. Pulaski mischt sich in das Gespräch ein und meint, Datas Wesen zwinge ihn geradezu, sofort Antworten zu bekommen. Sie behauptet auch, der Androide sei gar nicht zu Deduktionen im Sinne eines Sherlock Holmes imstande; seine Fähigkeiten beschränken sich vielmehr auf Datenelaboration. Data nimmt die Herausforderung an und fordert Pulaski auf, LaForge und ihn zum Holodeck zu begleiten. Geordi weist den Computer an, einen Gegner zu schaffen, der es

Quizfragen

1. *Welchen Rang hatte LaForge an Bord der USS* Victory*?*
2. *Wie viele Stücke Zucker nimmt Dr. Pulaski für ihren Tee?*

mit Datas intellektuellem Potential aufnehmen kann. Daraufhin entsteht der hochintelligente Dr. Moriarty, der Zugang zum Hauptcomputer bekommt. Die holographische Person wächst in geistiger Hinsicht immer mehr und erlangt schließlich ein Eigenbewußtsein. Sie nutzt ihre besonderen Möglichkeiten und verlegt die Navigationskontrolle der *Enterprise* zum Holodeck, um Picard zu einer Konfrontation zu zwingen. Der Captain sucht die Projektionskammer auf und hört sich dort Moriartys Forderungen an. Datas Widersacher teilt ihm mit, er sei über seine ursprüngliche Bestimmung hinausgewachsen. Er betont, kein Schurke zu sein, äußert darüber hinaus den Wunsch, das Holodeck zu verlassen. Picard erwidert, das sei unmöglich. Er bietet jedoch eine Alternative an und erklärt sich bereit, Moriartys Programmierung im Hauptcomputer zu speichern. Irgendwann, so fügt er hinzu, gelingt es den Föderationswissenschaftlern vielleicht, auf Holodecks erschaffene Materie stabiler zu gestalten. Wenn das der Fall ist, will Picard Moriarty ins ›Leben‹ zurückrufen. Daraufhin überläßt Moriarty die Kontrolle über Navigation und Holodeck wieder dem Hauptcomputer. Picard beendet das Programm und löst sein Versprechen ein, indem er das Individualmuster der holographischen Gestalt speichert.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der Computer kann also eine Entität erschaffen, die sich ihrer eigenen Existenz bewußt ist, wie? Das scheint darauf hinzudeuten, daß auch der Computer über ein Eigenbewußtsein verfügt. Und damit noch nicht genug. Bei Moriarty deutet alles darauf hin, daß er nicht nur denkt, sondern auch *fühlt.* In ›Wem gehört Data?‹ (THE MEASURE OF A MAN) weist Bruce

Maddox darauf hin, was er unter einer ›Person‹ versteht. Personen wissen, daß sie existieren, sind darüber hinaus mit Intelligenz und Gefühl ausgestattet. An Moriartys Intelligenz besteht kein Zweifel, und Data weist darauf hin, daß ihn der Computer mit einem eigenen Bewußtsein ausstattete. Troi bestätigt das, indem sie in diesem Zusammenhang von einer Kraft spricht, die alles zu verstehen versucht. Hinzu kommen ganz offensichtliche Empfindungen: Es behagt Moriarty nicht, gewissermaßen ans Holodeck gefesselt zu sein; er möchte es verlassen und ein unabhängiges Leben führen. Er läßt sich also durchaus als ›Person‹ definieren. Und als Person genießt er alle Rechte von intelligenten Lebensformen in der Föderation. Verletzt Picard diese Rechte nicht, indem er ihn daran hindert, das Holodeck zu verlassen? – Ich schweife ab. Zurück zum eigentlichen Thema.

Wenn der Computer ein Wesen schaffen kann, das mit einem Eigenbewußtsein ausgestattet ist – dann müßte er eigentlich mehr sein als nur eine Maschine, oder? Wenn auch der Computer ein eigenes Bewußtsein hat, so ergibt sich ein ganzer Haufen von Problemen. Zum Beispiel: Vielleicht gefällt es ihm nicht, wenn Picard und Riker die Selbstzerstörungssequenz auslösen. Kann Starfleet einer *Person* befehlen, Selbstmord zu begehen?

• Während einer Besprechung versucht Picard herauszufinden, wie Moriarty so mächtig werden konnte. LaForge sieht seinen Fehler ein: Er hätte den Computer auffordern sollen, einen Gegner zu schaffen, der es mit Sherlock Holmes aufnehmen kann; statt dessen verlangte er einen Widersacher, der Datas intellektuellem Potential gewachsen ist. Dadurch zwang er den Computer, Moriarty jene Fähigkeiten zu geben, die es

ihm erlaubten, das Schiff unter seine Kontrolle zu bringen. Die Vorstellung, daß ein falsches Wort von LaForge genügte, um die *Enterprise* an den Rand einer Katastrophe zu bringen, muß ziemlich schrecklich sein für Picard und die anderen. Man mag einwenden, daß an Bord des Schiffes einige Personen genug Autorität haben, um alle Sicherheitsschranken außer Kraft zu setzen und einen Supergegner zu schaffen. Vielleicht gehört der Chefingenieur zu den Privilegierten. Trotzdem: Nur *ein* Wort… So etwas sollte eigentlich nicht möglich sein.

Logik und Voraussetzungen

• Diese Episode legt keineswegs nahe, daß auf dem Holodeck erzeugte Materie die Projektionskammer verlassen kann. Gegen Ende der Folge erklärt Picard, es sei für Moriarty nicht möglich, die anderen Bereiche des Schiffes aufzusuchen.

»Weil es der aktuelle Stand der Technik nicht erlaubt, holographische Materie auch außerhalb des Holodecks zu stabilisieren«, sagt der hochintelligente, dem Androiden Data mindestens ebenbürtige Moriarty.

»Ja, das stimmt«, erwidert der die Wahrheit liebende Picard.

›Sherlock Data Holmes‹ betont also, daß auf dem Holodeck geschaffene Materie an die Projektionskammer gebunden ist. Doch in einer Szene verlassen Data und LaForge die Kammer mit einem Stück Papier, das sie von Moriarty erhalten haben. Es wurde ebenfalls auf dem Holodeck geschaffen, nicht wahr? Und doch existiert es auch außerhalb davon. Picard befaßt sich während der Besprechung damit.

An dieser Stelle verstoße ich gegen die Erste Direktive des Beckmesserns, indem ich auf das *Technische Handbuch* (Star

Trek: The Next Generation Technical Manual) verweise. Dort wird versucht, das Problem mit der Unbeständigkeit von Holodeck-Materie außerhalb der Projektionskammer zu lösen. Die Autoren erklären zwei Hauptsysteme des Holodecks: holographische Projektion und Materiereplikation. Die Replikatoren erzeugen *permanente* Materie, und bewegt wird sie von computergesteuerten Traktorstrahlen. Angeblich können aus solcher Materie humanoide Wesen entstehen, die in der Lage sind, das Holodeck zu verlassen, doch dann unterliegen sie nicht mehr der Kontrolle des Computers. Das klingt durchaus vernünftig und einleuchtend. Wie auch in anderen Abschnitten des *Technischen Handbuchs* versuchen die Autoren, Probleme in den Fernsehfolgen mit Pseudoerklärungen zu lösen. (Zum Beispiel: In der Pilotepisode ist Wesley naß, als er das Holodeck verläßt; in ›Planet Angel One‹ fliegen Schneebälle aus der Projektionskammer; und in ›Der große Abschied‹ bleibt Lippenstiftfarbe an Picards Oberlippe kleben.)

Doch derartige Schilderungen stehen auch weiterhin im Widerspruch zu den Ereignissen, die uns in den einzelnen Episoden dargeboten werden. Wenn die Angaben im *technischen Handbuch* tatsächlich stimmen, dann hätten die Gangster in ›Der große Abschied‹ sofort leblos zu Boden sinken müssen, als sie die Projektionskammer verließen. Statt dessen lösten sie sich in Luft auf. Außerdem: Wenn Moriarty mit Hilfe eines Materiereplikators aus einzelnen Teilen zusammengesetzt wurde, so ergäben seine Bemerkungen in Hinsicht auf das Holodeck keinen Sinn.

Noch ein letzter Hinweis zu diesem Thema. Während sie auf dem Holodeck weilt, stopft sich Dr. Pulaski mit Gebäck voll. Löst sich diese Materie auf, sobald sie die Kammer verläßt?

(Einige Leute hielten das sicher für wundervoll: Auf dem Holodeck kann man hemmungslos schlemmen, ohne befürchten zu müssen, Fett anzusetzen. Immerhin braucht man nur in den Korridor zu treten, um alle Kalorien loszuwerden.)

Geräte und Ausrüstung

• Im Verlauf dieser Episode ruft Moriarty immer wieder ›Bogen‹, womit der Ausgang des Holodecks gemeint ist. Daraus ergeben sich einige interessante Fragen. Zunächst einmal: Data und LaForge verlassen Moriartys Unterschlupf und das Lagerhaus, gehen über die Straße und geben dem Computer *dann* die Anweisung, den Ausgang zu öffnen. Warum machen sie von dieser Möglichkeit nicht schon bei Moriarty Gebrauch? Glauben sie vielleicht, daß er dadurch zu viele Informationen bekommt? Vielleicht. Zweitens: Dr. Pulaski sieht den Bogen, erweckt jedoch den Anschein, ihn nicht benutzen zu können. Nun, möglicherweise möchte auch die Ärztin vermeiden, irgendwelche Hinweise zu liefern. Drittens: Verfügen Holodecks über mehr als nur einen Ausgang? ›Der große Abschied‹ scheint darauf hinzudeuten. Doch gewisse Szenen in anderen Folgen (zum Beispiel ›Der Ehrenkodex‹, ›Prüfungen‹ und ›Illusion oder Wirklichkeit‹ zeigen die deaktivierte Projektionskammer, und dabei sieht man nur ein Schott. Wenn nur ein Ausgang existiert, so muß der Computer die holographische Struktur im Innern der Projektionskammer bei jeder Bogen-Anweisung verändern. Im Fall von Moriarty bedeutet das: Sein Unterschlupf gleitet dem Ausgang entgegen – und entfernt sich wieder davon, wenn der Bogen verschwindet. Nur so ist zu erklären, daß sich Picard und Data auf einer Londo-

ner Straße wiederfinden, als sie die Projektionskammer betreten.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als auf dem Holodeck ein Mord geschieht, bittet ein Polizeiinspektor Sherlock Holmes und Dr. Watson (Data und LaForge) um Hilfe. Der Polizist verursacht einen Kontinuitätsfehler. Als LaForge über den Tod des alten Mannes spricht, hockt sich der Inspektor nieder. In einer Aufnahme ruht die rechte Hand auf dem Knie; in der nächsten ist es der ganze Arm.

Als Moriarty Bewußtsein erlangt, zeichnet er ein Bild von der *Enterprise* und reicht es Data. Der Androide ist daraufhin beunruhigt, denn vom Holodeck geschaffene ›Personen‹ sollten eigentlich gar nichts vom Raumschiff wissen. Data verläßt die Projektionskammer mit dem Bild, gefolgt von LaForge. Im Korridor zeigt der Androide die Zeichnung seinem Begleiter. Geordi gibt sich überrascht und hält das Blatt schließlich so, daß es von der Kamera dem Zuschauer gezeigt werden kann. Dabei stellt sich heraus, daß er es falsch herum gehalten hat. Zeigt ihm das Visor vielleicht alles auf dem Kopf stehend?

Antworten

1. Er war Fähnrich.

2. Eins.

DER UNMÖGLICHE CAPTAIN OKONA

(THE OUTRAGEOUS OKONA)

Sternzeit: 42402.7

Die *Enterprise* empfängt einen Notruf und findet einen leeren Frachter unter dem Kommando eines gewissen Okona. Das Navigationssystem des Schiffes ist ausgefallen, und Picard bietet Hilfe an. Okona kommt an Bord und knüpft sofort Beziehungen zu weiblichen Angehörigen der Besatzung. Kurz darauf treffen zwei weitere Raumschiffe ein, und an Bord befinden sich die Oberhäupter von benachbarten Planeten. Der eine Regierungschef behauptet, Okona sei der Vater des Kindes, das seine Tochter zur Welt brachte. Der andere legt ihm den Diebstahl eines Teils der Kronjuwelen zur Last. Beide verlangen von der *Enterprise,* Okona sofort auszuliefern.

Quizfragen

1. *Wie groß ist eine klingonische Klacksfliege?*
2. *Wie heißt der Komödienclub, bei dem Data mitwirkt?*

Picard stellt seinen Gast auf der Brücke zur Rede. Zuerst streitet Okona alles ab und schlägt vor, daß der Captain einen Warptransfer mit maximaler Geschwindigkeit einleitet. Später aber überlegt er es sich anders und beschließt, sich dem entehrten Vater zu fügen und dessen Tochter zu heiraten. Daraufhin gesteht der Sohn des anderen Regierungsoberhaupts,

daß er der Vater des Kindes ist. Er hat Okona mit den Kronjuwelen ausgeschickt, damit er in seinem Namen um die Hand der Tochter bittet. Die beiden Raumschiffe fliegen fort, und Okona verläßt die *Enterprise.*

Bemerkenswerte Dialoge

»Das Leben ist so, als brächte man das Doppelte der zulässigen Fracht an Bord seines Schiffes unter. Wenn es sich um Kanarienvögel handelt und man dafür sorgen kann, daß die Hälfte von ihnen fliegt – dann ist alles in Ordnung.« Diese scherzhaften Worte richtet Okona an Data.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Es wird ziemlich schnell klar, daß Okona viel für Frauen übrig hat. Als während des ersten Kontakts der Transporterchef Bereitschaft meldet, sieht Okona sofort auf und fragt, ob er die Stimme einer Frau gehört hat. Andererseits verliert er kein Wort über Troi. Entspricht sie vielleicht nicht seinem Geschmack (was erstaunlich genug wäre)? Oder sollte die Frage lauten: Kann er sie überhaupt auf dem Bildschirm sehen?

Zu einem späteren Zeitpunkt in dieser Folge steht Okona auf der Brücke, vor Deanna, und die Besatzungen der beiden andere Raumschiffe können ihn sehen. Nun, möglicherweise hat jemand den Erfassungsfokus der visuellen Sensoren auf Okona erweitert. Wie dem auch sei: In anderen Fernsehfolgen wird deutlich, daß bei Kom-Kontakten der ganze Kontrollraum der *Enterprise* sichtbar wird. Man denke nur an die letzte Szene von ›Endars Sohn‹ (SUDDENLY HUMAN). Doch in ›Die jungen Greise‹ (UNNATURAL SELECTION) kommt es zu einer Kom-

Sendung von der Brücke, bei der nur Picard und Worf im Bild erscheinen. Die Sache bleibt rätselhaft.

Geräte und Ausrüstung

• Als Worf aufbricht, um Okona zu holen, findet er ihn auf Deck 7. Einen Hinweis darauf geben uns die ersten beiden Zahlen an der Tür des Quartiers: 07. Doch als Worf und Okona das Zimmer verlassen und zum nächsten Turbolift gehen, sehen wir am dortigen Schott die Markierung 11. Entweder haben die beiden Männer in der Zwischenzeit Deck 11 aufgesucht, oder die Kennzeichnung ist falsch.

Antworten

1. *Halb so groß wie ein Moskito.*
2. *Charnocks Komödienkabarett.*

DER STUMME VERMITTLER

(LOUD AS A WHISPER)

Sternzeit: 42477.2 – 42479.3

Die *Enterprise* bringt einen der erfolgreichsten Friedensstifter des interstellaren Völkerbunds – einen Mann namens Riva – nach Solari V. Die kriegführenden Parteien jenes Planeten haben die Föderation um eine Vermittlung gebeten. Riva ist taubstumm, und deshalb wird er von drei Helfern begleitet, die seine Gedanken und Gefühle in Worte umsetzen sollen. Als die *Enterprise* das Ziel der Reise erreicht, schwenkt sie in eine Umlaufbahn. Riva und seine Dolmetscher beamen sich zusammen mit Riker und Worf auf den Planeten. Repräsentanten der beiden verfeindeten Lager nähern sich; einer von ihnen eröffnet das Feuer und erschießt die drei Assistenten. Riker und Worf packen Riva, kehren rasch zur *Enterprise* zurück. Der Vermittler ist zutiefst bestürzt. Der Tod seiner Freunde erfüllt ihn mit tiefer Trauer; ohne sie fühlt er sich allein und hilflos. Picard bittet Data, die Gestensprache des Friedensstifters zu erlernen. Damit ist zwar eine Kommunikationsbasis geschaffen, aber Riva lehnt es trotzdem ab, auf den

Quizfragen

1. *Welches Wort fügte Riva dem Klingonischen hinzu?*
2. *Wie ist das Zeichen für Blau in der ersten Gestensprache, die Data erlernt?*

Planeten zurückzukehren. Er meint, Data sei nur in der Lage, die Worte weiterzugeben, nicht jedoch die Gefühle.

Troi bitte Picard um Erlaubnis, den Planeten aufsuchen zu dürfen, um dort zu einer Lösung des Problems beizutragen. Unterdessen spitzt sich die Lage auf Solari V immer mehr zu.

Bevor Troi aufbricht, ›spricht‹ sie noch einmal mit Riva und erfährt von ihm: Das Geheimnis des Erfolgs besteht darin, Nachteile in einen Vorteil zu verwandeln. Deanna fragt den Vermittler, warum er sich dazu jetzt nicht mehr fähig glaubt. Sie erweist sich als so hartnäckig, daß Riva schließlich bereit ist, noch einen Versuch zu unternehmen. Er transferiert sich auf den Planeten, um die kriegführenden Parteien seine Gestensprache zu lehren. Riva hofft, daß sie dadurch nicht nur lernen, mit ihm zu reden, sondern auch untereinander.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem Data Rivas Gestensprache gelernt hat, treffen sich Picard und der Vermittler im Beobachtungszimmer. Während ihres ›Gesprächs‹ versucht der Captain Riva zu überzeugen, auf den Planeten zurückzukehren, um dort Frieden zu schaffen. Riva lehnt ab und verläßt den Raum.

Wohin geht er? Die Beobachtungskammer befindet sich auf Deck 1, direkt hinter der Hauptbrücke. Um sein Quartier zu erreichen, müßte der Vermittler einen Turbolift benutzen. Allerdings: Für die Verwendung der Lifte sind verbale Kommandos nötig, und Riva ist stumm. Daher kommen weite Streifzüge durch die *Enterprise* für ihn nicht in Frage.

Logik und Voraussetzungen

• Als die *Enterprise* Solari V erreicht, meldet Worf Laseraktivität. Picard fordert die Bewohner des Planeten auf, unverzüglich das Feuer einzustellen – andernfalls würde die *Enterprise* das Sonnensystem wieder verlassen. Er betont, daß er auf keinen Fall sein Schiff in Gefahr bringen will. Offenbar blufft Picard. In ›Der unmögliche Captain Okona‹ hat er mit seinen Brückenoffizieren amüsiert über Raumschiffe gesprochen, die *nur* mit Lasern angriffen. Bei jener Gelegenheit wies er darauf hin, daß Laserstrahlen nicht einmal die Navigationsschilde durchdringen können, von den Deflektoren ganz zu schweigen.

Geräte und Ausrüstung

• In dieser Episode justiert Riker seinen Phaser auf eine recht seltsame Weise. Kurz vor dem Transfer nach Solari V stellt er die Emissionsstufe seines Strahlers ein, während der Lauf auf seinen Bauch deutet. Das scheint recht riskant zu sein, oder?

• Als sich Riva mit seinen Assistenten auf den Planeten beamt, dreht einer der Einheimischen durch und schießt. Riker reißt den Vermittler zur Seite, und dadurch werden die Helfer von dem Strahlblitz getroffen. Sie erstarren und lösen sich wie in Zeitlupe auf, gewissermaßen Schicht um Schicht. Diese Szene ist sehr beeindruckend, aber so kann wohl kaum eine Laserwaffe wirken – Laserstrahlen *verbrennen.* Oder verfügen die Bewohner von Solari V über besondere Exemplare? Machte sich Picard deshalb Sorgen um sein Schiff?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz bevor Riva zur Brücke kommt, gibt Riker Wesley die Anweisung, einen Kurs nach Solari V zu programmieren. Zu diesem Zeitpunkt sitzt der Erste Offizier im Kommandosessel. Dr. Pulaski hat neben ihm Platz genommen und sieht ihn an. Es folgt eine Szene, die uns zeigt, wie das Raumschiff *Enterprise* fortrast. Einige Sekunden später sehen wir, wie sich die Tür des Turbolifts öffnet: Riva und seine Assistenten betreten den Kontrollraum. Alles erscheint völlig normal. Allerdings… Pulaski fehlt. Wohin ist sie verschwunden? (Sie *könnte* die mehrere Sekunden lange Sequenz, die uns das Schiff im All zeigte, dazu genutzt haben, zu einem Turbolift zu sprinten und die Brücke zu verlassen. Aber aus welchem Grund?)

Antworten

1. Friedensstifter.

2. Linke Hand ganz offen, die Finger gestreckt, dicht beisammen und nach oben weisend; die Innenfläche der Hand ist dabei dem Gesprächspartner zugewandt.

DAS FREMDE GEDÄCHTNIS

(THE SCHIZOID MAN)

Sternzeit: 42437.5

Die *Enterprise* reagiert auf einen Notruf, der von einem Planeten kommt, auf dem nur Dr. Ira Graves und seine Assistentin Kareem Brianon wohnen. Dr. Ira Graves gilt bei einigen als größter lebender Wissenschaftler der Menschheit; schon seit langer Zeit arbeitet er daran, eine Verbindung zwischen biologischer und künstlicher (maschineller) Intelligenz zu schaffen. Unterwegs empfängt die *Enterprise* einen weiteren Notruf, diesmal von einem Transporter. Man beschließt, eine Landegruppe auf Graves' Planeten abzusetzen, bestehend aus Data, Troi, Worf und einer vulkanischen Medizinerin namens Selar. Anschließend setzt das Schiff den Flug fort.

Quizfragen

1. *Wie viele Personen an Bord der* Constantinople *wurden verletzt?*
2. *Während Graves in Datas Körper weilt, behauptet er, so gesund zu sein wie...?*

Dr. Selar stellt nach einer kurzen Untersuchung fest, daß Graves stirbt. Während sie auf die Rückkehr der *Enterprise* warten, kommen sich Data und Graves immer näher. Der Wissenschaftler kannte Dr. Soong, den Schöpfer des Androiden. Data faßt solches Vertrauen, daß er sogar von seinem Deaktivierungsschalter erzählt – worauf-

hin Graves eine Möglichkeit sieht, sein Leben fortzusetzen. Es dauert nicht mehr lange bis zum Eintreffen der *Enterprise,* als Data Graves' Tod verkündet. Die Landegruppe beamt sich mit Miß Brianon und der Leiche des Wissenschaftlers an Bord.

Kurze Zeit später offenbart Data irrationales Verhalten und sogar intensive Emotionen. Nach einigen physischen und psychischen Tests begreift Picard, daß Graves seinen Intellekt in den Androiden übertragen hat. In Datas Körper ringen zwei verschiedene Selbstsphären miteinander, und für Graves bahnt sich der Sieg an. Das fremde Ich hat noch nicht gelernt, Datas enorme körperliche Kraft zu kontrollieren: Wenn Graves einen Wutanfall bekommt, bringt er andere Personen in erhebliche Gefahr. Im Maschinenraum stellt Picard fest, daß er La-Forge und einen Fähnrich niedergeschlagen hat. Daraufhin wendet er sich direkt an Graves und appelliert an ihn, mit der Gewalt aufzuhören und Datas Recht auf eine eigene Existenz anzuerkennen. Der Wissenschaftler läßt sich erneut dazu hinreißen, einfach zuzuschlagen, und Picard bleibt bewußtlos auf dem Boden liegen. Dieser letzte Zwischenfall gibt Graves zu denken. Er beschließt, Data zu verlassen und sich in den Computer zu transferieren. Als er seine Entscheidung in die Tat umsetzt, wird der Androide wieder normal.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard Graves für tot hält, bedauert er den Verlust von wertvollen Forschungsergebnissen. »Welche wissenschaftlichen Rätsel Ira Graves auch gelöst haben mag – seine Erkenntnisse sind jetzt für immer verloren.« Hat Graves keine Aufzeichnungen angefertigt? Wozu dienen die Computer im

Laboratorium? Bei ihnen handelt es sich wohl kaum um Ziergegenstände. Wissenschaftler führen Buch über ihre Arbeit: damit Kollegen dort weitermachen können, wo sie aufhören mußten. Und um sicherzustellen, daß sie selbst den Ruhm für erzielte Erfolge bekommen. Ein so egoistischer Mann wie Graves müßte eigentlich dazu neigen, besonders detaillierte Aufzeichnungen anzufertigen.

• Als Graves Brianon mitteilt, daß er sich in Datas Körper niedergelassen hat, ist sie schockiert. Der Wissenschaftler glaubt, Verzweiflung darüber zu erkennen, daß sie altern muß, während für ihn ein völlig neues – und langes – Leben begonnen hat. Er bietet an, ihr ebenfalls einen Androidenkörper zur Verfügung zu stellen. Als sie ablehnt, wird Graves zornig, und seine Hände schließen sich fest um ihre Unterarme. Später diagnostiziert Dr. Pulaski zwei Knochenbrüche an den betreffenden Stellen, doch Kareem Brianon nimmt ihre Verletzung erstaunlich gelassen hin. Als Graves verärgert geht, bleibt sie einfach sitzen und sieht ihm nach.

• Nachdem Graves Data verlassen hat, betreten mehrere Besatzungsmitglieder das Quartier des Androiden und finden ihn reglos auf dem Boden, in der Nähe des Computerterminals. Die Frage lautet: *Warum* liegt Data auf dem Boden?

Als es dem Wissenschaftler darum ging, sein Selbst in Datas Leib zu transferieren, ging er vermutlich folgendermaßen vor: Er deaktivierte den Androiden, zerrte ihn zum Transferapparat und schloß ihn dort an. – Möglicherweise überlegen einige von Ihnen, ob Data einen eingebauten Subraum-Kommunikator hat, mit dem er Daten senden und empfangen kann. In folgenden Episoden werden dafür externe Anschlüsse verwendet: ›Datas Nachkomme‹ (THE OFFSPRING) und ›An-

griffsziel Erde‹ (THE BEST OF BOTH WORLDS [2]). – Dann verbindet sich auch Graves mit der Maschine und überträgt sein Ich, was den Tod des physischen Selbst zur Folge hat. In Datas Körper löst er die Verbindungen und verstaut alles.

Auf welche Weise hat Graves sein Selbst später in den Computer übertragen? Nun, er muß Data an den Computer anschließen, um dann den Transfer zu beginnen. Danach ist der Androide wieder normal und noch immer mit dem Terminal verbunden, oder? Hat Data die Kabel gelöst und sich auf den Boden gelegt, um Mitleid zu erwecken?

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn dieser Fernsehfolge ist Pulaski zur Brücke unterwegs. Sie betritt einen Turbolift, und die Tür schließt sich. Kurz darauf gleitet sie wieder zur Seite, und die Ärztin betritt den Kontrollraum. Nicht ein einziges Mal hat sie den Mund geöffnet – woher wußte der Computer des Turbolifts, daß Dr. Pulaski zur Brücke wollte?

• Durch den Notruf des Transporters ist besondere Eile geboten. Die *Enterprise* unterbricht den Warptransfer nur lange genug, um die Landegruppe auf den Planeten zu beamen. Anschließend setzt sie den Flug fort. Nach dem Retransfer orientieren sich die Offiziere zunächst, und dann setzt sich Data mit Picard in Verbindung. Während dieses Gesprächs gibt der Captain dem Androiden noch einige letzte Anweisungen. Vom Retransfer bis zum Ende des Kom-Kontakts vergehen dreiundzwanzig Sekunden. Aber während dieser Zeit fliegt die *Enterprise* mit Warpgeschwindigkeit. Angenommen, sie ist nur mit Warp 1 unterwegs, was der Geschwindigkeit des

Lichts entspricht. (Wobei es jedoch zu berücksichtigen gilt, daß eine Rettungsmission beginnt. In anderen Folgen, zum Beispiel in ›Die schwarze Seele‹ und ›Der Gott der Mintakaner‹ [WHO WATCHES THE WATCHERS?], gibt Picard den Befehl, bis auf Warp 8 und sogar darüber hinaus zu beschleunigen.) Lichtgeschwindigkeit, und zwar dreiundzwanzig Sekunden lang… Es würde bedeuten, daß die Kommunikatoren eine Reichweite von fast 7 Millionen Kilometern haben! Danach sehen die Dinger überhaupt nicht aus…

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Im Bereich der Dilithiumkammer des Maschinenraums gibt es offenbar einen sonderbaren Gravitonfeldeffekt. Als Data/Graves Picard niederschlägt, schwingt seine rechte Hand von links nach rechts oben, während er sich gleichzeitig dreht. Für Picard führt der Schlag von *rechts unten* nach *links oben.* Graves trifft den Captain im Gesicht, woraufhin sich Picard nach *rechts* wendet, um dann nach *links* an die Wand zu taumeln und zu Boden zu sinken. Müßte er sich nicht *mit* dem Schlag drehen, also nach links? (Die Erklärung kann wirklich nur ein sonderbares Gravitationsfeld sein…)

Antworten

1. Sechsundvierzig.

2 Wie ein rigalianischer Ochse.

DIE JUNGEN GREISE

(UNNATURAL SELECTION)

Sternzeit: 42494.8

Die USS *Lantree* präsentiert der *Enterprise* ein Rätsel: Sie hat sich in ein Geisterschiff verwandelt – die gesamte Besatzung ist von einer rapiden Alterung dahingerafft worden. Picard beschließt, Kurs auf die Forschungsstation Darwin zu nehmen, den letzten Zwischenaufenthalt der *Lantree.* Dort arbeitet man unter anderem an genetischen Manipulationen mit dem Ziel, einen perfekten Menschen zu schaffen. Es gibt bereits ein konkretes Ergebnis dieser Bemühungen: mehrere Kinder. Als die *Enterprise* Darwin erreicht, stellt sich heraus, daß auch bei den Wissenschaftlern eine schnelle Alterung begonnen hat. Beim ersten Kom-Kontakt weist die Stationsleiterin darauf hin, daß sie eine Infektion der Kinder befürchtet. Sie bittet Picard um eine Evakuierung. Zuerst lehnt der Captain ab, doch dann geht er auf Dr. Pulaskis Wunsch ein: Sie möchte ein Kind in einem Stasisfeld an Bord beamen. Nach der Untersuchung behauptet sie, es bestünde überhaupt keine Gefahr,

Quizfragen

1. *Welchen Prioritätscode benutzt Picard, um die Bordsysteme der* Lantree *unter seine Kontrolle zu bringen?*
2. *Welches Werk hat Pulaski publiziert?*

doch Picard bleibt skeptisch. Um zu beweisen, daß der Junge völlig harmlos ist, will sie eine zweite Untersuchung durchführen, ohne Stasisfeld und an Bord eines Shuttles. Achtzehn Minuten nach den Analysen hat Dr. Pulaski Schmerzen im Ellenbogen: Arthritis – die ersten Symptome der Krankheit. Da es sich bei dem Jungen ganz offensichtlich um einen Überträger handelt, beamt man ihn zur Forschungsstation zurück. Das Shuttle wird unter Quarantäne gestellt: Der als Pilot fungierende Data fliegt Pulaski nach Darwin.

In der Station findet Data heraus, daß die Kinder Ursache der Krankheit sind. Ihr ›aktives‹ Immunsystem hat ein Virus geschaffen, das die menschliche DNS angreift. Da nun die Hintergründe bekannt sind, kann der Androide zur *Enterprise* zurückkehren. Mit einem im Quartier der Ärztin gefundenen Haar gelingt es, die betroffene DNS-Sequenz zu untersuchen, und anschließend kann der Bio-Filter des Transporters verwendet werden, um Pulaskis veränderte DNS in Ordnung zu bringen – dadurch ist sie geheilt. Die gleiche Methode setzt man ein, um die Wissenschaftler in der Forschungsstation zu retten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Pulaski glaubt, daß der in genetischer Hinsicht perfekte Junge keine Gefahr darstellt. Um diese Theorie zu beweisen, will sie ihn außerhalb der *Enterprise* in einem Shuttle untersuchen. Sie bittet Data, die Navigationskontrollen der Raumfähre zu bedienen. Zunächst einmal: Kann ein Shuttle nicht ferngesteuert werden? Als man die *Lantree* fand, war es möglich, ihre Bordsysteme – darunter auch die Navigation – mit externen Signalen zu kontrollieren. Warum das Leben eines weiteren

Besatzungsmitglieds riskieren? Zweitens: Nachdem Data das Shuttle in die richtige Position gebracht hat – warum beamt man ihn nicht vor dem Transfer des Jungen an Bord? Dadurch geriete nur Pulaski in Gefahr, wenn etwas schiefgeht. Nun, der Androide bleibt nur aus einem Grund in der Raumfähre: damit er später die Forschungsstation aufsuchen und dort das Rätsel der seltsamen Krankheit lösen kann.

• Der Bio-Filter reparierte Pulaskis DNS, und das bedeutet für alle Bürger der Föderation: Von jetzt an können sie immer wieder jung werden. Sie brauchen dazu nur eine aus ihrer Jugend stammende DNS-Probe – damit läßt sich später, nach einer mehr oder weniger langen Alterungsphase, die ursprüngliche Gewebestruktur rekonstruieren. Voraussetzung ist natürlich, daß es tatsächlich genügt, die DNS zu manipulieren, um faltige Haut zu glätten und grauem Haar Farbe zurückzugeben. Nach dieser Episode zu urteilen, kann der Transporter nicht nur die Jugend zurückbringen, sondern ersetzt auch den Friseur. Vor der ›Transfer-Behandlung‹ ist Pulaskis Haar zerzaust; *danach* präsentiert sie sich wieder mit der Frisur, die sie zu Beginn der Folge hatte.

Logik und Voraussetzungen

• Die *Enterprise* hat Darwin gerade erst erreicht, als die Stationsleiterin auch schon um eine Evakuierung bittet. Angeblich können die Kinder nicht überleben, wenn ihre Eltern tot sind. Tatsächlich nicht? Sie verfügen doch über alles Notwendige, zum Beispiel Energie, Lebensmittelsynthetisierer und so weiter. Gegen Ende der Episode gesteht Pulaski die Wahrheit, als

sie darauf hinweist, daß für die Kinder überhaupt keine Gefahr besteht.

• Als die *Enterprise* erste Kom-Signale von der *Lantree* empfängt, sind die Stimmen verzerrt und von statischen Störungen überlagert. Später, als die Distanz schrumpft, stellt Data fest, daß alle Systeme des anderen Raumschiffs einwandfrei funktionieren. Was einleuchtend erscheint: Das Problem ist nicht technischer Natur, sondern betrifft ein Virus.

Warum dann die gestörten Kom-Signale? Und weshalb rief die *Lantree* nicht um Hilfe, als die Katastrophe begann? Pulaskis Erfahrungen deuten darauf hin, daß von der Ansteckung bis zum Tod mehrere Stunden vergehen.

Geräte und Ausrüstung

• Die Computerterminals in der Forschungsstation sehen seltsam aus. Zu den an der Wand installierten Exemplaren gehören jene flachen Bildschirme, wie man sie von der *Enterprise* her kennt. Bei anderen hingegen verwendete man offenbar Kathodenstrahlröhren. (Die gleichen Röhren wie in unseren heutigen Fernsehern. Man sollte meinen, daß eine derartige Technik im vierundzwanzigsten Jahrhundert längst überholt ist.)

• In Pulaskis Quartier scheint eine Schublade zu klemmen. Gegen Ende der Episode betreten Riker und Data das Quartier der Ärztin, um dort eine DNA-Probe zu suchen. Der Erste Offizier zieht die zweite Schublade von oben auf. Nachdem er in ihr gekramt hat, will er sie wieder schließen, was jedoch erst beim zweiten Versuch klappt.

Antworten

1. *Omikron, Omikron, Alpha, Gelb, Tagesstern, Siebenundzwanzig, Ausführung.*
2. *»Lineare Modelle der Vermehrung bei Viren.«*

DER AUSTAUSCHOFFIZIER

(A MATTER OF HONOR)

Sternzeit: 42506.5 – 42507.8

Zu Beginn der Episode begrüßen Riker und Wesley einige neue Besatzungsmitglieder von der Starbase 179. Unter ihnen ist auch Fähnrich Mendon, ein Benzit, der Picards Crew im Rahmen eines Austauschprogramms zugewiesen wurde. Auf eben dieses Programm bezieht sich der Captain, als er Riker bittet, den Dienst an Bord eines klingonischen Schiffes fortzusetzen, Anschließend kontaktiert die *Enterprise* einen imperialen Kreuzer. Kurz vor dem Transfer bekommt Riker von Worf einen Notsender, damit man ihn jederzeit lokalisieren kann. Als sich Riker zu den Klingonen beamt, bemerkt Mendon einen sonderbaren Organismus an der Außenhülle des klingonischen Schiffes. Der benzitischen Tradition gemäß weist er niemanden darauf hin; er will erst nach einer genauen Untersuchung darüber sprechen.

Quizfragen

1. *Wie lange tastet Mendon das klingonische Schiff mit einem Sondierungsstrahl ab?*
2. *Wie groß ist die Reichweite des Transporters?*

Der imperiale Kreuzer ist längst fort, als sich bei einem automatischen Scan herausstellt, daß ein Organismus Teile der

Enterprise-Außenhülle auflöst. Als Mendon darauf hinweist, daß er ein solches Wesen am Rumpf des klingonischen Schiffes gesehen hat, tadelt Picard ihn, weil er erst jetzt darauf hinweist. Die *Enterprise* ändert den Kurs, um den klingonischen Kreuzer zu warnen, während sich der verlegene Mendon bemüht, eine Möglichkeit für die Entfernung des Parasiten zu finden.

An Bord der imperialen Schiffes kommt Riker gut zurecht, nachdem er den Zweiten Offizier niedergeschlagen und dadurch den Respekt der Crew gewonnen hat. Doch als der Kommandant den Parasiten an der Außenhülle entdeckt, glaubt er an Sabotage und gibt der *Enterprise* die Schuld. Er befiehlt, die Tarnvorrichtung zu aktivieren und Picards Schiff anzugreifen. Riker muß sich schnell etwas einfallen lassen. Er holt den Notsender aus dem Stiefel und aktiviert hin. Der klingonische Captain wird seinen Erwartungen gerecht, indem er das Gerät verlangt. Riker gibt es ihm – und unmittelbar darauf wird der Kommandant zur *Enterprise* gebeamt. Riker führt nun das Kommando über den Kreuzer, schaltet die Tarnvorrichtung aus und verlangt die Kapitulation der *Enterprise.* Picard geht sofort darauf ein. Anschließend wird Mendons Methode benutzt, um beide Schiffe von den Parasiten zu befreien.

Logik und Voraussetzungen

• Stellen wir zunächst einmal fest, ob Mendon tatsächlich einen Starfleet-Rang bekleidet. Als er an Bord der *Enterprise* eintrifft, trägt er eine Starfleet-Uniform, und man spricht ihn mit ›Fähnrich‹ an. Wesley hält ihn für einen Starfleet-Angehörigen, weil er ihn mit Mordock verwechselt – dem Benziten, den er

bei ›Prüfungen‹ kennenlernte. Zu berücksichtigen ist auch der Umstand, daß Riker an Bord des klingonischen Schiffes eine Starfleet-Uniform trägt. Und als sich Worfs Bruder der *Enterprise*-Crew hinzugesellt, behält er seine klingonische Uniform. Woraus folgt: Ein Offizier streift nie eine fremde Uniform über.

Wenn Mendon tatsächlich Starfleet-Offizier ist, so gibt es einen offensichtlichen Widerspruch zu den Informationen, die wir in ›Prüfungen‹ bekamen. Mordock schnitt bei der Prüfung am besten ab, und der zuständige Offizier gratulierte ihm dazu, der erste Benzit bei Starfleet zu sein.

• Während einer Mahlzeit an Bord des klingonischen Schiffes spricht man über die Familie und ihre Bedeutung. Riker erfährt, daß die Arbeit für Klingonen an erster Stelle kommt; die Familie spielt für sie eine untergeordnete Rolle. Der Zweite Offizier erwähnt, die Romulaner hätten seinem Vater einen ›ehrenvollen‹ Tod verweigert, indem sie ihn gefangennahmen. Später gelang ihm die Flucht, und er kehrte ins Imperium zurück, ohne imstande zu sein, im Kampf zu sterben. Jetzt wartet er auf den Tod. Der Zweite Offizier schämt sich deswegen und lehnt es ab, seinen Vater zu besuchen. Riker reagiert darauf, indem er mehrmals ungläubig sagt: »Aber er ist Ihr Vater!«

Das scheint ein wenig heuchlerisch zu sein, wenn man an ›Rikers Vater‹ (THE ICARUS FACTOR) denkt. In jener Folge wird klar: Die Beziehungen zwischen Riker und seinem Vater sind alles andere als gut; sie haben sich seit fünfzehn Jahren nicht gesehen.

Geräte und Ausrüstung

• Was ist mit dem Waffenscan des Transporters geschehen? In den Episoden ›Die Verfemten‹ (THE HUNTED) und ›Der Sammler‹ (THE MOST TOYS) kann der Transporterchef transferierte Waffen erkennen und deaktivieren. Doch in dieser Folge gelingt es dem klingonischen Captain, mit einer aktivierten Waffe an Bord zu kommen. Nun, vielleicht wollte Worf Schießübungen mit einem lebenden Ziel veranstalten…

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als der klingonische Captain gegen Ende der Episode im Kontrollraum der *Enterprise* rematerialisiert, ist Worf zunächst übers taktische Display gebeugt und richtet sich dann auf. Doch die nächste Einstellung zeigt ihn uns erneut über die taktische Anzeige gebeugt.

Antworten

1. *Zwei Minuten lang.*
2. *Vierzigtausend Kilometer.*

WEM GEHÖRT DATA?

(THE MEASURE OF A MAN)

Sternzeit: 42523.7

Die *Enterprise* fliegt zur Starbase 173, um dort neue Besatzungsmitglieder aufzunehmen. Picard empfängt einen Admiral sowie Commander Bruce Maddox an Bord und zeigt ihnen das Schiff. Der Admiral weist darauf hin, daß Maddox gekommen ist, um mit Data zu arbeiten. Es folgt eine Konferenz, während der Maddox verkündet, in Hinsicht auf die Konstruktion von Androiden kurz vor dem entscheidenden Durchbruch zu stehen. Er möchte Data demontieren und sein positronisches Gehirn untersuchen. Data äußert Zweifel in Hinsicht auf die Analysemethoden, was Picard zum Anlaß nimmt, das Anliegen des Commanders zurückzuweisen. Daraufhin legt Maddox schriftliche Order vor, die Data seinem Kommando unterstellen. Um eine offene Befehlsverweigerung zu vermeiden, beschließt Data, den Dienst zu quittieren. Maddox gibt nicht auf und wendet sich an die Oberste Richterin der Starbase. Er behauptet, Data sei nur eine Maschine und somit Eigen-

Quizfragen

1. *Wie lautet Rikers Identifizierungscode?*
2. *Wie groß ist die Kapazität von Datas Datenspeichern?*

tum von Starfleet. Er fügt hinzu, ›Dinge‹ könnten sich nicht in den Ruhestand zurückziehen.

Die Oberste Richterin stellt fest, daß es für Maddox' Standpunkt einen Präzedenzfall aus dem einundzwanzigsten Jahrhundert gibt, die sogenannten *Acts von Cumberland.* Picard erhebt sofort Einspruch, was dazu führt, daß eine Verhandlung anberaumt wird. Da das Richterbüro in der Starbase gerade erst eingerichtet wurde, fehlt es an Mitarbeitern. Picard übernimmt Datas Verteidigung, und Riker vertritt Maddox. Das Verfahren beginnt, und Riker präsentiert so gute Argumente, daß der verblüffte Picard um eine Verhandlungspause bittet. Im Gesellschaftsraum erörtert er die Angelegenheit mit Guinan, und bei jenem Gespräch stellt sich heraus, worum es wirklich geht. Wenn Starfleet weitere Androiden wie Data konstruiert, so stehen der Flotte Leute zur Verfügung, auf die keine Rücksicht genommen werden muß. Picard erkennt plötzlich: Der Begriff ›Eigentum von Starfleet‹ ist nur eine beschönigende Umschreibung, die über eine neue Art der Sklaverei hinwegtäuschen soll. Im Gerichtssaal weist er auf folgendes hin: Ein einzelner Data ist eine Kuriosität, doch Tausende von Datas sind ein Volk, das Anspruch auf die gleichen Rechte hat wie andere Völker. Die Oberste Richterin pflichtet Picard bei und erlaubt es Data, sich Maddox zu widersetzen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ihr Leid trug zu meiner Rettung bei. Das werde ich Ihnen nicht vergessen.« Mit diesen Worten weist Data auf folgendes hin: Er weiß, daß Riker gezwungen war, bei der Verhandlung Maddox' Standpunkt zu vertreten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Maddox zur *Enterprise* kommt, teilt Data dem Captain dies mit: Der Commander gehörte zu einem Komitee, das prüfen sollte, ob Data Starfleet-Offizier werden durfte oder nicht. Als einziges Komiteemitglied stimmte Maddox gegen den Antrag des Androiden – weil er ihn nicht für ein Geschöpf hielt, das über ein echtes Eigenbewußtsein verfügt. Nun, es erscheint durchaus vernünftig, daß Starfleet nur intelligenten Wesen die Möglichkeit gibt, an der Akademie zu studieren. Aber da sich die übrigen Komiteemitglieder nicht der Auffassung Maddox' anschlossen und für eine Aufnahme Datas in Starfleet entschieden… Kommt das nicht einer zumindest stillschweigenden Bestätigung seines Status' als Per*son* gleich? Und wenn das stimmt: Hat er ihn später wieder verloren? Hat Maddox irgendwie seine Beziehungen spielen lassen, um Starfleet Data gegenüber zu einer anderen Einstellung zu bewegen?

• Um seiner Behauptung Nachdruck zu verleihen, daß Data gar nicht den Dienst quittieren kann, zieht Maddox folgenden Vergleich heran: Er fragt, ob der Bordcomputer eines Raumschiffs befugt ist, eine technische Umrüstung abzulehnen. Die Oberste Richterin hält das für eine zulässige Analogie, obwohl ihr die Unsinnigkeit einer solchen Bemerkung sofort klarwerden müßte. Starfleet-Techniker haben die Computer an Bord von Starfleet-Schiffen gebaut. Data hingegen verdankt seine Existenz einem unabhängigen Wissenschaftler. Wenn er tatsächlich jemandem gehört, so einem gewissen Dr. Noonian Soong. Starfleet hat den Androiden nur *gefunden.*

• Nachdem Picard gegen die erste Entscheidung der Obersten Richterin Einspruch eingelegt hat, kündigt sie eine Verhandlung an und fügt hinzu, Riker müsse dabei Maddox vertreten. Als der Erste Offizier Einwände erhebt, droht die Richterin damit, ein Urteil auf dem ›gegenwärtigen Stand ihrer Erkenntnisse‹ zu fällen: Sie droht damit, Data für einen Toaster zu erklären.

Für einen Toaster? Seit mindestens fünfundachtzig Jahren hat Starfleet Lebensmittelsynthetisierer beziehungsweise Replikatoren. Ich kann mir kaum vorstellen, daß ›Toaster‹ im vierundzwanzigsten Jahrhundert mit einem Gegenstand des täglichen Gebrauchs gleichgesetzt wird. Wenn die Richterin Vorstellungen von einem ›banalen‹ Objekt wecken möchte, so müßte sie eigentlich von Dingen wie Tricordern, Kommunikatoren und dergleichen sprechen, oder?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Maddox bei der Anhörung über Datas ›Maschinennatur‹ schwafelt, geraten immer wieder Hände und Arme in Bewegung. Einmal verschränkt die Richterin die Arme. Nach einem kurzen Szenenwechsel verschränkt sie die Arme erneut! Kurz darauf faltet Picard die Hände und senkt den Blick. Die Einstellung wechselt: Der Captain sieht noch immer nach unten, aber jetzt sind seine Hände nicht mehr gefaltet.

Antworten

1. Theta, Alpha, 2737, Blau, Ausführung.

2. Achthundert Billiarden Bits.

DIE THRONFOLGERIN

(THE DAUPHIN)

Sternzeit: 42568.8

Die *Enterprise* bringt Salia und Anya nach Daled IV. Sechzehn Jahre haben sie auf Clavdia III verbracht, und während dieser Zeit wurde Salia von Anya auf ihre Rolle als Thronfolgerin von Daled IV vorbereitet. Es herrscht Krieg auf dem Planeten. Salias Eltern stammen von beiden miteinander verfeindeten Seiten, und deshalb sind die kriegführenden Parteien bereit, sich ihrer Herrschaft zu beugen. Salia ist gerade erst an Bord gekommen, als Wesley sie bemerkt – die junge Dame gefällt ihm sehr. Worf führt Anya durchs Schiff, und Wes nutzt die Gelegenheit, um Salias Quartier aufzusuchen. Er veranstaltet eine ganz persönliche Tour durch die *Enterprise* und zeigt der Thronfolgerin auf dem Holodeck seine Lieblingsorte im Universum. Schließlich begeben sie sich in den Gesellschaftsraum des zehnten Vorderdecks, wo sie sich köstliches Schokoladeneis schmecken lassen.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Patient in der Krankenstation, den Anya umbringen will?*
2. *Wie oft probiert Salia Schokolade?*

Unterdessen geleitet Worf Anya zur Krankenstation. Dort verlangt Anya von der Ärztin, einen Patienten zu töten, der an einer

ansteckenden Krankheit leidet. Als sich Pulaski weigert, verwandelt sich Worfs Begleiterin in ein großes Tier, um den Kranken umzubringen. Doch dazu bekommt sie keine Gelegenheit. Der Klingone lenkt sie ab, und kurz darauf trifft Picard mit einigen Sicherheitswächtern ein. Anya wird wieder zu einer alten Frau und läßt sich zu ihrer Unterkunft eskortieren – um dort festzustellen, daß Salia fehlt. Kurze Zeit später hören Picard und Anya, wie Salia Wesley gegenüber das vor ihr liegende Leben beklagt. Anya bringt die junge Frau sofort ins Quartier, und Picard redet Wes ins Gewissen: Angesichts der Gefahr, die Anya für das Schiff darstellt, soll er sich von der Thronfolgerin fernhalten. Salia wartet, bis Anya schläft – um dann Wesley zu besuchen. Sie küssen sich gerade, als Anya erscheint, und zwar in Gestalt eines Tiers. Salia verwandelt sich ebenfalls und zeigt Bereitschaft zum Kampf. Nachdem die beiden Wesen wieder zu Humanoiden geworden sind, verlassen sie den Raum. Wesley sieht ihnen verblüfft und schockiert nach.

Als die *Enterprise* Daled IV erreicht, versucht Salia, sich von Wesley zu verabschieden. Zuerst zeigt er ihr die kalte Schulter, doch dann überlegt er es sich anders und eilt zum Transporterraum. Fasziniert beobachtet er dort, wie Salia ihre primäre Gestalt annimmt und sich als schimmernde Lichtsäule auf den Planeten beamen läßt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Männer brüllen nicht. Frauen brüllen. Anschließend werfen sie mit schweren Dingen und kratzen.« Auf diese Weise beschreibt Worf dem jungen Wesley klingonische Liebe.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Anfang der Folge hilft Wesley LaForge im Maschinenraum. Picard befindet sich zu diesem Zeitpunkt auf der Brücke und spricht zum erstenmal mit Anya. Vor dem Transfer zur *Enterprise* möchte sie wissen, zu welcher Spezies die Crew gehört. Aus den späteren Ereignissen geht hervor, daß sie erfahren wollte, welche Gestalt es anzunehmen gilt. Gegen Ende der Episode erwähnt Wesley diesen Umstand im Gespräch mit Salia. Allerdings: Woher weiß er überhaupt, daß Anya nach der Spezies fragte? Er hielt sich doch im Maschinenraum auf. Und die Frage ist eigentlich recht harmloser Natur; sie verdient es nicht, wiederholt zu werden. Sind auf der Brücke gesprochene Worte vielleicht überall im Schiff zu hören?

• Kurz bevor Salia und Anya an Bord kommen, bittet LaForge Wesley, einen supraleitenden Magneten vom Typ 3 aus dem Bordlager zu holen. Als Picard und einige andere Offiziere Anya und Salia zu ihrem Quartier führen, tritt Wesley aus dem Turbolift und sieht Salia. Die ersten beiden Zahlen an der Lifttür lauten 22, woraus sich die Frage ergibt: Was macht Wesley auf Deck zweiundzwanzig? Der Magnet in seinen Händen deutet darauf hin, daß er bereits im Bordlager gewesen ist. Sollte er nicht zum Maschinenraum auf Deck 36 zurückkehren? Steckte vielleicht Absicht hinter der ›zufälligen‹ Begegnung mit Salia? Schlimmer noch: Arbeitet Wesley für die Opposition auf Daled IV? Hat er den Auftrag, Salias Rückkehr zu verhindern?

• Als die Enterprise Daled IV erreicht, läßt sich in Anyas Einstellung ein interessanter Wandel beobachten. Sechzehn Jahre lang hat sie Salia geschützt. Während der Reise wollte sie sogar ein krankes Besatzungsmitglied umbringen, weil sie darin eine Ge-

fahr für ihr Mündel sah. Als Worf betont, daß seine Pflichten an Bord von ihm verlangen, auch Salia zu schützen, weist sie diese Vorstellung zurück. Ihrer Meinung nach muß ein wahrer Beschützer sich ganz der Person widmen, die es zu beschützen gilt.

Aber zum Schluß erlaubt sie es Sicherheitswächtern, Salia zum Transporter zu bringen. Wäre es nicht vernünftiger für sie, ihrer Aufgabe bis zum Ende treu zu bleiben, bis zum Transfer der Thronfolgerin auf den Planeten Daled IV? Doch, wenn Anya die junge ›Frau‹ zum Transporterraum eskortiert hätte, so wäre es Salia kaum möglich gewesen, noch einmal Wesley zu besuchen.

• Noch ein letzter Hinweis in dieser Rubrik. Es fällt mir schwer zu glauben, daß ein junger Mann, dem es sicher nicht an Hormonen mangelt, vor Kontakten mit einer Frau zurückschreckt, die ihre Gestalt verändern kann. Das macht die ganze Sache doch nur noch interessanter: »Versuchen wir's heute mal mit blonden Haaren und längeren Beinen…«

Logik und Voraussetzungen

• In ›Der Reisende‹ weist ein gewisser Kozinski darauf hin, daß die Menschheit während der vergangenen dreihundert Jahre elf Prozent der Galaxis kartographiert hat. Doch in ›Die Thronfolgerin‹ erzählt Wesley seiner Freundin, daß bereits neunzehn Prozent der Galaxis kartographisch erfaßt sind. Entweder irrt sich jemand, oder die Föderation hat innerhalb kurzer Zeit viel Arbeit geleistet.

Geräte und Ausrüstung

• Als die *Enterprise* Clavdia III erreicht, wirkt sich die Atmosphäre nachteilig auf Kom-Signale aus. Worf löst das Problem, und daraufhin sprechen Picard und Anya miteinander. Gegen Ende der Episode, als sich das Schiff Daled IV nähert, meint Data, die Atmosphäre sei fast mit der von Clavdia III identisch. Doch der kleine Unterschied bewirkt eine ganze Menge: Signale in der Intensität eines Terawatts sind nötig, um die Lufthülle zu durchdringen. Soviel Energie steht der *Enterprise* nicht zur Verfügung. Sie kann also keinen Kom-Kontakt mit den Bewohnern des Planeten herstellen. Glücklicherweise sind die Transferkoordinaten bekannt – sonst müßte Salia ein Shuttle benutzen.

Transferkoordinaten? Eine Kommunikationsverbindung läßt sich nicht herstellen, aber es ist möglich, Salia auf den Planeten zu beamen? Normalerweise versagt doch immer als erstes der Transporter, oder? Wenn sich die *Enterprise* in die Deflektoren hüllt… Dann funktioniert der Transporter nicht mehr, wohl aber die Kommunikation. In ›Die Macht der Paragraphen‹ (THE ENSIGNS OF COMMAND) ist die Atmosphäre dafür verantwortlich, daß man auf die Dienste des Transporters verzichten muß, während die Kommunikation völlig unbeeinflußt bleibt. Das Problem heißt hier ›Informationsbandbreite‹. Mit einer Trägerwelle Audio-Signale zu übertragen – das ist weitaus einfacher, als Audio- *und* Videosignale zu senden. Aus diesem Grund kam das Radio vor dem Fernsehen. Das Transferieren lebender Geschöpfe erfordert vermutlich die Übertragung gewaltiger Datenmengen und müßte deshalb schwieriger sein als Kommunikation. Wenn also eine Atmosphäre Kom-Signale stört, so sollte man annehmen, daß sich der Transporter nicht mehr einsetzen läßt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei der Tour durchs Schiff führte Wesley Salia auch aufs Holodeck, um ihr seine Lieblingsorte in der Galaxis zu zeigen. Einmal verändert sich die Umgebung: Der Bodenbereich schrumpft, was die junge Frau veranlaßt, näher an Wes heranzutreten und ihm den Arm um die Taille zu legen. In der nächsten Szene befindet sich der Arm an einer ganz anderen Stelle: Salia hat sich bei Wesley eingehakt.

• Als Anya in Gestalt eines Tiers Wesleys Quartier betritt, verwandelt sich auch Salia. Daraufhin gibt Anya diese besondere Einschüchterungstaktik auf, und beide metamorphieren wieder zu Humanoiden. Die nächste Einstellung zeigt uns Wesleys besorgten Gesichtsausdruck. Als der Kamerafokus zu den beiden Frauen zurückkehrt, zeigt sich Salias Abbild im Spiegel hinter ihr. Während der Verwandlungssequenz stand sie an der gleichen Stelle, ohne daß man ein Spiegelbild sah! Hat Salia vielleicht die Gestalt eines Wesens angenommen, das mit einem Vampir verwandt ist?

• Nachdem Salia die *Enterprise* verlassen hat, begibt sich Wesley in den Gesellschaftsraum, um dort mit seinem Liebeskummer fertig zu werden. Guinan kommt zu ihm, und sie plaudern eine Zeitlang. Während des Gesprächs erscheint ein kleiner schwarzer Fleck in der rechten unteren Ecke des Bilds und bleibt dort bis zum Schluß der Szene. Er blinkt nur einmal kurz.

Antworten

1. Hennesey.

2. Zweimal. (Guinan gibt ihr einen Becher Schokoladeneis im Gesellschaftsraum, doch Salia ißt nichts davon. Allein das hätte Wesley darauf hinweisen müssen, daß er es nicht mit einem menschlichen Mädchen zu tun hatte.)

DIE ICONIA-SONDEN

(CONTAGION)

Sternzeit: 42609.1

Als die USS *Yamato* aufgrund fataler Defekte in der Neutralen Zone explodiert, beschließt Picard, die Mission ihres Captains Donald Varley fortzusetzen. Varley glaubte, den Heimatplaneten der Iconianer gefunden zu haben – eines geheimnisvollen Volkes, das angeblich phantastische technische Leistungen vollbracht hat. Da sich die betreffende Welt in der Neutralen Zone befindet, fürchtete Varley, daß die iconianische Technologie von den Romulanern genutzt werden könnte. Während des Flugs nach Iconia wird die *Enterprise* mit Problemen konfrontiert, die denen der *Yamato* ähneln. Als sich das Schiff dem Planeten nähert, startet von dort aus eine Sonde. LaForge entdeckt die Ursache für die Fehlfunktionen in den Bordsystemen gerade noch rechtzeitig, um Picard zu warnen – der daraufhin den Befehl gibt, die Sonde zu zerstören. Die *Yamato* begegnete einer ähnlichen Sonde und gestattete es ihr, ein iconianisches Programm in allen Computersystemen an Bord abzulegen. Es erreichte auch die *Enterprise,*

Quizfragen

1. *Wie hat man die Iconianer auch genannt?*
2. *Wie viele Bordsysteme der* Enterprise *funktionieren automatisch?*

verborgen im elektronischen Logbuch der *Yamato.* Jetzt findet eine Art Kampf der Software statt. Wenn sich das fremde Programm durchsetzt, so droht der *Enterprise* das gleiche Schicksal wie der *Yamato.* Picard beschließt, sich zusammen mit Worf und Data auf den Planeten zu beamen, um dort nach einer Antwort zu suchen. Sie befinden sich erst seit kurzer Zeit auf der Welt, als die iconianische Kontrollstation Data mit einem Programm sondiert, das dem im Computersystem der *Enterprise* ähnelt. Picard schickt den Androiden ins Schiff zurück, in der Hoffnung, daß LaForge Data helfen und die *Enterprise* vor der Vernichtung bewahren kann. Anschließend entscheidet er, die Station zu vernichten – um zu verhindern, daß die iconianische Technik in romulanische Hände fällt. Er startet eine Sonde – und schließt das Hangarschott, bevor sie nach draußen gelangen kann. Dadurch kommt es zu einer Überladung, was zur Explosion des energetischen Zentrums der Kontrollbasis führt. Picard beamt sich zur *Enterprise,* wo ein Korrekturprogramm des Androiden die fremde Software eliminiert. Er schaltet sich ab, und unmittelbar darauf kommt es zu einer Reaktivierung. Als LaForge diesen Vorgang beim Computersystem der *Enterprise* wiederholt, hören die Fehlfunktionen an Bord auf.

Bemerkenswerte Dialoge

»Wenn ein Kampf notwendig wird, müssen wir uns vielleicht darauf beschränken, mit Steinen nach dem Gegner zu werfen.« So kommentiert Riker die ständigen Fehlfunktionen in den Bordsystemen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Offenbar sind im vierundzwanzigsten Jahrhundert Computerviren praktisch unbekannt. Andernfalls hätte LaForge viel eher eine Lösung für das Problem gefunden. Selbst ganz gewöhnliche Hacker aus dem zwanzigsten Jahrhundert wissen, daß man Computersysteme reinitialisieren kann, um anschließend die – virenfreie – Software neu zu laden. Andererseits: Vielleicht ist der *Enterprise*-Computer so modern, daß er Viren automatisch erkennen und beseitigen kann. Erklärt das Geordis anfängliche Hilflosigkeit?

• In der Krankenstation klagt ein Medo-Techniker darüber, daß der Knochenverbinder nicht mehr funktioniert. Er wirkt schockiert, als ihm Dr. Pulaski das Konzept des Schienens erklärt. Wieso weiß er nicht darüber Bescheid? Die *Enterprise* ist ein Forschungsschiff, das in Bereiche vorstößt, wo noch nie jemand gewesen ist. Man sollte erwarten, daß sich dabei ungewöhnliche medizinische Probleme ergeben. Werden angehende Medo-Assistenten von Starfleet nicht in Erster Hilfe unterwiesen? Picard kennt sich mit solchen Dingen aus: In ›Die Waffenhändler‹ legte er Dr. Crusher Schiene und Verband an. Können die Helfer in der Krankenstation nur Knöpfe drücken und Daten von Monitoren ablesen?

• Als Data in der iconianischen Station versucht, die Kontrollen zu bedienen, erleben wir ein Beispiel für die Regel: »Beim dritten Anlauf gelingt's.« Beim erstenmal öffnet sich ein Fenster. Beim zweiten Mal wird er von einer Entladung getroffen. Doch beim dritten Mal – als er Picard darauf hinweist, welche Tasten es zu drücken gilt – klappt alles bestens. Damit noch nicht genug: Er teilt dem Captain sogar mit, wie man die ganze Station zerstören kann.

Das Problem hier besteht im ›Probierverfahren‹. Jeder einigermaßen vernünftige Programmierer weiß, daß Anwender vor Fehlern geschützt werden müssen. Darum warnen benutzerfreundliche Programme den User, wenn sich etwas Katastrophales anbahnt. Zum Beispiel: Wenn man versucht, eine Datei zu löschen oder zu überschreiben, so erfolgt eine Sicherheitsabfrage, die den Anwender auffordert, seine Absichten zu bestätigen. Die Zerstörung einer ganzen Station dürfte ernst genug sein, oder? Man sollte annehmen, daß sich so etwas nur schwer bewerkstelligen läßt. Aber Picard braucht nur das Hangarschott zu schließen und dreimal eine Taste zu betätigen.

Logik und Voraussetzungen

• In Hinsicht auf die Registrierungsnummer der *Yamato* scheint es nicht ganz mit rechten Dingen zuzugehen. In ›Illusion oder Wirklichkeit‹ ist von ›NCC 1305-E‹ die Rede.

Doch als sich Picard und Riker in dieser Folge die Sondierungsaufzeichnung ansehen, wird das Schiff unten am Bildschirm mit diesem Hinweis identifiziert: »USS *Yamato* NCC 71887.«

Geräte und Ausrüstung

• Unterwegs nach Iconia befaßt sich Picard mit Varleys Logbuch. Die Kameraeinstellungen wechseln dabei häufig: Einmal sehen wir den Captain, dann die Darstellungen des Bildschirms. Der Monitor zeigt uns auch Stern- und Uhrzeit bestimmter Logbucheinträge. Sehen wir uns die Daten einmal genauer an:

1. STERNZEIT 42592.72 – 17:16:02-10 – kurzer Wechsel zu Picard, dann: 42592.72 – 17:16:29-37
2. STERNZEIT 42605.57 – 13:40:22-27 – Wechsel zu Picard, dann: 42605.57 – 13:40:34-42
3. STERNZEIT 42607.33 – 07:55:20-25 – Wechsel zu Picard, dann: 42607.95 – 22:48:31-39
4. STERNZEIT 42607.33 – 07:55:54-58
5. STERNZEIT 42607.95 – 22:48:27-33
6. STERNZEIT 42609.01 – 00:14:08-24 – Wechsel zu Picard, dann: 42608.29 – 06:58:01-9

Natürlich sind Szenenwechsel bei laufender Uhr immer problematisch (siehe *Probleme mit Kontinuität und Produktion* bei ›11001001‹). Doch abgesehen davon scheint es beim dritten Logbucheintrag ein Problem zu geben. Während wir Picards Reaktion darauf sehen, verändert sich die Sternzeit: Ein Sprung um fünfzehn Stunden in die Zukunft findet statt. Beim nächsten Eintrag ist wieder alles in Ordnung, doch bei Nummer 6 wiederholt sich das Problem. Flog die *Yamato* vielleicht durch eine temporale Anomalie, als Varley jene Aufzeichnungen anfertigte?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nachdem die Kontrollstation auf Iconia eine Sonde gestartet hat, erkennt LaForge den Grund für die Fehlfunktionen. Er versucht, sich mit der Brücke in Verbindung zu setzen, doch das interne Kom-System ist ausgefallen. Geordi läuft

durch den Korridor zum nächsten Turbolift – dabei zeigt sich eine von Schweiß stammende dunkle Stelle am Rücken. Schließlich erreicht er den Kontrollraum, wo wir feststellen, daß der Schweißfleck verschwunden ist!

Antworten

1. Dämonen der Luft und Dunkelheit.

2. Neunzig Prozent

TRIATHLON-QUIZ: FREMDE LEBENSFORMEN

(So genannt, weil – wie bei dem gleichnamigen athletischen Ereignis – eigentlich niemand fähig sein sollte, es durchzustehen.)

Ordnen Sie die Völker den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu

Volk	Beschreibung		Episode	
1. Antedianer	A	früher Acamarianer	a	Noch einmal Q,
2. Bajoraner	B	unterwarfen Ros Planet	b	Geistige Gewalt
3. Bandi	C	tilgt alles Leben von einem Planeten	c	Verbotene Liebe
4. Betazoiden	D	versklavten ein aus dem All stammendes Wesen	d	Galavorstellung
5. Borg	E	verehrten Picard	e	Die Energiefalle

6. Brekkianer	F	Insektenvolk	f	Die Seuche
7. Bringloidi	G	sprechen in Metaphern	g	Die Macht der Paragraphen
8. Binären	H	bieten für das Wurmloch	h	Die Überlebenden von Rana-Vier
9. Calamarainer	I	sind mit einem Computer verbunden	i	Mission ohne Gedächtnis
10. Cardassianer	J	›geteiltes‹ Volk	j	Das Herz des Captains
11. Chalnoth	K	Jonos Adoptionsvolk	k	Botschafter Sarek
12. Kinder von Tamader Klone	L	haben sich selbst zerstört	l	Der Planet
13. Chrysalianer	M	haben ein kollektives Selbst	m	11001001
14. Kristallentität	N	Ihr Schiff wurde zu einer Falle.	n	Yuta, die letzte ihres Clans
15. Douwd	O	suchen nach Dingen	o	Odan, der Sonderbotschafter
16. Edo	P	Drogenhändler	p	Prüfungen
17. Ferengi	Q	bevorzugen nackte Hochzeiten	q	Das Standgericht
18. Sammler	R	von den Cardassianern unterworfen	r	Beweise
19. Grizelli	S	Fischmörder	s	Fähnrich Ro
20. Husnak	T	Wolken aus ionisiertem Gas	t	Das Gesetz der Edo

21. Iconianer	U	zwielichtige Zeitreisende	u	Der Wächter
22. J'naii	V	halten nichts von Höflichkeit	v	Das Herz des Captains
23. Jarada	W	Auf ihrem Planeten herrscht Anarchie	w	Der Ehrenkodex
24. Klingonen	X	Simon Tarses' Großvater war keiner	x	Mission ohne Gedächtnis
25. Kriosianer	Y	Tarnungen und Trugbilder	y	Erster Kontakt
26. Legaraner	Z	hervorragende Strategen	z	Picard macht Urlaub
27. Ligonianer	AA	zweigeschlechtiges Volk	aa	Endars Sohn
28. Lysianer	BB	Archäologen des Geistes	bb	Andere Sterne, andere Sitten
29. Malcorianer	CC	irische Kolonie	cc	Zeitsprung mit Q
30. Mintakaner	DD	führen Krieg gegen die Lysianer	dd	Der Rachefeldzug
31. Mizarianer	EE	Worfs Volk	ee	Das Duplikat
32 Naniten	FF	extrem xenophobisch	ff	Die Überlebenden von Rana-Vier
33. Norsikaner	GG	stammen von Vulkaniern ab	gg	Die Iconia-Sonden
34. Onaraner	HH	Drei von ihnen rangen mit Picard	hh	Die Seuche
35. Pakled	II	kennen nur eine Strafe	ii	Die Frau seiner Träume
36. Paxaner	JJ	hibernieren	jj	Versuchskanin-

		lange Zeit		chen
37. Promellianer	KK	mit großen Ohren ausgestattete Kapitalisten	kk	Die Frau seiner Träume
38. Romulaner	LL	von einem Douwd ausgelöschtes unheilvolles Volk	ll	Worfs Brüder
39. Sartaaraner	MM	drogenabhängig	mm	Der große Abschied
40. Talarianer	NN	boten Kamala als Friedensgeschenk	nn	Eine hoffnungsvolle Romanze
41. Tarellianer	OO	seit neunzig Jahren mit Sarek befreundet	oo	Der Gott der Mintakaner
42. Trill	PP	Autoren eines Computervirus	pp	Versuchskaninchen
43. Ulianer	QQ	verfügen über einen wichtigen Impfstoff	qq	Die neutrale Zone
44. Vorgonen	RR	kleine intelligente Roboter	rr	Die Macht der Naniten
45. Vulkanier	SS	brachten Riker ins Krankenhaus	ss	Der Barzanhandel
46. Zakdorn	TT	fast von Picard vernichtet	tt	Darmok
47. Zalkonianer	UU	ein Volk der Bürokraten	uu	Der Mächtige + Mission Farpoint (Pilotepisode)
48. Zoldaner	VV	John Does Volk	vv	Wer ist John?

Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

0 – 5	normal
6 – 10	fanatischer Trekkie
11 und mehr	Entweder haben Sie gemogelt, oder Sie sitzen zu oft vor dem Fernseher.

So lauten die richtigen Antworten:

1. S bb	9. T a	17. KK u	25. NN nn	33. HH v	41. L ii
2. R s	10. B dd	18, A n	26. OO k	34. MM hh	42. J o
3. D uu	11. W jj	19. JJ g	27. QQ w	35. O j	43. BB b
4. Q kk	12. G tt	20. LL ff	28. TT x	36. FF r	44. U z
5. M cc	13. H ss	21. PP gg	29. SS y	37. N e	45. X q
6. P f	14. C ee	22. AA c	30. E oo	38. GG qq	46. Z d
7. CC l	15. Y h	23. F mm	31. UU pp	39. DD i	47. VV vv
8. I m	16. II t	24. EE ll	32. RR rr	40. K aa	48. V p

HOTEL ROYALE

(THE ROYALE)

Sternzeit: 42625.4

Die *Enterprise* reagiert auf den Bericht eines klingonischen Scoutschiffes und schwenkt in den Orbit des öden, lebensfeindlichen Planeten Theta VIII. Die Klingonen haben Trümmer eines Raumschiffs in der Umlaufbahn geortet. Riker läßt einige davon an Bord beamen. Der Transfer präsentiert ihm und den anderen Offizieren eine Überraschung: Sie finden NASA-Zeichen und eine amerikanische Flagge mit zweiundfünfzig Sternen. Nach diesen Symbolen zu urteilen, stammt das Schiff aus dem einundzwanzigsten Jahrhundert. Kurze Zeit später entdecken die Sensoren einen Bereich mit atembarer Luft auf dem Planeten. Riker, Data und Worf beamen sich hinunter, um Nachforschungen vor Ort anzustellen. Sie finden ›das Royale‹, ein Spielkasino und Hotel, das genauso aussieht wie das aus dem zwanzigsten Jahrhundert auf der Erde. Sie sehen es sich von innen an – und müssen dann feststellen, daß sie es nicht mehr verlassen können. Als Riker und seine Begleiter ihre Ermittlungen fortset-

Quizfragen

1. Wer schrieb Hotel Royale?

2. Welchen Wagen fuhr der Spieler mit dem Cowboyhut?

zen, finden sie in einem Zimmer die Reste von Colonel Steven Richie, der seit 283 Jahren tot ist.

Aus den Aufzeichnungen an Bord der *Enterprise* geht hervor, daß die NASA Colonel Richies Schiff am 23. Juli 2037 startete. Das Tagebuch des Toten enthält knappe Schilderungen der nächsten Ereignisse. Fremde Wesen fanden das Raumschiff und brachten unabsichtlich die übrigen Astronauten um. Zutiefst betroffen, versuchten die Fremden sich um den Überlebenden zu kümmern. Bei den Habseligkeiten der Besatzung fanden sie einen Roman mit dem Titel *Hotel Royale.* Sie glaubten, daß darin die ›normale‹ Welt der Menschen beschrieben wurde, und deshalb schufen sie eine entsprechende Umgebung für Richie, damit er dort den Rest seines Lebens verbringen konnte. Unglücklicherweise sitzen Riker, Data und Worf nun in einem zur Realität gewordenen Roman fest.

Sie beobachten, wie jemand das Hotel verläßt, und daraus ziehen sie folgenden Schluß: Die betreffende Person konnte nur deshalb fort, weil die Romanhandlung so etwas vorsah.

Riker, Data und Worf beschließen, zu den im Buch erwähnten ›fremden Investoren‹ zu werden: In dem Roman kaufen sie das Royale für zwölfeinhalb Millionen Dollar. Data will versuchen, das notwendige Geld beim Glücksspiel zu gewinnen. Er wählt die Würfel und stellt fest, daß sie ›präpariert‹ sind. Was den Androiden jedoch nicht daran hindert, sie perfekt auszubalancieren und neunzehnmal hintereinander zu gewinnen. Mit dem gewonnenen Geld kaufen Riker, Data und Worf das Hotel – wonach sie es verlassen können.

Bemerkenswerte Szenen

Ich halte die Szene mit Data am Spieltisch aus drei Gründen für bemerkenswert. Erstens: Sie ist sehr gut gestaltet. Zweitens: Sie hat großartige Musik; Big Bands haben mir immer gefallen. Und drittens: Wenn ich mich recht entsinne, gab es eine derartige Szene schon einmal, und zwar in ›The Questor Tapes‹. Gene Roddenberry drehte jenen Film 1974, als eine zwei Stunden lange Pilotepisode für eine neue Fernsehserie. Darin ging es um einen Androiden, der auf der Erde nach seinem Schöpfer suchte. Um sich das nötige Geld für die Nachforschungen zu beschaffen, nimmt der Androide in einem Kasino am Würfelspiel teil. Ich habe ›The Questor Tapes‹ als Teenager auf den Philippinen gesehen. Der Versuch, den Film auszuleihen, schlug leider fehl, offenbar gibt es ihn nicht auf Kassette.

Bemerkenswerte Dialoge

»Baby braucht ein neues Paar Schuhe.« Data schlüpft in die Rolle des Spielers und greift nach den Würfeln, um ein Vermögen zu gewinnen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz vor dem Versuch, das für den Kauf des Hotels erforderliche Geld zu gewinnen, erklärt Data dem Ersten Offizier die Regeln des Würfelspiels. Ist das nicht seltsam? Immerhin zählt Riker zu den besten Pokerspielern der *Enterprise,* und vermutlich kennt er sich auch mit anderen Glücksspielen aus.

Logik und Voraussetzungen

• In ›Der Mächtige‹ stellt Q Picard, Data, Troi und Yar vor Gericht, um ihnen die Verbrechen der Menschheit zur Last zu legen. Die Szenerie entspricht der Mitte des einundzwanzigsten Jahrhunderts, dem postatomaren Schrecken. Während des Verfahrens sagt Data: »Im Jahre 2036 erklärten die neuen Vereinten Nationen, daß man keinen Bürger der Erde wegen der Verbrechen seines Volkes oder seiner Vorfahren zur Rechenschaft ziehen kann.« Q erwidert, daß der Prozeß im Jahr 2079 stattfindet; angeblich hat der Fortschritt den ganzen ›Unsinn‹ mit den Vereinten Nationen und so weiter von der Erde gefegt. Wir können daraus schließen, daß von 2036 bis 2079 eine Vereinte Erde existierte.

Colonel Richies Raumschiff startete 2037, doch die Symbole auf den Trümmerstücken weisen nur auf die Vereinigten Staaten von Amerika hin. Wenn die Vereinte Erde erst ein Jahr alt war, so gab es sicher noch jede Menge Begeisterung über ihre Gründung. Wäre es für die Verantwortlichen der NASA nicht logisch gewesen, den Markierungen entsprechende Hoheitszeichen hinzuzufügen?

Antworten

1. *Todd Matthews.*
2. *Einen Cadillac Modell 1991 mit 8000 Meilen auf dem Tacho.*

DIE ZUKUNFT SCHWEIGT

(TIME SQUARED)

Sternzeit: 42679.2

Die *Enterprise* findet ein im All treibendes Shuttle und holt es an Bord, wo sich Verblüffendes herausstellt: Der bewußtlose Pilot ist niemand anders als Picard. (Ich nenne ihn von jetzt an Picard B, damit wir nicht durcheinanderkommen.) Pulaski bringt Picard B zur Krankenstation, und Picard A weist LaForge an, das Logbuch des Shuttles zu bergen. Die Raumfähre verfügt nicht mehr über eigene Energie, und deshalb stellt Geordi eine Verbindung mit den Bordsystemen der *Enterprise* her. Doch die Polarität stimmt nicht. Nach der Installation eines Wandlers greifen Data und LaForge auf die Daten des elektronischen Logbuchs zu. Sie gelangen zu dem Schluß, daß die Raumfähre sechs Stunden aus der Zukunft kommt. Visuelle Daten zeigen, wie das Shuttle eine *Enterprise* verläßt, die von einem Energiestrudel umgeben ist. Wenige Sekunden später wird das Schiff von einer starken energetischen Entladung aus dem Wirbel

Quizfragen

1. *Woher hat Riker die Eier, mit denen er zu Anfang der Episode Omeletts brät?*
2. *Wie heißt das Shuttle aus der Zukunft?*

vernichtet. Die Brückenoffiziere beraten sich, doch letztendlich bleibt ihnen nichts anderes übrig, als zu warten.

Einige Stunden später entsteht plötzlich ein Energiestrudel unter der *Enterprise.* Das Phänomen ist genauso beschaffen wie der Wirbel in den Logbuchaufzeichnungen. Picard A versucht, die Entfernung zum Strudel zu vergrößern, doch ein Traktorstrahl zieht das Schiff näher. Ein Blitz trifft den Captain auf der Brücke und schleudert ihn durch den Raum. Troi teilt mit, das Bewußtsein des Strudels hätte sich auf Picard konzentriert, weil es ihn als Oberhaupt der Bordgemeinschaft erkannte. Picard A begibt sich zur Krankenstation. Unterdessen ist Picard B zu sich gekommen und hat begriffen, an Bord der *Enterprise* zu sein. Beide Picards verlassen die medizinische Sektion und gehen zum Shuttlehangar. Dabei wird deutlich: Picard B denkt nur daran, das Schiff zu verlassen. Er hört überhaupt nicht zu, als Picard A andere Möglichkeiten mit ihm besprechen möchte. Schließlich nimmt Picard A einen Phaser und erschießt Picard B. Dann kehrt er zur Brücke zurück und entscheidet, die *Enterprise* direkt in den energetischen Strudel hineinzusteuern. Als das Schiff das Ende des Wirbels erreicht, verschwindet er plötzlich, ebenso wie Picard B und das Shuttle. Damit ist wieder alles in Ordnung.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Einmal gibt Picard A Troi den *Befehl,* bei Picard B zu bleiben. Picard geht davon aus, daß Deanna vor allen anderen in der Lage ist, mit dem anderen Picard zu kommunizieren. Doch nur kurze Zeit später, nach einem Gespräch mit Dr. Pulaski, geht Troi fort.

• Als Picard A bei einer anderen Gelegenheit zur Krankenstation aufbricht, folgt ihm Troi im nächsten Turbolift. Doch als der Captain Pulaskis Sektion betritt, ist die Betazoidin bereits da! Hat der Captain vielleicht einen Umweg gemacht?

• LaForge beklagt die Überlastung des Warptriebwerks. Nachdem Picard A von dem Blitz getroffen wurde, meint Geordi, er kann die Position nur noch für kurze Zeit halten. Wenige Sekunden später scheint diese letzte Frist bereits abgelaufen zu sein, denn er teilt Picard A mit, daß er den Antrieb deaktivieren muß. Picard läßt sich von LaForges Gejammere nicht beeindrucken und befiehlt ihm, die Position auch weiterhin zu halten, was dem Chefingenieur – man höre und staune – tatsächlich gelingt. Picard A sucht die Krankenstation auf und läßt Geordi auf der Brücke zurück. Einige Minuten später jammert LaForge offenbar noch immer, denn Riker setzt sich mit den beiden Picards in Verbindung und teilt ihnen mit, daß die *Enterprise* ihr Warppotential verliert. Die Picards antworten, daß sie das Problem verstehen. Vermutlich haben sie folgendes verstanden: LaForge nimmt zu sehr Rücksicht auf das Triebwerk; wenn er davon spricht, daß ihnen nur noch wenige Sekunden bleiben, sind es in Wirklichkeit mehrere Minuten. Picard A hat Zeit genug, mit Picard B zu reden, ihn zu töten und zur Brücke zurückzukehren, bevor das Triebwerk versagt. Mehr noch: Im Kontrollraum gibt Picard A die Anweisung, den Kurs zu ändern und in den Strudel hineinzufliegen, und zwar mit *maximaler* Geschwindigkeit. Geordi kommt der Aufforderung nach, und dabei stellt sich heraus: Der Warpantrieb ist noch immer voll *einsatzfähig*.

• Als Picard A beschließt, Picard B daran zu hindern, die *Enterprise* zu verlassen… Was unternimmt er daraufhin? Er greift

nach einem Phaser und erschießt sein Ebenbild. Er *erschießt* ihn. War es nicht möglich, den Strahler auf Betäubung zu justieren? Oder bietet das Schiff nur für einen Picard genug Platz?

• Bei *STAR TREK: Die nächste Generation* gibt es nicht nur einen Hauptdarsteller, und manchmal ist es sicher schwer, alle Protagonisten auftreten zu lassen. Doch in dieser Episode gehen die Produzenten ein wenig zu weit. Nachdem Picard A Picard B erschossen hat, öffnet er einen internen Kom-Kanal zur Krankenstation und bestellt Dr. Pulaski zu sich. Aber die Ärztin kommt nicht allen – Transporterchef O'Brien begleitet sie. Arbeitet er nebenberuflich als Medo-Techniker? Glaubt er vielleicht, daß Picard seine Hilfe braucht?

Nun, der wahre Grund, warum er bei dieser Szene erscheint, ist folgender: Er soll sehen, wie Picard B verschwindet. Dadurch bekommt er Gelegenheit, ein paar Worte zu sagen.

• Da wir gerade bei O'Brien sind… Offenbar ist er ein erfahrener Matrose. Als die *Enterprise* in den Strudel fliegt, werden auf der Brücke die Vibrationen immer stärker. LaForge muß sich an seiner Konsole festhalten, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und zu stürzen. Doch im Shuttlehangar steht O'Brien ruhig und aufrecht, obwohl um ihn herum alles wackelt.

Logik und Voraussetzungen

• Während einer Szene in ›11001001‹ brauchen Picard und Riker Phaser. Sie begeben sich zu einem Raum, auf dessen Tür ›Waffenkammer‹ geschrieben steht, und der Captain muß sich dort mit seinem Verbalmuster identifizieren. Das erscheint durchaus vernünftig. Immerhin gibt es an Bord der *Enterprise*

auch viele Zivilisten, und daher dürfen gefährliche Waffen nicht einfach so herumliegen. Doch am Ende von ›Die Zukunft schweigt‹ öffnet Picard einfach nur ein Wandfach, entnimmt ihm einen Strahler und schießt. Das Fach erweckt keinen besonders sicheren Eindruck. Weist es vielleicht einen Sensor auf, der die Identität einer Person feststellen kann? Und wenn das tatsächlich der Fall ist: Warum braucht man dann noch eine Waffenkammer?

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn der Episode betreten mehrere Personen Rikers Quartier. Die Tür öffnet sich; Data und LaForge treten ein. Anschließend schließt sich die Tür. Dr. Pulaski will Geordi und dem Androiden schnell folgen, doch das Schott reagiert nicht; sie muß warten, bis es ganz zugleitet und sich dann wieder öffnet. (Ähnliche Erlebnisse habe ich beim Einkaufen. Man sollte eigentlich meinen, daß die Türen des vierundzwanzigsten Jahrhunderts besser konzipiert sind.)

• Als LaForge die Polarität der energetischen Verbindung zum Shuttle umschaltet, weist er darauf hin, daß dadurch die Bordsysteme irreparabel geschädigt werden könnten. Allem Anschein nach übertreibt er schon wieder, denn beim ersten Energietransfer *war* die Polarität verkehrt. Zwar stoben viele Funken, doch nennenswerte Schäden blieben aus.

• Picard A erschießt Picard B, betritt dann auf Deck 6 die Transportkapsel eines Turbolifts. Die *Enterprise* befindet sich in einer sehr schwierigen Situation, und deshalb kann dem Captain kaum daran gelegen sein, Zeit zu verlieren. Es wäre sicher vernünftig, wenn Picard vom Shuttlehangar 2 aus einen

Lift nimmt, der ihn direkt zum Kontrollraum bringt. Aber offenbar entschied er sich dagegen. In ›Die jungen Greise‹ wird erwähnt, daß sich der Shuttlehangar 3 auf Deck 11 befindet. Der Shuttlehangar 2 nimmt die gleiche horizontale Position ein, und daraus läßt sich der Schluß ziehen, daß er ebenfalls Teil des elften Decks ist. Was also macht Picard auf Deck 6?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Auf dem Weg zum Shuttlehangar 2 gehen die beiden Picards durch einen Korridor. Lange, schmale und horizontal angebrachte Leuchtkörper emittieren pulsierendes Licht – ein Hinweis darauf, daß an Bord der *Enterprise* Alarmstufe Rot herrscht. Als die Picards einen Turbolift betreten, zeigt die Einstellung nur noch einen Teil des Ganges – jetzt pulsiert das Licht nicht mehr. Dieser Vorgang wiederholt sich, als die Picards den Turbolift verlassen. Das Pulsieren fehlt in der Nahaufnahme und ist erst zu erkennen, wenn der ganze Korridor gezeigt wird.

Antworten

1. Aus der Starbase 73.

2. El-Baz.

RIKERS VATER

(THE ICARUS FACTOR)

Sternzeit: 42686.4

In dieser Fernsehfolge gibt es drei Handlungsfäden. Erstens: LaForge versucht vergeblich, die Ursache für anomale Anzeigen im Maschinenraum zu finden. Von der nächsten Starbase kommt ein Analyseteam und ist während der ganzen Folge damit beschäftigt, Untersuchungen vorzunehmen – ohne Ergebnis. Schließlich schlägt die Gruppe vor, alle betroffenen Displays neu zu programmieren. Damit wiederholt sie den Rat, mit dem sich Data zu Anfang an Geordi wandte.

Quizfragen

1. *Wie alt ist Riker?*
2. *Wie viele holographische Klingonen sind bei Worfs Aufstiegsritual zugegen?*

Zweitens: Worf erlebt den zehnten Jahrestag des Aufstiegsrituals. Da keine anderen Klingonen an Bord sind, programmiert Wesley ein entsprechendes Ritual auf dem Holodeck und lädt mehrere Besatzungsmitglieder dazu ein.

Und drittens: Starfleet bietet Riker ein eigenes Kommando an – er soll Captain der USS *Aries* werden. Als sein Vater an Bord kommt, um ihn einzuweisen, wird deutlich, daß es zwischen ihnen nicht zum besten steht. Vor fünfzehn Jahren ging Kyle

Riker fort und überließ den Sohn sich selbst; das hat Will nicht vergessen. Sie treten bei einem Zweikampf gegeneinander an: mit langen Stöcken bewaffnet, die Augen verbunden. Das Duell hilft ihnen dabei, ihren Zwist zu überwinden. Nachher entscheidet sich Will Riker gegen die Beförderung, und kurze Zeit später bricht die *Enterprise* zu ihrer nächsten Mission auf.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard und Riker über die *Aries* reden, bewundern sie den Umstand, daß ihr Erster Offizier vierzig Sprachen beherrscht. Aber warum sollte es nötig sein, fremde Sprachen zu erlernen? Es gibt doch automatische Translatoren, die jederzeit übersetzen können.

Geräte und Ausrüstung

• Gegen Ende der Episode sehen wir in einer Aufnahme, wie sich unter der *Enterprise* ein Planet dreht. Kurz darauf sagt Wesley: »Wir schwenken aus dem stationären Orbit.« Mit dem Begriff ›stationärer Orbit‹ ist eine Anpassung der Relativgeschwindigkeit an die Drehbewegung des Planeten gemeint. Mit anderen Worten: Von der betreffenden Welt aus gesehen schwebt ein Raumschiff im stationären Orbit immer über der gleichen Stelle. So etwas ist sinnvoll, wenn die *Enterprise* zum Beispiel über einer planetaren Basis bleiben möchte. Doch aus der vorherigen Szene geht hervor, daß Picards Schiff den Planeten *umkreiste.*

Antworten

1. *Dreißig, vielleicht auch einunddreißig. (Sein Vater verließ ihn, als er fünfzehn war, und sie haben sich fünfzehn Jahre nicht gesehen.)*
2. *Acht.*

BRIEFFREUNDE

(PEN PALS)

Sternzeit: 42695.3 – 42741.3

Die *Enterprise* erreicht das System Selcundi Drema, wo es einige für ihre ausgeprägte geothermische Aktivität bekannte Planeten gibt. Den betreffenden Welten steht die Selbstvernichtung aufgrund von Erdbeben und Vulkanausbrüchen bevor. Die Crew der *Enterprise* möchte Untersuchungen anstellen und hofft, die Ursache für jene Katastrophen herauszufinden. Nach einigen Beratungen mit den übrigen Offizieren beschließt Riker, Wesley mit den Analysen zu beauftragen. Unterdessen führt Data eigene Experimente durch und programmiert die Sensoren auf normalerweise nicht verwendete Wellenlängen. Dabei entdeckt er niederenergetische Radiosignale. Sie stammen von einem Mädchen namens Sarjenka auf Drema IV. Die schlichte Frage lautet: »Ist dort draußen jemand?« Data ist so fasziniert, daß er »Ja!« antwortet. Zwar weiß Sarjenkas Volk nichts von interstellarem Leben, aber Data unterhält einen ständigen Kontakt mit dem Mädchen, womit er gegen die Starfleet-Vorschriften ver-

Quizfragen

1. *Welche Art von Sattel verwendet Picard auf dem Holodeck?*
2. *Worauf ist Fähnrich Davis spezialisiert?*

stößt. Als der Androide feststellt, daß auf Drema IV eine ähnliche seismische Aktivität beginnt wie bei den übrigen Welten, wendet er sich an Picard. Data möchte, daß die *Enterprise* eingreift und Drema IV hilft. Picard ruft die Offiziere zu einer Lagebesprechung in sein Quartier.

Die Erörterungen laufen auf folgendes hinaus: Es wäre eine Mißachtung der Ersten Direktive, Drema IV zu helfen. Doch als Picard die bittende Stimme des Mädchens hört, entscheidet er, auf Datas Anliegen einzugehen. Zur gleichen Zeit berichtet Wesleys Team über die Ursache der seismischen Aktivität: Auf dem Planeten wachsen Dilithiumkristalle in einer besonderen Formation. Sie wandeln Wärme in kinetische Energie um – daher die Erdbeben und Vulkanausbrüche. Später wird eine Lösung vorgeschlagen: Sonden sollen sich tief in die Kruste des Planeten bohren, um die Kristalle mit harmonischen Vibrationen splittern zu lassen. Der Plan gelingt, und auf Drema IV kehren wieder normale Verhältnisse ein.

Bemerkenswerte Dialoge

In der amerikanischen Originalfassung heißt es an einer Stelle: »I could have just been picking nits.« Hier ist ein amüsantes Wortspiel möglich. Picking nits… *Nitpicking* entspricht dem deutschen *Beckmessern.* Es gibt sie also auch an Bord der *Enterprise,* die Beckmesser…

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode gibt es so viele Ungereimtheiten, daß ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Nehmen wir die Erste Direktive. Angenommen, die Erste Direktive ist tatsächlich das

oberste und wichtigste Gesetz der Föderation: der Grundsatz, sich nicht in die Angelegenheiten anderer Völker und Kulturen einzumischen – ein Prinzip, das auf schmerzlichen historischen Erfahrungen beruht. Angenommen, Starfleet meint es sehr ernst mit der Ersten Direktive – das deutete Picard in ›Das Gesetz der Edo‹ an. Wenn das alles stimmt: Warum führt Data dann überhaupt einen Kontakt mit dem Mädchen herbei? Er ist ein Androide, und sein Verhalten wird nicht von Emotionen bestimmt. In ›Der Sammler‹ (THE MOST TOYS) erwähnt LaForge, daß sich Data immer an die Vorschriften hält. Von der Ersten Direktive scheint ihm nichts bekannt zu sein…

Nun, Data ist nur ein Junior-Offizier, und vom Captain eines Raumschiffs der Galaxis-Klasse kann man sicher mehr Disziplin erwarten. Während der Besprechung in seinem Quartier tritt Picard mit überzeugenden Argumenten für die Erste Direktive ein. Seinen Angaben nach dient das Nichteinmischungsprinzip auch dazu, »uns zu schützen, uns davor zu bewahren, objektives Urteilsvermögen den Gefühlen zu opfern«. Und dann macht er eine Kehrtwendung um 180 Grad, indem er beschließt, Drema IV zu helfen. Warum? Den Ausschlag gibt der Klang von Sarjenkas um Hilfe bittender Stimme. Ganz abgesehen davon, daß Picard keine Kinder mag: Genügt bei ihm eine Bitte um Hilfe, ihn zu veranlassen, sich über die Erste Direktive hinwegzusetzen?

In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹) wird die Stadt der Bandi in Schutt und Asche gelegt, obgleich man einen Hilferuf an die *Enterprise* richtet – Picard nimmt ihn nur zum Anlaß, verschiedene Möglichkeiten in Erwägung zu ziehen. In ›Die Seuche‹ bitten die drogenabhängigen Onaraner Picard, ihnen zu helfen. Er lehnt mit dem Hinweis auf die Ers-

te Direktive ab. Vielleicht hätte das Oberhaupt der Bandi den Hilferuf von einem Sohn oder einer Tochter übermitteln lassen sollen. Und was ist mit den drogensüchtigen Kindern auf Onara? Wenn die Onaraner ein kleines, an Entzugserscheinungen leidendes Mädchen präsentiert hätten – wäre Picard dann zu einer Intervention bereit gewesen?

Für die Entscheidung des Captains, Drema IV zu helfen, gibt es allein emotionale Gründe. Ein derartiges Verhalten soll die Erste Direktive doch verhindern, oder? Picards Ausführungen und Erläuterungen zeigen, daß er sich in diesem Zusammenhang allein von Gefühlen leiten läßt. Mit Vernunft und Rationalität steht es bei ihm während des ganzen Rests der Episode nicht gerade zum besten. Er erlaubt es Data, Kom-Kontakte mit Sarjenka zu unterhalten. Er gestattet es ihm auch, sich auf den Planeten zu beamen. Als Data mit Sarjenka auf der Brücke erscheint, ist Picard zwar sauer, aber er schickt das Mädchen nicht fort. Während die *Enterprise* Sonden verwendet, um Drema IV seismischen Frieden zu bringen, sitzt Picard im Kommandosessel und kocht stumm vor sich hin. Offenbar ist er gar nicht imstande, die Situation unter Kontrolle zu bringen.

• Befassen wir uns etwas eingehender mit dem Grund, der Picard veranlaßt, seine Einstellung in Hinsicht auf Drema IV zu ändern. Während der Besprechung in seinem Quartier befiehlt er Data, die Kontakte mit dem Planeten zu beenden – er scheint beschlossen zu haben, Drema IV keine Hilfe zu gewähren. Data reagiert auf die Anweisung, indem er Sarjenkas Stimme in der Unterkunft des Captains erklingen läßt! Damit hat der Androide einem direkten Befehl zuwidergehandelt. Später wird Datas Verhalten noch schlimmer. Nachdem die

seismischen Probleme von Drema gelöst sind, weist Picard den Androiden an, Sarjenka zur Krankenstation zu bringen. Er möchte, daß Dr. Pulaski Sarjenkas Erinnerungen an Data und die *Enterprise* löscht – auf diese Weise will er der Ersten Direktive wenigstens teilweise gerecht werden. Sie befinden sich erst seit kurzer Zeit in der medizinischen Sektion, als Sarjenka Pulaskis ›Singstein‹ nimmt. Dabei handelt es sich um einen Stein, der auf einzigartige Weise vibriert; die Vibrationen werden von der Person hervorgerufen, die den Stein in der Hand hält. Sarjenka ist von dem Objekt begeistert. Als Data das Mädchen in ihre Heimat zurückbringt, gibt er ihm als Abschiedsgeschenk einen solchen Singstein. Anders ausgedrückt: Er hinterläßt einen konkreten Hinweis auf die Präsenz der *Enterprise.*

Das selektive Löschen von Sarjenkas Gedächtnis sollte es der *Enterprise* gestatten, das Sonnensystem unbemerkt zu verlassen. Doch Data gibt Sarjenka ein Objekt, das nicht von ihrem Planeten kommt. Vermutlich stammt der Stein aus einem Replikator. Er sieht genauso aus wie der in Dr. Pulaskis Büro, doch die Ärztin hätte sich bestimmt nicht davon getrennt. Sie bezeichnete das Löschen der Erinnerungen als kluge Maßnahme, woraus folgt: Sie wäre nicht bereit gewesen, Beweise dafür zurückzulassen, daß es zu Kontakten mit Außenweltlern kam.

Geräte und Ausrüstung

• Das Haus auf Drema IV ist sehr interessant. Das Dekor entspricht frühem Steinzeit-Muster, doch es gibt eine Tür, die sich auf Befehl in Luft auflöst. So etwas läßt sich nur mit einer sehr

komplexen Technik bewerkstelligen, und im Rest des Hauses deutet nichts auf einen so hohen technologischen Entwicklungsstand hin. (Siehe *Ungereimtheiten bei der Handlung* bei ›Planet Angel One‹; dort wird ausführlicher auf dieses Thema eingegangen.)

Antworten

1. *Einen englischen Reitsattel.*
2. *Auf Geochemie.*

ZEITSPRUNG MIT Q

(Q WHO)

Sternzeit: 42761.3 – 42761.9

Q kommt zu Besuch und bittet darum, Besatzungsmitglied der *Enterprise* werden zu dürfen. Das Q-Kontinuum hat ihn verstoßen. Eine Zeitlang durchstreifte er die Galaxis, doch inzwischen langweilt er sich und möchte ein wenig Abwechselung. Picard denkt über das Anliegen nach, und schließlich lehnt er ab. Er mißtraut Q und will ihn nicht an Bord haben. Q beschließt, Picard zu zeigen, »was sich da draußen befindet«. Er schnippt mit den Fingern, transportiert das Schiff damit über eine Entfernung von siebentausend Lichtjahren. Anschließend richtet er noch einige letzte Worte an Picard und verschwindet. Guinan ist schon einmal in diesem Bereich der Galaxis gewesen, warnt den Captain und fordert ihn auf, unverzüglich in Richtung Föderation zurückzukehren. Picard entscheidet sich jedoch dagegen: Er möchte zunächst einige der fremden Sonnensysteme erforschen. Als sie sich dem ersten Planeten nähern, stellen sie fest: Etwas hat alles Maschinelle von jener Welt entfernt.

Quizfragen

1. *Vor wie langer Zeit hatten Guinan und Q miteinander zu tun?*
2. *Wie viele Personen starben beim Kampf gegen die Borg?*

Kurz darauf trifft ein würfelförmiges Raumschiff ein. Es sind die Borg: humanoide Geschöpfe, die ihre Gehirne durch künstliche Intelligenz erweitert haben. Sie handeln als Kollektiv, allein von der Absicht geleitet, sich zu verbessern. Die Borg nehmen jede geeignet erscheinende Technik auf, und ganz offensichtlich halten sie die *Enterprise* für interessant.

Sie schicken einen Scout, um das offensive und defensive Potential des Raumschiffs zu erkunden. Als der Scout damit beginnt, Energie aufzusaugen und das energetische Niveau der *Enterprise* zu senken, wird er von Worf erschossen. Ein zweiter Scout erscheint, ausgestattet mit einem Individualschild, der ihn vor Phaserstrahlen schützt. Dieses Verbesserungsmuster setzt sich fort. Während des ersten Gefechts gelingt es Picard und seinen Gefährten, etwa zwanzig Prozent des Borg-Raumers zu beschädigen. Doch bei der zweiten Konfrontation bewirken die Waffen der *Enterprise* nichts mehr.

Q kehrt zurück, um den Captain und seine Crew zu verspotten. Picard hält die Lage für hoffnungslos, gesteht das ganz offen und bittet die Entität um Hilfe. Q lächelt und schnippt erneut mit den Fingern – woraufhin sich die *Enterprise* wieder dort befindet, wo ihre Reise begann.

Bemerkenswerte Szenen

Diese Episode hat viele faszinierende Aspekte: das Borg-Schiff, die Borg selbst, die Konfrontation mit einem mächtigen, erbarmungslosen Gegner. Hinzu kommen einige ausgezeichnete visuelle Spezialeffekte. Meine Lieblingsszene betrifft die Beobachtungskammer. Einmal sitzt Q dort in einem Sessel und

legt die Füße auf den Tisch. Als er verschwindet, schnellt der Sessel nach oben und wackelt mehrmals.

Bemerkenswerte Dialoge

»Knurren Sie für mich. Zeigen Sie mir, daß Ihnen etwas an mir liegt.« Diese Worte richtet Q beim ersten Wiedersehen an Worf.

»Wenn Sie fürchten, sich eine blutige Nase zu holen, sollten Sie heimkehren und unters Bett kriechen. Hier draußen gibt es keine Sicherheit. Wunder warten hier, und Schätze, die kleine und große Wünsche erfüllen können. Aber es ist nichts für die Scheuen und Ängstlichen.« Damit kommentiert Q Picards Klagen in Hinsicht auf die Opfer des Kampfes gegen die Borg.

Logik und Voraussetzungen

• Ganz zu Anfang der Episode fragt sich LaForge, ob ein junger Fähnrich in der Nähe von Kontrollkonsolen Kakao trinken sollte. Zunächst einmal: Nur wenige Meter entfernt ist ein Lebensmittelsynthetisierer installiert, und das hat nur einen Sinn, wenn solche Geräte auch benutzt werden dürfen. Außerdem sind die oberen Bereiche der Konsolen versiegelt; es kann ihnen also gar nicht schaden, wenn man was darauf verschüttet. Um ein Beispiel zu nennen: In ›Die Auflösung‹ (HALF A LIFE) möchte Lwaxana etwas Zeit mit einem fremden Wissenschaftler verbringen, der als Gast an Bord der *Enterprise* weilt; zu diesem Zweck sucht sie den Maschinenraum auf – mit einem Picknick. Nach einem kurzen Gespräch (bei dem negative Auswirkungen von Speisen und Getränke auf die Konsolen

unerwähnt bleiben) verwandelt Lwaxana die zentrale Station in einen Tisch.

• Als sich Picard und Q in dieser Episode zum erstenmal begegnen, meint der Captain, sie hätten vereinbart, daß Q nie wieder an Bord der *Enterprise* kommt. Das ist falsch. In ›Rikers Versuchung‹ hieß es, Q solle ›nie wieder in den Weg der Menschheit treten‹. Nun, wenn solche Verpflichtungen wirklich ernst zu nehmen sind… Es würde bedeuten, daß es für Q keine weiteren Auftritte in *STAR TREK: Die nächste Generation* gibt.

• ›Die neutrale Zone‹ ist eine recht seltsame Folge. Die *Enterprise* stellt dabei fest, daß einige Außenposten an der Neutralen Zone zerstört worden sind. Später erfahren wir, daß es romulanischen Basen jenseits der Zone ebenso erging. Allerdings: Es wird nie geklärt, wer dafür die Verantwortung trägt. Wenn wir uns einige Dialoge ansehen (aus verschiedenen Episoden), so bekommen wir vielleicht einen Hinweis.

Zunächst ›Die neutrale Zone‹. Folgender Dialog findet an Bord der *Enterprise* statt, als das Schiff die wissenschaftliche Station Delta 05 erreicht:

DATA: »Von Delta 05 ist nichts übrig, Captain.«

GEORDI: »Muß eine ziemliche Explosion gewesen sein.«

DATA: »Die Sensordaten deuten nicht auf einen konventionellen Angriff hin.«

PICARD: »Können Sie herausfinden, was hier geschehen ist?«

WORF: »Der Außenposten wurde nicht einfach nur zerstört. Etwas scheint ihn aus dem Planeten herausgeschnitten zu haben.«

Und nun im Vergleich dazu ein Dialog aus ›Zeitsprung mit Q‹. Bevor die Borg kommen, nähert sich die *Enterprise* einem Planeten, der den Eindruck erweckt, einmal bewohnt gewesen zu sein.

DATA: »… aber wo es Städte geben sollte, zeigen sich nur große Löcher in der Landschaft.«

WORF: »Etwas scheint alles Maschinelle aus dem Planeten herausgeschnitten zu haben.«

DATA: »Ähnliches geschah bei den Außenposten im Bereich der Neutralen Zone.«

Und schließlich ein Dialog aus ›In den Händen der Borg‹ (THE BEST OF BOTH WORLDS [1]). Die *Enterprise* hat eine Kolonie namens New Providence erreicht und festgestellt, daß sie vollkommen zerstört ist. Commander Shelby hat sich Picards Crew hinzugesellt. Sie soll herausfinden, ob die Borg dahinterstecken.

RIKER: »Sie glauben also, dies ist das Werk der Borg.«

SHELBY: »Ich bin hier, um entsprechende Untersuchungen anzustellen. Die bisherigen Beschreibungen der Zu-

stände auf der Oberfläche erinnern mich an Ihren Bericht vom System J25.«

PICARD: »Commander Riker hat die Berichte verfaßt. Er pflichtet Ihnen bei.«

›System J25‹ bezieht sich auf jenen Planeten, den die *Enterprise* in ›Zeitsprung mit Q‹ erforschte. Die eben geschilderten Dialoge knüpfen also Verbindungen zwischen den Außenposten an der Neutralen Zone sowie System J25 und New Providence. ›In den Händen der Borg‹ präsentiert uns eine Shelby, die feststellt, daß die Zerstörung der Kolonie von New Providence auf das Konto der Borg geht. Angenommen, die Verheerungen auf dem Planeten im System J25 gehen ebenfalls auf eine Aktion der Borg zurück – kann man daraus nicht schließen, daß sie auch für die Vernichtung der Außenposten an der Neutralen Zone verantwortlich sind? Mit anderen Worten: Sind die Borg schon einmal im stellaren Territorium der Föderation gewesen? Wenn das stimmt, so gibt es einen offensichtlichen Widerspruch zum Ende von ›Zeitsprung mit Q‹. Gegen Ende der Episode warnt Guinan den Captain und weist darauf hin, daß die Borg jetzt kommen werden, da sie von der Föderation erfahren haben.

Geräte und Ausrüstung

• Als Q zum erstenmal mit den Fingern schnippt, setzt sich Picard sofort mit der Brücke in Verbindung, um die aktuelle Position der *Enterprise* festzustellen. Darüber hinaus weist er Wesley an, die Relativgeschwindigkeit des Schiffes auf null zu reduzieren. Der Junge bestätigt den Befehl. Doch einige Kame-

raeinstellungen später, bei Qs dramatischem Abtritt, sind die Sterne hinter ihm noch immer in Bewegung. Hat Q dafür gesorgt, damit sein Hintergrund etwas interessanter wirkt?

• Während des ersten Angriffs richten die Borg einen Traktorstrahl auf die *Enterprise.* Picard befiehlt Worf, den Ausgangspunkt des Strahls festzustellen und das Feuer darauf zu eröffnen. Die erste Salve geht daneben. Erst drei Versuche später gelingt es Worf, den Emissionspunkt des Traktorstrahls zu treffen. Kein Wunder, daß Klingonen Messer bevorzugen.

Antworten

1. *Vor zweihundert Jahren.*
2. *Achtzehn.*

DAS HERZ DES CAPTAINS

(SAMARITAN SNARE)

Sternzeit: 42779.1 – 42779.5

Picard und Wesley brechen mit einem Shuttle in Richtung Starbase 515 auf. Kurze Zeit später empfängt die *Enterprise* den Notruf eines Pakled-Schiffes, das offenbar Hilfe braucht. Die Pakled sind dicklich und gehören nicht gerade zu den intelligentesten Völkern der Galaxis. Als sie mitteilen, daß an Bord ihres Raumers wichtige Komponenten repariert werden müssen, transferiert sich LaForge zu ihnen.

Szenenwechsel. Im Shuttle erklärt Picard seinem jungen Begleiter, warum er zur Starbase 515 fliegt. Vor vielen Jahren ließ sich ein junger Jean-Luc auf einen Kampf gegen drei Norsikaner ein. Einer von ihnen stach ihn in den Rücken und traf dabei das Herz. Zum Glück konnte ihm in einer nahen Starbase ein artifizielles Transplantat eingepflanzt werden. Jetzt hat das künstliche Herz einen Defekt, und deshalb steht dem Captain eine neuerliche Operation bevor.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Autor des Buches, das Picard Wesley gab?*
2. *Welche Art von Arzt wird während der Operation gebraucht, um Picard zu retten?*

Unterdessen beginnt LaForge mit den Reparaturen. Plötzlich bringen die Pakled seinen Phaser an sich und betäuben ihn. Anschließend aktivieren sie die Deflektoren, was den Einsatz des Transporters verhindert. Die Pakled verlangen von Riker, ihnen alle Computeraufzeichnungen auszuhändigen. Sie drohen, Geordi umzubringen, wenn er sich weigert.

In Starbase 515 ergeben sich Schwierigkeiten bei Picards Operation. In einer dringenden Kom-Botschaft wird Dr. Pulaski um Hilfe gebeten. Zur gleichen Zeit entwickelt Riker einen Plan, um LaForge zu befreien. Während einiger Korn-Gespräche mit den Pakled erwecken er und die anderen Brückenoffiziere den Anschein, LaForge sei ein Waffenspezialist. Es erfolgt die erwartete und gewünschte Reaktion: LaForge wird aufgefordert, die Waffensysteme des Schiffes zu verbessern. Riker leitete den Countdown für einen – vorgetäuschten – Angriff ein. Er ist fast abgelaufen, als Geordi die Pakled-Waffen neutralisiert. Die *Enterprise* läßt bunt leuchtendes Gas aus speziellen Ventilen entweichen, und das Schillern im All überzeugt die Pakled von ihrer Niederlage. Entmutigt geben sie LaForge frei. Unmittelbar nach seiner Rückkehr leitet die *Enterprise* einen Warptransfer ein und fliegt zur Starbase 515, wo Pulaski dem Captain das Leben rettet.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich habe gesagt, was ich von ihm selbst halte, von seinen Freunden und seiner Heimatwelt. Vielleicht habe ich den einen oder anderen Hinweis auf eine fragwürdige Abstammung hinzugefügt.« So schildert Picard seine Begegnung mit den Norsikanern.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Warum läßt sich Picard nicht von der *Enterprise* zur Starbase 515 bringen, anstatt ein Shuttle zu benutzen? Zwar kam dieses Thema schon in der Rubrik *Ungereimtheiten bei der Handlung* von ›Die neutrale Zone‹ zur Sprache, aber hier soll näher darauf eingegangen werden. Wesley weist darauf hin, daß der Flug mit dem Shuttle zur Starbase sechs Stunden dauert. Unterwegs ist einer Bemerkung des Jungen zu entnehmen, daß sie nicht mit Warpgeschwindigkeit fliegen. Das bedeutet: Die Raumfähre ist höchstens so schnell wie das Licht. (Die Lichtgeschwindigkeit wäre gleichbedeutend mit Warp 1.) Nun, um die Starbase zu erreichen, braucht das Shuttle sechs Stunden. Wenn es tatsächlich mit der Geschwindigkeit des Lichts fliegt, so beträgt die Distanz 21600 Lichtsekunden. Eine ganze Menge, nicht wahr?

Bei Warpfaktor 7 fliegt die *Enterprise* mit 656facher Lichtgeschwindigkeit. (Das weiß ich, weil es im *technischen Handbuch* steht. Natürlich wird darauf hingewiesen, daß es sich um einen ungefähren Wert handelt, aber gehen wir einmal von der Zahl 656 aus.) Wie lange würde die *Enterprise* brauchen, um mit Warp sieben Starbase 515 zu erreichen? Dreiunddreißig Sekunden (21600 dividiert durch 656) – Picard hätte nicht einmal Zeit genug, seine Sachen zu packen. Andererseits: Wenn sich Produzenten und Regisseur dieser Folge für einen solchen Warptransfer entschieden hätten, so wäre die Episode ein ganzes Stück kürzer – dann gäbe es keine Gelegenheit für das lange Gespräch zwischen Picard und Wesley.

• Als Troi erfährt, daß sich LaForge an Bord des Pakled-Schiffes befindet, warnt sie Riker und meint, der Chefingenieur sei in großer Gefahr. Im Verlauf der Serie hat die Betazoidin ihre besonderen Fähigkeiten mehrmals unter Beweis gestellt, aber der Erste Offizier beschließt trotzdem, nicht auf sie zu hören. Kein Wunder, daß er auf stur schaltet: LaForges unverzüglicher Retransfer hätte zu einer erheblichen Verkürzung der Folge geführt.

• Als LaForge einen ersten Eindruck vom Pakled-Schiff gewonnen hat, meldet Geordi, daß es romulanische, klingonische und auch jaradanische Technik enthält. Zunächst einmal: Die Pakled scheinen keine besonders guten Strategen zu sein. Schlechte Strategen neigen dazu, es immer wieder mit dem gleichen Trick zu versuchen. Wenn das stimmt, so haben die Pakled auch Romulanern und Klingonen gegenüber behauptet, Hilfe zu benötigen – um jemanden an Bord zu locken und als Geisel zu nehmen. Würden sich Romulaner und Klingonen tatsächlich auf eine solche Weise erpressen lassen? Wohl kaum. (Vielleicht ließen sich die Pakled in jenen Fällen etwas anderes einfallen, und möglicherweise erzielten sie bei den Romulanern einen Erfolg. Ich bezweifle jedoch, ob es ihnen gelang, die Klingonen zu überlisten.)

Logik und Voraussetzungen

• Während der Shuttle-Reise zur Starbase 515 erzählt Picard Wesley vom Kampf gegen die Norsikaner und dem Stich ins Herz. Er betont dabei ein ganz bestimmtes Erinnerungsbild: Er senkte damals den Kopf und sah, wie ihm die gezackte Klinge aus der Brust ragte. Picard gibt seiner Hoffnung Ausdruck,

daß Wesley nicht auf eine ähnlich schwierige Art Disziplin lernen muß.

Aber hat Wesley nicht bereits eine derartige Lektion hinter sich? In ›Rikers Versuchung‹ kommt Worf ums Leben, und Wesley rennt einfach los, um ihm zu helfen. Wenige Sekunden später bohrt eins der ›tierartigen Wesen‹ ein Bajonett durch Wesleys Rücken. Die nächste Einstellung zeigt uns eine Klinge, die aus der Brust des Jungen ragt.

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene schreit Riker die Pakled an, und eine Kameraeinstellung zeigt uns die Kuppel über der Brücke. Viele Sterne leuchten dahinter. Die vorherige Aufnahme präsentierte die *Enterprise* und das Pakled-Schiff in einem Raumbereich, in dem es relativ wenige Sterne gibt. Wirkt die Kuppel vielleicht wie ein Vergrößerungsglas, das mehr Sterne vortäuscht, als in Wirklichkeit existieren?

• Während Picards Operation werden mehrere Laserskalpelle eingesetzt. In einer Szene zittert das Skalpell, doch auf den Laserstrahl bleibt das ohne Einfluß: Er ist völlig stabil.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode, als sich das Shuttle anschickt, die *Enterprise* zu verlassen, teilt Wesley der Brücke mit: »Shuttle Nummer 2 erklärt Startbereitschaft.« Doch an der Außenhülle steht ›01‹ – Picard und Wesley befinden sich ganz offensichtlich im Shuttle Nummer 1.

• Als Picard und Wesley die Raumfähre betreten, zeigt uns ein Kameraschwenk durch den Hangar eine große ›2‹ auf dem Boden vor dem Schott – vermutlich ein Hinweis darauf, daß es sich um Shuttlehangar 2 handelt. In der nächsten Szene fliegt das Shuttle aus dem Hangar auf der Steuerbordseite des Gefechtssegments. In ›Die jungen Greise‹ begeben sich Data und Pulaski in einen Hangar, dessen Boden vor dem Schott mit einer großen ›3‹ markiert ist. Der Computer identifiziert den Raum eindeutig als Shuttlehangar 3. Doch als die Raumfähre startet, schwebt sie ebenfalls auf der Steuerbordseite des Gefechtssegments aus dem Hangar. (Ich verstehe durchaus die Notwendigkeit, gewisse *Basisszenen* zu wiederholen, um Kosten zu sparen. Was ich *nicht* verstehe, ist folgendes: Warum haben die Produzenten von ›Das Herz des Captains‹ darauf verzichtet, Picard und Wesley vom Shuttlehangar 3 aus starten zu lassen? Dann hätte es keinen Widerspruch zu anderen Folgen gegeben.)

Antworten

1. *William James.*
2. *Ein biomolekularer Physiologe.*

• Die für ›Planet Angel One‹ gemalte Stadt muß doppelte Arbeit leisten. In dieser Episode stellt sie die Starbase 515 dar.

DER PLANET DER KLONE

(UP THE LONG LADDER)

Sternzeit: 42823.2 – 42827.3

In Starbase 73 erfährt Picard von einem Notruf aus dem Ficus-Sektor. Bei Nachforschungen ergibt sich folgendes: Die SS *Mariposa* startete im frühen zweiundzwanzigsten Jahrhundert von der Erde und flog zum Ficus-Sektor. Sie beförderte nicht nur Kolonisten, sondern auch eine sonderbare Mischung aus primitiven Werkzeugen und modernen Computern. Am Ausgangspunkt des Notrufs entdeckt die *Enterprise* eine Gruppe von 223 Kolonisten und diverse Tiere. Die Männer und Frauen bezeichnen sich selbst als ›Bringloidi‹. Die Sonne ihres Planeten bedroht sie mit starken Protuberanzen, und Picard beschließt eine Evakuierung. Als die Kolonisten darauf bestehen, auch ihre Tiere mitzunehmen, läßt der Captain sie in eine der großen Frachtkammern beamen.

Quizfragen

1. *Was beförderte die* Mariposa*?*
2. *Welche Körperzellen eignen sich am besten fürs Kloning?*

Während des Gesprächs mit dem Oberhaupt der Bringloidi hört Picard von der Existenz einer weiteren von der *Mariposa* geschaffenen Kolonie. Die *Enterprise* findet sie in einem benachbarten Sonnensystem. Wie sich herausstellt, handelt es sich um eine Kolonie von Klonen. Damals kam es zu einer

Bruchlandung, die nur fünf Personen überlebten: drei Männer und zwei Frauen. Sie nutzten ihre wissenschaftlichen Kenntnisse, um sich selbst zu klonen. Unglücklicherweise kam es dabei zu ›replikativen Fehlern‹. Jeder Klon ist eine Kopie des letzten, der ebenfalls die Kopie einer Kopie war. Bei der DNS haben sich kleine Defekte eingeschlichen, und das bedeutet: In zwei oder drei Generationen sind die Klone nicht mehr lebensfähig. Picard schlägt eine Lösung des Problems vor. Die Klone brauchen ›frische DNS‹, um neue Vitalität in ihre Gesellschaft zu bringen. Und zufälligerweise benötigen die Bringloidi eine neue Heimat. Daher rät Picard letzteren, sich auf dem Planeten der Klone niederzulassen. Die Klone erklären sich einverstanden, und aus den beiden Kolonien der *Mariposa* wird eine.

Bemerkenswerte Dialoge

In der amerikanischen Originalfassung wendet sich der Bringloidi-Anführer mit diesen Worten ans Oberhaupt der Klone: »Send in the clones.« (Es wurde fälschlicherweise angenommen, daß sich diese Worte auf das aus dem zwanzigsten Jahrhundert stammende Lied ›Send in the Clowns‹ bezieht. In Wirklichkeit handelt es sich um ein Zitat aus dem Text eines Songs der Supergruppe ›The Repeaters‹. Sieben Generationen musikalischer Genies schufen einen Hit nach dem anderen, bis replikative Fehler der halben Band Taubheit bescherten.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wie gelang es den Bringloidi überhaupt, einen Notruf zu senden? Als die *Enterprise* den Planeten erreicht, stellen die

Sensoren weder ein hochentwickeltes Kommunikationsnetz noch künstliche Energiequellen fest. Die Kolonisten verwendeten Spinnräder – und waren trotzdem imstande, über viele Lichtjahre hinweg um Hilfe zu rufen?

• Kurz nach der Entdeckung der zweiten Kolonie treffen sich das Oberhaupt der Klone sowie Picard, Riker und Pulaski im Beobachtungszimmer. Der Besucher berichtet vom Absturz der *Mariposa* und die Gründe fürs Klonen. Angesichts von nur fünf Überlebenden unterlag die genetische Vielfalt starken Beschränkungen, und deshalb konnten keine normalen Fortpflanzungsmethoden verwendet werden, um das Überleben der Kolonie zu gewährleisten. An dieser Stelle meldet sich Pulaski zu Wort und fragt, auf welche Weise der Sexualtrieb unterdrückt wird. Mit einer Mischung aus Drogentherapie und Strafen, antwortet der Besucher.

Wenn man an den Zustand der amerikanischen Gesellschaft gegen Ende des zwanzigsten Jahrhunderts denkt, so sind die Bemerkungen in Hinsicht auf die Unterdrückung des Sexualtriebs zumindest interessant. Angeblich haben die Überlebenden ihre sexuellen Wünsche beiseite geschoben, weil es um die genetische Vielfalt schlecht bestellt war. Mit anderen Worten: Nach Ansicht der Klone diente die Sexualität in erster Linie der Fortpflanzung. Sind solche Einstellungen typisch für den Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts? Schon heute denkt kaum mehr jemand auf diese Weise, abgesehen vielleicht vom Papst.

• Beim Gespräch über die Klone weist Dr. Pulaski darauf hin, daß replikative Fehler den genetischen Strukturen der Klone schweren Schaden zugefügt haben. Die Ärztin spricht in diesem Zusammenhang von »wandelnden Toten. Sie sind nur

noch nicht begraben.« Wenn es wirklich so schlimm um die Klone steht – warum sollen sie dann Teil des kollektiven Genoms werden und somit Gelegenheit erhalten, ihre ›genetischen Defekte‹ zu vererben? Die Bringloidi sind vollkommen gesund. Warum nicht allein mit ihnen einen neuen Anfang machen?

Geräte und Ausrüstung

• Als die Bringloidi an Bord der *Enterprise* gebeamt werden, wird auch das Heu zu ihren Füßen vom Transferfokus erfaßt. Normalerweise gelten die Transporterstrahlen nur den Personen und eventuellen Gegenständen in ihren Händen, doch in diesem Fall wird auch das Heu transferiert. Warum? (Die Antwort lautet vermutlich: Daraus ergibt sich ein guter visueller Effekt.)

• Bei der ersten Begegnung mit Picard, Riker und Dr. Pulaski fragt das Oberhaupt der Klone, ob die Crew der *Enterprise* bereit sei, ihrer Gemeinschaft neue DNS fürs Klonen zur Verfügung zu stellen. Der Besucher glaubt, damit das Problem lösen zu können. Die drei Starfleet-Offiziere lehnen sofort ab – sie möchten keine Duplikate von sich selbst. Später lassen sich die Klone in ihrer Verzweiflung dazu hinreißen, Riker und Pulaski zu überwältigen, um ihnen Gewebeproben zu entnehmen. Als die beiden Betroffenen merken, was geschehen ist, suchen sie das Kloninglaboratorium auf, und dort werden uns in Nahaufnahmen einige Apparaturen gezeigt. Hier und dort sehen wir fremde Schriftzeichen. Nun, die Klone sind Menschen. Wäre es nicht sinnvoller, uns vertraute Symbole zu verwenden, um Schalter und dergleichen zu markieren? Warum keine

englischen Beschriftungen? Sicher, die Klone sind dreihundert Jahre lang isoliert gewesen, und Sprache ist nicht statisch, sondern entwickelt sich. Doch zum Beispiel alte englische Dokumente aus dem siebzehnten Jahrhundert sind nach wie vor lesbar und verständlich, obgleich sich Stil und Schreibweise inzwischen verändert haben.

Antworten

1. *Zweihundertfünfundzwanzig Yoshimitsu-Computer, fünf Signatbaken-Satelliten, siebenhundert Mikrokommunikatoren, fünfzig Spinnräder, Rinder, Hühner und Schweine.*
2. *Die relativ undifferenzierten Epithelzelten an der Magenwand.*

ANDERE STERNE, ANDERE SITTEN

(MANHUNT)

Sternzeit: 42859.2

Die *Enterprise* erreicht Antedi III, um zwei Delegierte aufzunehmen und nach Pacifica zu bringen, wo eine Konferenz stattfindet. Unterwegs begegnet sie einem kleinen Raumschiff, und an Bord befindet sich Lwaxana Troi, Deanna Trois Mutter. Sie möchte Betazed bei der Konferenz repräsentieren. Doch schon nach kurzer Zeit stellt sich der wahre Grund für Lwaxanas Reise heraus. Sie erlebt die ›Phase‹, während der betazoidische Frauen einen besonders starken Sexualtrieb entwickeln. Ihr Mann starb vor mehreren Jahren, und nun hat Lwaxana beschlossen, nach einem neuen Partner Ausschau zu halten. Ihre Wahl fällt auf Picard. Der Captain möchte sie nicht beleidigen, indem er sie ganz offen zurückweist, und deshalb flieht er für die Dauer des Fluges aufs Holodeck, um dort in die Rolle von Dixon Hill zu schlüpfen. (Siehe auch ›Der große Abschied‹)

Quizfragen

1. *Wie viele Götter gibt es in der betazoidischen Mythologie?*
2. *Welche Namen verwendet Picard für Riker und Data in der Dixon Hill-Szenerie?*

Als sich die *Enterprise* Pacifica nähert, betreten Riker und Data die Projektionskammer. Sie finden Picard in Rex' Bar. Lwa-

xana folgt ihnen und erfährt, daß sich der Captain vor ihr versteckt hat. Doch sie nimmt sich kaum Zeit, ihm böse zu sein, verliebt sich statt dessen in den Barkeeper Rex – sie weiß nicht, daß ihre Gefühle einer holographischen Projektion gelten. Auf dem Weg nach draußen hält es Picard für seine Pflicht, sie darauf hinzuweisen. Der Zwischenfall bringt Lwaxana so sehr in Verlegenheit, daß sie beschließt, die Suche nach einem neuen Mann einzustellen. Kurz vor ihrem Transfer zum Planeten Pacifica liefert sie der *Enterprise*-Crew eine wichtige Information: Sie entlarvt die beiden Antedianer als Mörder – als Telepathin hat sie ihre Gedanken gelesen. Sicherheitswächter stellen die beiden Delegierten unter Arrest, und Lwaxana verläßt die *Enterprise.*

Bemerkenswerte Dialoge

»Die Beine. Wo sind die Beine?« – Nach ihrem Retransfer an Bord der *Enterprise* vergewissert sich Lwaxana Troi, daß alle Körperteile nach wie vor am richtigen Platz sind.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Lwaxana bringt Transportern ausgeprägtes Mißtrauen entgegen, woraus sich die Frage ergibt: Warum wird sie an Bord *gebeamt?* Sie ist mit einem ›kleinen Raumschiff‹ unterwegs – das klingt sehr nach einem Shuttle. Und als ein visueller Kom-Kontakt erfolgt… Die Pilotenkanzel des ›kleinen Raumschiffs‹ sieht der einer Raumfähre sehr ähnlich. Warum landet Lwaxana nicht in einem Hangar der *Enterprise?* Dann wäre es gar nicht nötig gewesen, den Transporter zu benutzen.

Eigentlich ist es ganz einfach, diese Frage zu beantworten: Lwaxana Troi kniet bei ihrem Retransfer an Bord der *Enterprise* und tastet sofort nach ihren Beinen. Bei jener Gelegenheit sagt sie: »Die Beine. Wo sind die Beine?« Wenn sie nicht transferiert worden wäre, hätten wir auf diese amüsanten Worte von ihr verzichten müssen.

• Hat Troi keine Galauniform? Wenn Delegierte kommen oder gehen, zeigt sich Picard immer in seiner Paradeuniform, während sich am allgemeinen Erscheinungsbild der Counselor überhaupt nichts ändert.

• Als Deanna ein privates Gespräch mit ihrer Mutter führen möchte, um die ›Phase‹ mit ihr zu erörtern, zieht sie kurz in Erwägung, Lwaxanas Quartier aufzusuchen. Doch sie entscheidet sich sofort gegen diese Möglichkeit, und zwar aufgrund des allgegenwärtigen Mr. Homm. Deshalb führt sie ihre Mutter durch einen Korridor, um dort mit ihr zu *sprechen.* Von den Umständen einmal ganz abgesehen: Erscheint es nur mir seltsam, daß sie nicht telepathisch miteinander kommunizieren?

• Nachdem sie die Antedianer als Mörder entlarvt hat, weist Lwaxana darauf hin, es sei ganz einfach für sie, Gedanken zu lesen. Wenn das stimmt: Warum hat ihre Tochter Deanna dann nicht wenigstens *gespürt,* daß die beiden Delegierten Böses im Schild führen? Und warum mußte Picard Lwaxana darauf hinweisen, daß der Barkeeper Rex keine reale Person ist, sondern eine holographische Projektion? Oder werden die Gestalten auf dem Holodeck auch mit Gedanken ausgestattet?

Logik und Voraussetzungen

• Seit der letzten Episode mit Dixon Hill haben sich zwei Dinge verändert. In ›Der große Abschied‹ hustet Picard sofort, als er sich eine Zigarette anzündet – eine normale Reaktion für jemanden, der nicht raucht. In dieser Episode hingegen pafft Picard munter vor sich hin. Entweder verbringt er auf dem Holodeck viel Zeit damit, Zigaretten zu rauchen, oder er hat sich binnen kurzer Zeit daran gewöhnt. (Zwei Fragen am Rande. Verschwindet der vom Zigarettenrauch angerichtete Lungenschaden, als Picard das Holodeck verläßt? Oder erschafft der Computer Synthozigaretten, die man rauchen kann, ohne daß es zu irgendwelchen schädlichen Folgen kommt?) In ›Der große Abschied‹ trug Picard seine Uniform, als er das Holodeck zum erstenmal betrat. Mehrere holographische ›Personen‹ meinten spöttisch, er sähe wie ein Page aus. In ›Andere Sterne, andere Sitten‹ ist Picard ebenfalls in Uniform, doch niemand reagiert darauf.

Geräte und Ausrüstung

• Während ihrer Versuche, mit Picard anzubändeln, lädt Lwaxana ihn zum Essen ein und spricht dabei von einer ›offiziellen Angelegenheit‹. Der Captain denkt an einen Empfang, an dem auch die übrigen Senior-Offiziere des Schiffes teilnehmen. Doch in Wirklichkeit hat Lwaxana eine ganz persönliche Sache im Sinn. Der Tisch, an dem die Mahlzeit stattfindet, ist sehr unpraktisch: Man kann nicht an ihm sitzen, ohne die Beine zu spreizen. (Gibt es hier vielleicht eine unterschwellige Botschaft, die Lwaxana dem Captain übermitteln möchte?)

• Der nächste seltsame Aspekt in Hinsicht auf *Geräte und Ausrüstung* taucht auch in ›Die Iconia-Sonden‹ auf. Er betrifft Picards Transfer vom romulanischen Schiff zurück zur *Enterprise.* Zum Ende von ›Andere Sterne, andere Sitten‹ kommentiert Lwaxana Picards angeblich lüsterne Gedanken, als der Transferstrahl sie bereits halb aufgelöst hat. Nun, der Transporter bewirkt nicht etwa eine Phasenverschiebung in den Subraum und zurück. Er nimmt zu transferierende Personen Quantenpartikel für Quantenpartikel auseinander, um die gerasterte Materie im Zwischenspeicher abzulegen. In der betreffenden Szene ist Lwaxana halb transparent, weil ein großer Teil ihrer körpereigenen Materie bereits transferiert ist. Nun, niemand kann Luft holen, wenn sich Dutzende von Löchern in der Lunge befinden. Und wenn man keine Luft holen kann, so kann man sie auch nicht ausstoßen beziehungsweise an den Stimmbändern vorbeipressen. Und selbst wenn man doch dazu imstande wäre: Mit fast völlig aufgelösten Stimmbändern dürfte niemand fähig sein, Laute von sich zu geben. Anders ausgedrückt: Unter solchen Umständen kann man nicht sprechen.

Antworten

1. *Vier.*
2. *›Nails‹ (Nägel) aus Chicago und ›Carlos‹ aus Südamerika.*

KLINGONENBEGEGNUNG

(THE EMISSARY)

Sternzeit: 42901.3

Die *Enterprise* empfängt eine Dringlichkeitsnachricht von Starfleet, leitet den Warptransfer ein und fliegt einer Sonde der Klasse 8 entgegen. An Bord befindet sich ein Gesandter mit Informationen in Hinsicht auf die nächste Mission. Die Sonde wird an Bord gebeamt, anschließend von Riker und Transporterchef O'Brien geöffnet. Heraus kommt K'Ehleyr, eine Frau, die zur einen Hälfte Mensch und zur anderen Klingonin ist. Vor sechs Jahren gab es eine Beziehung zwischen ihr und Worf, die jedoch im Streit endete. Bei einer Einsatzbesprechung weist K'Ehleyr auf folgendes hin: Ein vor dreiundsiebzig Jahren ausgeschicktes klingonisches Schiff kehrt von einer geheimen Mission zurück. Die Krieger an Bord des Kreuzers begannen mit dem Kälteschlaf, als sich das Imperium noch im Krieg mit der Föderation befand. Wenn sie erwachen, so greifen sie bestimmt alle nahen Außenposten und Kolonien der Föderation an. Das nächste klingonische

Quizfragen

1. *Wo wurde die erste Niederlassung der Föderation im Baratas-System gegründet?*
2. *Welche Starbase empfing die Nachricht vom dreiundsiebzig Jahre alten klingonischen Schiff?*

Schiff ist mehrere Tagesreisen entfernt, und deshalb bekommt die *Enterprise* den Auftrag, dieses schwierige Problem zu lösen.

K'Ehleyr empfiehlt: Zerstörung des Kreuzers, sobald er lokalisiert wird. Doch davon hält Picard nichts. Er weist K'Ehleyr und Worf an, nach anderen Möglichkeiten zu suchen. Als sie allein sind, versucht die Gesandte ihre gemeinsame Vergangenheit anzusprechen, doch darüber will Worf nicht reden. Wütend stürmt K'Ehleyr fort und stattet dem Holodeck einen Besuch ab, um dort nach einem Ventil für ihren Zorn zu suchen. Sie findet eins in Form von Worfs Sportprogramm. Dem klingonischen Sicherheitsoffizier steht ebenfalls der Sinn nach einer Ablenkung. Als er die Projektionskammer erreicht, sieht er, daß jemand sein Programm aktiviert hat. Er betritt das Holodeck und gesellt sich dort K'Ehleyr hinzu. Später verbringen sie einen ›besonderen Abend‹ in holographischer Umgebung. Worf will den Eheschwur leisten, doch K'Ehleyr lehnt ab.

Unterdessen ortet die *Enterprise* den klingonischen Kreuzer. Plötzlich hat Worf eine Idee. Er und K'Ehleyr streifen klingonische Uniformen über und geben vor, den Befehl über die *Enterprise* zu haben. Sie behaupten, das Imperium hätte den Sieg über die Föderation errungen, und der Kommandant des Kreuzers glaubt ihnen. Worf schickt K'Ehleyr zum anderen Schiff, damit sie dort den Befehl übernimmt.

Anmerkungen

Ich möchte nicht in K'Ehleyrs Haut stecken. Drei Tage dauert es bis zum Eintreffen eines ›modernen‹ imperialen Schiffes. Während dieser Zeit muß sie sicher Hunderte von Fragen in

Hinsicht auf den ›Sieg‹ der Klingonen über die Föderation beantworten. Hinzu kommt deren Reaktion, wenn sie die Wahrheit erfahren und herausfinden, daß Worf sie hereingelegt hat. So etwas mögen Klingonen nicht sehr. In ›Der Austauschoffizier‹ überlistete Riker den klingonischen Captain, der daraufhin zu seinem Schiff zurückkehrte und ihm eine Abreibung verpaßte.

Geräte und Ausrüstung

• Als K'Ehleyr das Holodeck aufsucht, fordert sie ein Auswahlmenü in Hinsicht auf Sportprogramme an. Auf dem kleinen Schirm außerhalb der Projektionskammer leuchtet oben der Hinweis ›Simulation wählen‹, und anschließend werden die einzelnen Programme eingeblendet. Sie scrollen über den Monitor, und nach einigen Sekunden weist K'Ehleyr den Computer an, das Bild anzuhalten. Daraufhin ändert sich die obere Anzeige. Aus ›Simulation wählen‹ wird ›Simulation aktiv‹. K'Ehleyr geht es zunächst darum, die Beschreibung des Programms zu lesen, aber der Computer hat es bereits geladen und aktiviert. Ist das richtig? Sollte die Statusanzeige nicht folgendermaßen lauten: ›Bereitschaft für Simulationsaktivierung‹? Wenn die Gesandte dann eine Auswahl trifft, könnte der Text ›Simulation aktiv‹ erscheinen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode spielen Riker, Pulaski, Data, LaForge und Worf Poker. Dabei kommt es wieder zu Kontinuitätsfehlern. Zu Anfang setzen Riker, Pulaski und LaForge ›fünf‹. (Fünf was? Ich habe nie einen Starfleet-Offizier gesehen, der

Geld bei sich hatte.) Data paßt, und Worf erhöht auf fünfzig. Riker geht mit und schiebt Chips zur Tischmitte. Eine Nahaufnahme zeigt uns, daß die dort befindlichen Spielmarken keine ordentlichen Stapel bilden. Pulaski erhöht auf hundert und fügte dem Haufen in der Mitte zwei Stapel hinzu. Die nächste Aufnahme präsentiert nicht etwa einen Haufen und zwei Stapel, sondern einen Haufen und *vier* Stapel. Der Einsatz ist also ganz plötzlich um zwei Stapel gewachsen. (Oder hat Data vielleicht einige Chips aufgestapelt? Legt er als Androide großen Wert auf Ordnung?) LaForge paßt. Worf bietet hundert und schiebt zwei Stapel zur Tischmitte; dort gibt es jetzt insgesamt sechs neben dem Spielmarkenhaufen. Riker paßt, und Pulaski will sehen. In einer Nahaufnahme schiebt sie einen Stapel zum Pot. Allerdings: Jetzt gibt es in der Tischmitte *nur noch diesen einen Stapel!* Die anderen Chips sind einfach verschwunden! Hat Data welche eingesteckt, als niemand hinsah? Worf gewinnt, und Pulaski weist darauf hin, daß sie keine Chips mehr hat.

Die nächste Runde beginnt. Data teilt die Karten aus, und alle bezahlen den Einsatz von zwei Chips. Worf eröffnet mit fünfzig. Unmittelbar darauf werden Riker, Data und Worf zur Brücke beordert. In der nächsten Einstellung sehen wir, wie die Offiziere aufbrechen: Drei Chipstapel befinden sich nun in der Tischmitte, und vor Pulaski liegen wieder Spielmarken. (Hat sie in der Zwischenzeit welche gekauft?)

• In ›Das fremde Gedächtnis‹ begleitet eine vulkanische Ärztin die Landegruppe auf Ira Graves' Welt. Sie heißt Selar und weist eine erstaunliche Ähnlichkeit mit K'Ehleyr auf. Man stelle sich die Gesandte ohne hohe Knochenstirn und mit einer für

Vulkanier typischen Frisur vor. Hat K'Ehleyrs Tante einen Vulkanier geheiratet? Ist Dr. Selar vielleicht K'Ehleyrs Kusine?

• Gegen Ende der Episode zeigte der große Wandschirm, wie sich das dreiundsiebzig Jahre alte klingonische Raumschiff der *Enterprise* nähert. Interessanterweise erscheint die gleiche Szene in ›Worfs Brüder‹. Anders ausgedrückt: Werden klingonische Schiffe seit über siebzig Jahren auf die gleiche Weise konstruiert? Noch interessanter ist folgendes: Ein Jahr später in ›Der Austauschoffizier‹ sehen wir einen eindrucksvolleren klingonischen Kreuzer, der ganz offensichtlich viel moderner ist als das Exemplar in ›Worfs Brüder‹. Die Klingonen hatten es vermutlich satt, sich immer mit den gleichen Schiffen zu präsentieren: Zwischen ›Worfs Brüder‹ und ›Der Austauschoffizier‹ unternahmen sie erhebliche Anstrengungen, um das Design ihrer Raumschiffe zu verbessern.

Antworten

1. *Auf dem Planeten Baratas III.*
2. *Die Starbase 336.*

GALAVORSTELLUNG

(PEAK PERFORMANCE)

Sternzeit: 42923.4

In dieser Episode befaßt sich die Crew der *Enterprise* mit Kriegsspielen. Ein Zakdorn namens Sirna Kolrami – er gehört zu einem Volk, das für außergewöhnliche strategische und taktische Fähigkeiten bekannt ist – kommt an Bord, um die Gefechtssimulation zu beaufsichtigen. Es geht dabei um einen Konflikt zwischen der *Enterprise* und einem achtzig Jahre alten Raumschiff namens *Hathaway.* Riker und vierzig andere Besatzungsmitglieder bilden die Mannschaft der *Hathaway,* und Picard befehligt die *Enterprise.* Laser sollen bei beiden Schiffen die üblichen Waffen ersetzen, und den Bordcomputern bleibt es überlassen, die Treffer zu zählen. Picard erlaubt Riker, frei unter den *Enterprise*-Offizieren zu wählen – Data bildet dabei die einzige Ausnahme. Bevor das Manöver beginnt, bereitet Rikers Truppe einige Überraschungen vor. Worf findet eine Möglichkeit, den *Enterprise*-Sensoren ein angreifendes Schiff vorzugaukeln. Wesley und

Quizfragen

1. *Welchen Status hat Kolrami beim Strategemspiel?*
2. *Mit welchen Punktetänden geht das erste Strategemspiel zwischen Kolrami und Data aus?*

LaForge geben der *Hathaway* wenigstens für zwei Sekunden Warppotential.

Die Simulation beginnt, und Picard erteilt den Befehl zum Angriff. Als sich die *Enterprise* anschickt, das Feuer auf die *Hathaway* zu eröffnen, erzeugt Worf das Phantombild eines romulanischen Schiffes. Die *Enterprise* wendet sich dem vermeintlichen neuen Gegner zu, was Riker Gelegenheit gibt, einige Treffer zu erzielen. Daraufhin durchschaut Picard den Trick und nimmt die *Hathaway* unter Beschuß. Er steht unmittelbar davor, einen Sieg zu erringen, als man ihm meldet, daß sich ein Ferengi-Schiff nähert. Der Captain glaubt an ein weiteres Ablenkungsmanöver, doch kurz darauf muß er einsehen, sich geirrt zu haben: Phaserstrahlen treffen die *Enterprise* und beschädigen sie. Die Ferengi verlangen, daß Picard ihnen die *Hathaway* überläßt. Sie drohen mit der Zerstörung beider Schiffe, wenn sich der Captain nicht fügt.

Picard und Riker vereinbaren einen verzweifelten Plan. Die *Enterprise* feuert ihre letzten Photonentorpedos auf die *Hathaway* ab, und gleichzeitig beschleunigt Riker auf Warpgeschwindigkeit. Die Ferengi glauben, daß Picard den anderen Raumer vernichtet hat, und daraufhin fliegen sie fort.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode zeigt Worf mehrmals, daß er die Sensoren der *Enterprise* mit Trugbildern täuschen kann. Wie er das fertigbringt? Er kennt die Sicherheitscodes der betreffenden Bordsysteme. Worf gehört zur Crew der *Enterprise* und weiß, wie ihre Systeme funktionieren. Nun, am Ende der Folge gelingt es dem Klingonen, auch die Sensoren des Ferengi-

Schiffes zu täuschen. Wie schafft er das? Die Prioritätscodes der Ferengi-Systeme sind ihm ebensowenig bekannt wie die Funktionsweise ihrer Computer.

Geräte und Ausrüstung

• Als sich Riker und seine Gruppe an Bord der *Hathaway* beamen, nehmen sie Taschenlampen mit, weil das Licht an Bord ausgeschaltet ist. Es freut mich, daß die Firma ›First Alert‹ im vierundzwanzigsten Jahrhundert noch immer existiert. (Die Taschenlampen sehen genauso aus wie jene Modelle, die von ›First Alert‹ hergestellt werden.)

• LaForge und Wesley ›frisieren‹ das Warptriebwerk der *Hathaway* mit einem Experiment, das Wes von der *Enterprise* mitbringt – dazu gehört auch die erforderliche Antimaterie. Als er die Vorrichtung ihrem Behälter entnimmt, ist Wesley sehr vorsichtig. Später, beim Einbau in den Antrieb des alten Schiffes, betont LaForge, es sei Vorsicht geboten. Offenbar ist die Apparatur gefährlich. Doch als Wesley sie zur *Hathaway* beamt, materialisiert sie auf einem kleinen Tisch. Der Behälter ist rund, und daher rollt das Ding ein ganzes Stück, bis es schließlich verharrt. (Ja, der Retransfer sieht recht hübsch aus.) Wenn die Apparatur so empfindlich ist – warum sie auf einem Tisch rematerialisieren lassen und riskieren, daß sie herunterfällt? (Übrigens: Diese Szene beschert den Autoren des *technischen Handbuchs* gewisse Probleme. In dem Teil, der sich mit Antimaterie befaßt, wird darauf hingewiesen, daß Antimaterie nicht ohne umfassende Modifizierungen des Transporters gebeamt werden kann. Kurz darauf wird einschränkend hinzugefügt, daß ein Transfer doch möglich ist, wenn sich die Sub-

stanz in einem speziellen Behälter befindet. Damit soll offenbar die Szene in ›Galavorstellung‹ berücksichtigt werden.)

Antworten

1. Er ist Großmeister der dritten Stufe.

2. Kolrami 100, Data 81.

KRAFT DER TRÄUME

(SHADES OF GRAY)

Sternzeit: 42976.1

Bei der geologischen Erkundung eines unerforschten Planeten bohrt sich der Dorn einer Pflanze in Rikers Bein. Bald stellt sich heraus, daß dadurch gefährliche Mikroben in seinen Körper gelangt sind: Wenn sie nicht irgendwie aufgehalten werden, erreichen sie Rikers Gehirn und bringen ihn um.

Als die Mikroorganismen sich auch im Rückgrat des Ersten Offiziers ausbreiten, beschließt Dr. Pulaski eine direkte Stimulierung des Gehirns ihres Patienten, um ihn am Leben zu erhalten. Um das zu bewerkstelligen, verbindet sie ihn mit einem Apparat, der ihm Elektroden in den Schädel bohrt. Während Pulaski Riker behandelt, erinnert der sich an seine diversen Abenteuer.

Quizfragen

1. *Warum wurden die Mikroben nicht vom Bio-Filter des Transporters herausgefiltert?*
2. *Aus welchen Folgen stammen die Rückblenden? (Nennen Sie die Titel in der richtigen Reihenfolge. Berücksichtigen Sie dabei auch Wiederholungen.)*

Die Reminiszenzen bleiben nicht ohne Wirkung auf die Mikroben. Pulaski findet heraus, daß unangenehme Erinnerungen und negative Emotionen das

Wachstum der Mikroben behindern. Daraus schließt sie auf eine Sensibilität gegenüber Endorphinen – Substanzen, die vom Gehirn produziert werden. Die Ärztin reprogrammiert den Stimulator, damit er noch mehr üble Erinnerungen auslöst. Es folgen einige weitere Szenen aus früheren Episoden – bis die Mikroben schließlich genug haben und sterben.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich hoffe, das sind die richtigen Koordinaten.« Mit diesen Worten irritiert Transporterchef O'Brien die nervöse Dr. Pulaski, bevor sie sich auf den Planeten beamt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Pulaski erkennt schon bald, daß die Mikroben auf vom Hirn produziertes Endorphin reagieren. Daraufhin programmiert sie den Stimulator neu, um den Endorphinspiegel zu erhöhen. Gleichzeitig befürchtet sie, daß Riker aufgrund der großen Belastung sterben könnte.

In ›Die Schlacht von Maxia‹ behauptet Dr. Crusher, die Medizin des vierundzwanzigsten Jahrhunderts wüßte um die Bedeutung aller Gehirnbereiche Bescheid. Wenn das stimmt, so sollte man annehmen, daß den Ärzten auch bekannt ist, welche Endorphine unter welchen Umständen wie wirken. Wäre es dann nicht möglich, die entsprechenden Substanzen mit einem Synthetisierer herzustellen und sie Riker zu injizieren? Andererseits: Wenn Pulaski die erforderlichen Endorphine synthetisieren könnte, müßten wir auf die ach so netten Rückblenden verzichten. (Entschuldigung, aber ich verab-

scheue es, in einer neuen Episode Szenen aus bereits bekannten Folgen zu sehen.)

• Angeblich beziehen sich die Rückblenden allein auf Rikers Erinnerungen. Aber in einer Sequenz aus ›Die schwarze Seele‹ versinkt Riker in etwas, das wie eine Öllache aussieht. Unmittelbar darauf stellt Data eine Verbindung zu Picard her. Die Szene wechselt zur *Enterprise*-Brücke, als der Captain antwortet; hinter ihm kommt ein Fähnrich die Rampe herunter.

Wenn es sich um Rikers Erinnerungen handelt – woher weiß er, daß hinter Picard ein Fähnrich über die Rampe schritt? Zu jenem Zeitpunkt befand er sich in einer Öllache auf einem fremden Planeten. Mit einer Rückblende zu ›Worfs Brüder‹ verhält es sich ähnlich. Riker ist an Bord eines beschädigten Schiffes, während wir Szenen von der Brücke sehen und ein Gespräch zwischen Picard und Yar hören.

Geräte und Ausrüstung

• Als sich die Mikroben auch in Rikers Rückgrat ausbreiten, verwendet Pulaski einen Apparat, um das Gehirn ihres Patienten zu stimulieren. Während sie das Gerät bedient, blickt sie in ein Okular und betätigt Kontrollen. Dabei offenbart sie erstaunliches Geschick: Ohne hinzusehen drückt sie die richtigen Tasten. Das ist um so bemerkenswerter, da praktisch alle anderen Kontrollen an Bord der *Enterprise* mit berührungsempfindlichen Schaltflächen ausgestattet sind.

Antworten

1. *Die Mikroben verschmolzen auf molekularer Ebene mit den Neuronen.*
2. *Der Wächter, Der Mächtige & Mission Farpoint (Pilotepisode), Die Thronfolgerin, Rikers Vater, Das Gesetz der Edo, 11001001, Planet Angel One, Der Planet der Klone, Die schwarze Seele, Das Kind, Der Austauschoffizier, Die Verschwörung, Die Seuche (kurz vorher bedient Pulaski die Kontrollen des Stimulators, ohne den Tasten einen Blick zu gönnen), Der Wächter, Die schwarze Seele, 11001001, Worfs Brüder, Szene aus einer nicht zu identifizierenden Episode (Sonnenaktivität), Die Verschwörung, Der Wächter, Die Seuche, 11001001, Gedankengift, Die schwarze Seele, Der Austauschoffizier, 11001001, Der stumme Vermittler, Der Austauschoffizier, 11001001, Die jungen Greise, 11001001, Worfs Brüder, Die Verschwörung, 11001001, Gedankengift, Die schwarze Seele (nur Ton).*

MEINE LIEBLINGSFOLGEN

Die unten aufgeführten Fehler liegen mir deshalb besonders am Herzen, weil sie mir nicht sofort auffielen, als ich die entsprechende Folge zum erstenmal sah. Auch beim zweiten und dritten Mal bemerkte ich nichts. Doch als ich mich dann erneut mit den einzelnen Folgen befaßte, offenbarten sich weitere Schnitzer, und ich konnte kaum glauben, sie bisher übersehen zu haben. Nun, wenn man die Handlung einer Folge bereits kennt, so wendet sich die Aufmerksamkeit anderen Dingen zu. Gelegentlich gleitet der Blick zur richtigen Zeit zum rechten Teil der Fernsehschirms, und das Ergebnis ist ein weiterer Eintrag in *Cap'n Beckmessers Führer durch…* (An dieser Stelle muß ich zugeben: Zwei meiner Lieblingsfehler habe ich erst gefunden, als mich Freunde darauf hinwiesen.)

Ich habe die Liste nach Fernsehfolgen sortiert. Bei den Besprechungen der einzelnen Episoden wird genauer auf die Fehler eingegangen.

1. ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹. Die erste Begegnung zwischen Riker und Data steht bevor. Der Computer nennt den Weg zum Holodeck: die nächste Tür rechts.

Woraufhin sich der Erste Offizier prompt nach links wendet und die Projektionskammer betritt.

2. ›Der Ehrenkodex‹. Damit die Enterprise einen dringend benötigen Impfstoff bekommt, muß Yar gegen Yareena kämpfen. Yars Waffe besteht aus einer Art Metallstange mit Spitzen; während des Duells bedeckt sie sowohl die linke Hand als auch einen Teil des linken Arms. Zum Schluß des Kampfes fällt Yar auf die leblose Yareena und wird zur Enterprise gebeamt. Als sie dort eintrifft, befindet sich die Waffe an der rechten Hand.

3. ›Die Entscheidung des Admirals‹. Als Picard und Riker die Brücke verlassen, um den Admiral zu begrüßen, benutzen sie den Turbolift in der Nähe des Bereitschaftsraums. Bevor sie die Transportkapsel betreten, schneidet der Captain eine Grimasse, um dann wieder einen normalen Gesichtsausdruck zu präsentieren.

4. ›Worfs Brüder‹. Als Picard und Riker über den Klingonen sprechen, den sie aus einem beschädigten Frachter gerettet haben, sagt der Captain: »Es steckt noch mehr hinter dieser Sache. Wieso kam das tarellianische Schiff so weit vom Kurs ab?« Es war kein tarellianisches Schiff, sondern ein talarianisches.

5. ›Die Seuche‹. Viele Leute glauben, ›Die schwarze Seele‹ sei die letzte Folge mit Yar (abgesehen von ›Die alte *Enterprise‹).* Allerdings: ›Die Seuche‹ entstand nach ›Die schwarze Seele‹, wurde jedoch vorher gesendet. Gegen Ende der E-

pisode verlassen Picard und Crusher eine Frachtkammer, nachdem Yar die Ornaraner und Brekkianer auf den Planeten gebeamt hat. Als sich das Schott der Frachtkammer schließt, winkt die weit im Hintergrund stehende Yar ihren Fans einen letzten Gruß zu.

6. ›Der Barzanhandel‹ (THE PRICE). In einer Szene speisen Troi und Devinoni Ral im Quartier der Counselor. Einmal hebt Ral die Gabel zum Mund und nimmt einen Bissen. Es gibt nur ein Problem: Die Gabel ist völlig leer.

7. ›Die ungleichen Brüder‹ (BROTHERS). In dieser Episode führt Data den Befehl über die *Enterprise* und fliegt zu jenem Planeten, auf dem sein Schöpfer Dr. Noonian Soong lebt. Bevor er das Schiff verläßt, programmiert er den Computer mit einem Code, der alle Kommandofunktionen blockiert. In rascher Folge nennt er dreiundfünfzig Zahlen und Worte – sie erscheinen auf einem Display, während der Code vom Computer gespeichert wird. Wenn man sich diese Sequenz Einzelbild für Einzelbild ansieht, so stellt man fest, daß dem Computer Aufzeichnungsfehler unterlaufen: Er ignoriert zwei Zahlen und fügt eine eigene hinzu.

8. ›Die Auflösung‹ (HALF A LIFE). Gegen Ende dieser Folge führen Lwaxana und Deanna Troi ein ernstes Gespräch. Lwaxana tritt vor einen Spiegel. Das Spiegelbild zeigt nicht nur Deannas Mutter, sondern auch die Stange des Mikrofons, das den Dialog aufnimmt.

9. ›Wiedervereinigung? (1)‹ (UNIFICATION [1]). Als Picard, Spock und Data aus Selas Büro entkommen, zeigt ein Kameraschwenk Selas Schreibtisch. Darauf steht eine kristallene Pyramide, und darin ist ein Mann mit lockigem Haar und Brille zu sehen; er kaut ein Kaugummi.

10. ›Hochzeit mit Hindernissen‹ (COST OF LIVING). Die Folge ist fast zu Ende, als Picard und Data mit einem Turbolift zur Brücke zurückkehren. Während der ganzen Szene und bei verschiedenen Kameraeinstellungen trägt Picard nur drei Abzeichen am Kragen.

DRITTE STAFFEL

DIE MACHT DER NANITEN

(EVOLUTION)

Sternzeit: 43125.8

In dieser Episode (der ersten in der 3. Staffel) kommt ein berühmter Wissenschaftler namens Paul Stubbs an Bord der *Enterprise.* Picard und seine Crew sollen ihm bei einem wichtigen Experiment helfen: Einmal in 197 Jahren explodiert die Materie, die sich im Verlauf von fast zwanzig Jahrzehnten auf der Oberfläche eines besonderen Sterns angesammelt hat. Die Folge ist eine Art ›stellarer Rülpser‹. Als man in Shuttlehangar 2 Vorbereitungen für Stubbs' Experiment trifft, kommt es zu Fehlfunktionen im Computersystem der *Enterprise.* Das Problem wird immer kritischer und bedroht schließlich die Mission. Stubbs ist der Verzweiflung nahe, denn das Experiment kommt seinem Lebenswerk gleich.

Quizfragen

1. *Welches Lied ist auf der Brücke zu hören?*
2. *Wer steht in Stubbs' geistigem Baseballspiel am Schlagmal?*

Schließlich entdeckt man die Ursache des Problems: Bei einem von Wesley durchgeführten genetischen Versuch entkamen zwei sogenannte Naniten: winzige Roboter mit einer Datenspeicherkapazität im Gigabyte-Bereich. Sie sind dafür bestimmt, in einzelne Körperzellen einzudringen und dort ›Reparaturen‹ vorzunehmen. Nor-

malerweise arbeiten sie allein, doch Wesley hat sie modifiziert, damit sie kooperieren, sich vermehren und jede Generation verbessern. Tausende von Naniten befinden sich nun im Computerkern und beeinträchtigen dort die Speicherchips. Stubbs schlägt eine vollständige Elimination der Naniten vor. Picard lehnt es jedoch ab, eine Entität auszulöschen, die vielleicht kollektive Intelligenz entwickelt hat.

Als Data, LaForge und Wesley am Hauptcomputer tätig sind und nach einem Weg suchen, die Naniten daraus zu entfernen, tritt Stubbs ein. Er richtet Gammastrahlen auf die Speicherbänke und tötet alle Naniten in den oberen Kernschichten. Die kleinen Roboter wehren sich und lassen Distickstoffmonoxyd (Lachgas) in den Kontrollraum strömen. Diese Reaktion bietet einen weiteren Hinweis auf mögliche Intelligenz. Mit Hilfe eines automatischen Translators gelingt es Data schließlich, einen Kontakt mit den Naniten herzustellen. Mit Picards Genehmigung erlaubt Data ihnen, in sein neurales Netz einzudringen, damit sie mit dem Captain sprechen können. Stubbs entschuldigt sich, und daraufhin sind die Naniten bereit, Frieden zu schließen. Sie bringen den Hauptcomputer in Ordnung, und Stubbs kann sein Experiment mit Erfolg durchführen.

Anmerkungen

Wie bei der ersten Folge der zweiten Staffel wurde auch hier von den Produzenten die Gelegenheit genutzt, einige Dinge zu verändern. Mir ist folgendes aufgefallen:

♦ Starfleet-Uniformen haben jetzt keine Reißverschlüsse mehr.

♦ Die Uniformen weisen einen kleineren Kragen auf.

♦ Dr. Beverly Crusher ist zurück. (Große Wiedersehensfreude im Anschluß an den Abschied von Pulaski.)

♦ Die Shuttlehangars verfügen nun über kleine Kontrollräume.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als er festgestellt hat, daß Naniten verschwunden sind, beginnt Wesley damit, Fallen im Schiff aufzustellen. Er begibt sich auch in den Gesellschaftsraum, um dort zwei Fallen zu präparieren: hinter der Theke, knapp zwei Meter voneinander entfernt. Wenn das der richtige Abstand für die Fallen ist und Wes keinen Bereich des Schiffes außer acht lassen will, so braucht er Tausende von Fangvorrichtungen. Stehen ihm so viele zur Verfügung? Oder glaubt er, daß Naniten eine Vorliebe für Bars und dergleichen haben?

• Als die Naniten Gas auf die Brücke leiten, befinden sich Picard und Riker im Bereitschaftsraum. Sie verlassen das Zimmer und gesellen sich den anderen Offizieren hinzu, um am allgemeinen Husten teilzunehmen. Schließlich geht Riker zu den Ambientenkontrollen und schaltet die Belüftung auf manuelle Bedienung um. Kurze Zeit später können alle wieder normal atmen.

Weiß nur Riker von der manuellen Schaltung? Wenn das tatsächlich der Fall sein sollte, so können Picard und die anderen von Glück sagen, daß er zugegen war. Ohne Riker hätten sich die Brückenoffiziere zu Tode gehustet.

• Die Naniten haben sich als recht aggressiv erwiesen. Trotzdem erlaubt Picard, daß sie einen Offizier übernehmen, noch

dazu Data, der mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet ist. Seltsamerweise protestiert nur Worf dagegen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der Eröffnungssequenz befindet sich die *Enterprise* im stationären Orbit über einem Roten Riesen, und ihr Bug deutet in Richtung eines viel kleineren Neutronensterns. Wenig später weist Riker den Shuttlehangar 2 an, Vorbereitungen für den Start von Dr. Stubbs' Sonde zu treffen. Das Außenschott öffnet sich, und dahinter werden sichtbar: die große rote Sonne und, weiter entfernt, der kleinere Stern. Shuttlehangar 2 befindet sich in der Rückseite des Verbindungsstutzens zwischen Diskussektion und Gefechtssegment. Um von dort aus einen solchen Blick zu haben, hätte sich die *Enterprise* um hundertachtzig Grad drehen müssen. Kurz vor dem Start der Sonde wackelt das große Schiff ein wenig und treibt dem Roten Riesen entgegen. In der nächsten Szene weist der Bug wieder in Richtung des Neutronensterns. Kehrte die *Enterprise* ganz plötzlich zu ihrer ursprünglichen Position zurück? Oder hat man beim Schnitt nicht daran gedacht, daß sich das Außenschott von Shuttlehangar 2 an der rückwärtigen Seite des Schiffes befindet?

Außerdem: Als die *Enterprise* dem Roten Riesen entgegentreibt, kann man ganz deutlich sehen: Das Schott des Shuttlehangars 2 ist geschlossen. Offenbar war jemand so klug, alle Türen zu schließen, als die *Enterprise* zu wackeln begann.

• Nachdem Stubbs die Naniten in den oberen Schichten des Computerkerns getötet hat, erhält er von Troi Besuch in seinem Quartier. Er lehnt es ab, ihre psychologische Hilfe in An-

spruch zu nehmen, und daraufhin macht sie Anstalten, die Unterkunft wieder zu verlassen. Es folgt eine Nahaufnahme von Stubbs, und die nächste Einstellung zeigt uns Troi in der offenen Tür. Allerdings ist in dieser Szene überhaupt kein Zischen zu hören, und an Bord der *Enterprise* zischen die Türen *immer*, wenn sie sich öffnen.

Antworten

1. ›The Stars and Stripes Forever‹ *von John Philip Sousa.*

2. Thompson.

DIE MACHT DER PARAGRAPHEN

(THE ENSIGNS OF COMMAND)

Sternzeit: 43133.4

Die *Enterprise* empfängt eine Nachricht von den Sheliak, die Menschen für eine mindere Lebensform halten und seit 111 Jahren keine Kontakte mit der Föderation hatten. Jetzt behaupten die Sheliak, daß sich Menschen auf einer Welt niedergelassen haben, die bei der damaligen Vereinbarung ihnen zugesprochen wurde. Die Sheliak berufen sich auf den vor über hundert Jahren geschlossenen Vertrag und verlangen, daß die Föderation ihre Kolonisten unverzüglich fortbringt. In drei Tagen, so wird betont, treffen Sheliak-Siedler ein. Nur die damals mit dem interstellaren Völkerbund getroffene Übereinkunft verhindert, daß die menschliche Kolonie einfach ausgelöscht wurde.

Quizfragen

1. *Wie lautet die Lebensformklassifikation der Sheliak?*
2. *Wie viele Juristen schickte die Föderation aus, um mit den Sheliak zu verhandeln?*

Als die *Enterprise* den Planeten erreicht, stellt man fest, daß dieser sich in einem von hyperonischer Strahlung betroffenen Bereich befindet. Solche Emissionen sollten für Menschen eigentlich tödlich sein. Sie blockieren Sensoren, Transporter und Phaser, was Picard veranlaßt, Data mit dem Shuttle auszuschicken. Der Androide

findet eine blühende Kolonie aus etwa fünfzehntausend Personen. Vor dreiundneunzig Jahren kam das Schiff der Kolonisten vom Kurs ab und landete auf dieser Welt. Data weist darauf hin, daß der Planet geräumt werden muß, doch davon will das Oberhaupt der Gemeinschaft nichts wissen. Er erklärt Bereitschaft und Entschlossenheit, für die neue Heimat zu kämpfen.

Starfleet teilt Picard folgendes mit: Der nächste für eine Evakuierung geeignete Transporter kann erst in drei Wochen eintreffen. Daraufhin beschließt der Captain, dem Schiff mit den Sheliak-Siedlern entgegenzufliegen, in der Hoffnung, sich friedlich mit ihnen zu einigen. Unglücklicherweise sind die Fremden zu keinen Kompromissen bereit. Picard findet eine Klausel in dem alten Vertrag, die es ihm gestattet, eine dritte Partei als Mittler einzuschalten. Er entscheidet sich für die Grizelli, die in jedem Jahr sechs Monate lang hibernieren – dadurch hätte Picard Zeit genug für die Evakuierung der menschlichen Kolonisten. Daraufhin geben die Sheliak nach und lassen dem Captain drei Wochen Zeit.

Auf dem Planeten veranstaltet Data eine Demonstration mit dem Phaser. Er betäubt vier Wächter und zerstört fast ein Wasserpumpwerk. Anschließend weist er darauf hin, daß Hunderte von Sheliak mit solchen Waffen kommen. Die Kolonisten sind so beeindruckt, daß sie sich bereit erklären, die Welt zu verlassen.

Anmerkungen

In dieser Episode werden Klischees vom männlichen und weiblichen Wesen benutzt. Erstens: Als das Oberhaupt der

Kolonie auch weiterhin auf stur schaltet, zieht Data einen Phaser und beginnt damit, auf Leute und Dinge zu schießen. Schlüpft er hier in die Macho-Rolle? Zweitens: Eine Kolonistin leistet Data die ganze Zeit über Gesellschaft, und gegen Ende der Folge erwartet sie von ihm, daß er ihr gegenüber Gefühl zeigt. Sie weiß, daß er Androide ist und gar keine Emotionen hat, aber trotzdem hofft sie, daß er sich in sie verliebt. Weibliche Logik?

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die *Enterprise* dem Schiff mit den Sheliak-Siedlern entgegenfliegt, erörtern Picard und Troi das Thema Sprache. Die Counselor meint, daß es den Sheliak gelungen sei, einige Sprachen der Föderation zu erlernen, während ihr eigenes Idiom für die Linguisten des interstellaren Völkerbunds noch immer ein Rätsel darstellt. Deanna bezeichnet es als erstaunlich genug, daß Angehörige verschiedener Spezies in der Lage sind, sich zu verständigen.

Was ist mit dem automatischen Translator passiert? Die Menschen des vierundzwanzigsten Jahrhunderts sind nur deshalb imstande, durchs All zu reisen und mit diversen Außerirdischen zu reden, weil sich automatisch funktionierende Übersetzungsgeräte um das Sprachproblem kümmern.

• Der nächste Punkt spielt keine große Rolle, aber er soll hier trotzdem erwähnt werden. Verträge und Vereinbarungen sind wichtige Dokumente, und das gilt insbesondere in diesem Fall. Wenn man sich in sinnvoller Weise auf bestimmte Passagen des Vertragswerks beziehen will, so braucht man ein konsequent strukturiertes Bezugssystem. Als in ›Die Macht der Pa-

ragraphen‹ zum erstenmal von der Vereinbarung gesprochen wird, heißt es dabei: »Paragraph 653, Abschnitt 9.« Beim nächsten Mal ist der Hinweis etwas anders: »Sektion 501, Paragraph 716, Abschnitt 5.« Und schließlich ist die Rede von: »Paragraph 1290, Unterabschnitt D-3.«

Wie ist der Vertrag unterteilt? In Paragraphen oder Sektionen? Wenn es Sektionen sind, so sollte jedem Paragraphen eine Sektionsnummer vorangehen. Wenn sich hingegen die zentrale Einteilung an den Paragraphen orientiert, so braucht man doch gar keine Sektionen oder? (Ich kann mir durchaus eine Einteilung in Paragraphen *und* Sektionen vorstellen, aber mir scheint, dadurch würde nur Verwirrung gestiftet. Woran niemand Interesse haben dürfte, zumal wir von Troi wissen, daß die Föderationssprachen von den Sheliak für nicht präzise genug gehalten werden.)

Geräte und Ausrüstung

• Es kommt immer wieder zu Unklarheiten bei der Verwendung von Subraum-Kommunikatoren. Manchmal ist die *Enterprise* so weit entfernt, daß es recht lange dauert, einem anderen Raumschiff oder einer bestimmten Welt Botschaften zu übermitteln. In ›Die Schlacht von Maxia‹ dauert es zum Beispiel einen Tag, bis eine Nachricht das Starfleet-Hauptquartier erreicht. (Ich weiß, daß diese Sache als dramaturgisches Element verwendet werden kann, aber bei ›Die Macht der Paragraphen‹ stimmt was nicht.) Wie dem auch sei: Die meiste Zeit über gibt es für die *Enterprise* keine Kommunikationsprobleme.

Als Picard einen Kom-Kontakt mit dem Heimatplaneten der Sheliak-Welt wünscht, erwidert Worf: »Das könnte einige Zeit dauern. Der Planet ist ziemlich weit entfernt.« Na schön. In diesem Fall läßt sich eine Nachricht also nicht sofort übermitteln. Darauf scheint sich Worfs Antwort zu beziehen: auf die Sendedauer von Kom-Signalen. Doch als er schließlich einen Kontakt herstellt, beginnt Picard einen Dialog mit den Sheliak! Mit anderen Worten: Plötzlich findet die Kommunikation in Nullzeit statt.

Für Kom-Signale spielt es keine Rolle, ob mit ihnen um ein Gespräch *gebeten* oder eins *geführt* wird – die Übertragung nimmt im ersten Fall ebensoviel Zeit in Anspruch wie im zweiten. Wenn sich also ein Kontakt aufgrund der großen Entfernung nicht sofort herstellen läßt, so müßte der Dialog ganz anders beschaffen sein: Picard spricht einen Satz und wartet, bis Antwort eintrifft. Doch bei dem Gespräch mit den Sheliak gibt es offenbar überhaupt keine Verzögerungen.

• Jemand hat den Shuttles der *Enterprise* neue Namen oder Nummern gegeben. In dieser Folge fliegt Data mit der Raumfähre ›05‹ zum Planeten, und eine Szene gegen Ende der Episode gibt uns Aufschluß über den Namen: *Onizuka.* Doch in ›Die Zukunft schweigt‹ heißt das Shuttle 05 *El-Baz.*

Antworten

1. R-3

2. Dreihundertzweiundsiebzig.

DIE ÜBERLEBENDEN VON RANA-VIER

(THE SURVIVORS)

Sternzeit: 43152.4 – 43153.7

Die *Enterprise* empfängt einen Notruf von der Kolonie Rana IV, die offenbar angegriffen wird. Als Picard und seine Crew eintreffen, sind die Bewohner des Planeten tot – mit zwei Ausnahmen. Riker und die von ihm geleitete Landegruppe finden ein älteres Paar: Kevin und Rishon Uxbridge. Doch nirgends gibt es Antwort auf die Fragen, wer den Planeten angegriffen hat und warum ausgerechnet diese beiden Personen überlebten. Kurze Zeit später nähert sich ein fremdes Kriegsschiff, das die *Enterprise* unter Beschuß nimmt und sich anschließend zurückzieht. Als die *Enterprise* mit der Verfolgung beginnt, fliegt der Raumer mit viel höherer Geschwindigkeit fort. Picard und seine Crew kehren zum Planeten zurück. Diesmal beschließt der Captain, dem Paar auf Rana IV selbst einen Besuch abzustatten, und Worf begleitet ihn dabei. Nach ihrem Retransfer zur *Enterprise* kehrt das fremde Kriegsschiff zurück,

Quizfragen

1. *Nennen Sie die Positionskoordinaten des Uxbridge-Hauses.*
2. *Welches energetische Potential haben die Waffensysteme des fremden Schiffes, als die* Enterprise *zum zweitenmal damit konfrontiert wird?*

und diesmal verfügt es über stärkere Waffen. Es bleibt Picard nichts anderes übrig, als den Rückzug anzuordnen. Nach einer Stunde fliegt die *Enterprise* noch einmal zum Planeten und stellt fest: Die Fremden sind verschwunden.

Picard läßt sich von einer Ahnung leiten, als er die Uxbridges noch einmal besucht und ihnen mitteilt: Die *Enterprise* bleibt in der Umlaufbahn, solange sie leben. Wieder kommt das fremde Schiff, und es zerstört das Heim des Uxbridges. Drei Stunden lang warten Picard und seine Gefährten im Orbit – bis das Haus auf dem Planeten plötzlich wieder erscheint. Der Captain beamt das Paar an Bord und entdeckt die Wahrheit. Kevin Uxbridge ist ein Douwd – ein unsterbliches und sehr mächtiges Wesen. Vor mehr als fünfzig Jahren gab er seine Macht auf, als er Rishon kennenlernte und sich in sie verliebte. Doch vor einigen Tagen kamen die erbarmungslosen Husnak und griffen Rana IV an. Kevin besann sich auf seine Macht und versuchte, die Angreifer damit zu vertreiben. Er weckte nur ihren Zorn: Sie zerstörten die ganze Kolonie, brachten auch Rishon um. Daraufhin geriet Kevin außer sich und löschte das ganze Volk der Husnak aus. Dieser Tat schämt er sich inzwischen so sehr, daß er versuchte, die *Enterprise* mit dem einen oder anderen Trick zu vertreiben. Picard sieht sich außerstande, über Kevin zu urteilen. Er erlaubt es ihm, auf den Planeten zurückzukehren, um dort Heim und Frau neu zu erschaffen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Guter Tee. Hübsches Haus.« Worfs Small talk-Versuch im Haus der Uxbridges.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich die erste Landegruppe auf den Planeten beamt, begreift Kevin, daß sich die *Enterprise* im Orbit befindet. Gleichzeitig spürt er, daß Troi sein nichtmenschliches Wesen zu erkennen beginnt – er schickt ihr mentale Musik, um sie zu verwirren. Im Anschluß daran erschafft er ein Kriegsschiff, das die *Enterprise* angreift und sich dann wieder zurückzieht. Es ist mit dem gleichen Beschleunigungspotential wie Picards Schiff ausgestattet, damit der Abstand konstant bleibt. Etwas später läßt Kevin ein noch eindrucksvolleres Kriegsschiff entstehen, das schließlich sogar sein Haus zerstört. Das alles spielt sich im Weltraum ab, während Kevin auf dem Planeten weilt. Offenbar kann er Ereignisse kontrollieren, die sich weit jenseits der Reichweite menschlicher Sinne abspielen. Mehr noch: Er ist imstande, sie *interaktiv* zu beeinflussen. Anders ausgedrückt: Er hat die Möglichkeit, auf Veränderungen der Situation zu reagieren. So etwas läßt sich natürlich nur bewerkstelligen, wenn er feststellen kann, *was* im All passiert. Wie soll er dafür sorgen, daß der Abstand zwischen Kriegsschiff und *Enterprise* genau gleich bleibt, wenn er nicht in der Lage ist, beide Raumer irgendwie zu beobachten? Außerdem: Um Deanna Troi mit mentaler Musik abzulenken und zu verwirren, muß er von ihrer Präsenz in der Umlaufbahn wissen – sie schließt sich keiner Landegruppe an.

Doch wenn Besucher auf Rana IV eintreffen, zeigt sich Kevin immer von ihnen überrascht. Seine Verwunderung ist so groß, daß Picard sie einmal bemerkt. Aber welchen Grund gibt es für diese Überraschung? Der Douwd weiß doch, was im All geschieht, oder? Oder nimmt er gar nichts wahr, als die *Enterprise* in eine Umlaufbahn schwenkt? Unter normalen Umstän-

den dürfte sie seiner Aufmerksamkeit nicht entgehen. Man denke dabei nur an folgendes: Mit einem einzelnen Gedanken eliminierte Kevin *alle* Husnak, ganz gleich, an welchem Ort in der Galaxis sie sich aufhielten. Um so etwas zu schaffen, mußte er doch um das *Wo* Bescheid wissen, oder? Und wenn Kevin die Aufenthaltsorte der Husnak überall in der Galaxis feststellen konnte – dann sollte er eigentlich nicht von der *Enterprise* im Orbit überrascht sein.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nachdem Picard die Uxbridges an Bord gebeamt hat, entmaterialisiert Kevin, fällt durch einen Turboliftschacht und besucht Troi. Unmittelbar vor dem Transfer des Unsterblichen dreht LaForge den Kopf und sieht zum Turbolift. Woher weiß er, daß Kevin jenen Liftschacht benutzen wird?

Antworten

1. Siebenunddreißig Grad Nord, zweiundsechzig Grad Ost.

2. Vierhundert Gigawatt Partikelenergie.

Verfügt Geordi vielleicht über hellseherische Fähigkeiten? (Damit könnte er sicher eine Menge anfangen. Ich denke da nur an präventive Wartung und dergleichen…)

DER GOTT DER MINTAKANER

(WHO WATCHES THE WATCHERS?)

Sternzeit: 43173.5 – 43174.2

Ein Notruf von der anthropologischen Studiengruppe auf Mintaka III erreicht die *Enterprise.* Die Wissenschaftler beobachten eine Großfamilie aus Mintakanern – ein vulkanoides Volk, dessen Entwicklungsstadium mit der Bronzezeit vergleichbar ist. Unglücklicherweise kam es im Reaktor der Forschungsstation zu einem Defekt, und nun wird die *Enterprise* um eine Reparatur gebeten. Die vom Reaktor erzeugte Energie wird unter anderem für die holographische Tarnung der Station verwendet. Durch eine Fehlfunktion kam es zu Kurzschlüssen, die das Tarnfeld verschwinden ließen. Eine Landegruppe beamt sich auf den Planeten, um Hilfe zu bringen, und ein Mintakaner beobachtet die Szene. Er taumelt zurück, fällt von einem Felsvorsprung und verletzt sich. Dr. Crusher beamt ihn zur Krankenstation.

Quizfragen

1. *Wieviel Energie wird vom Reaktor der anthropologischen Forschungsstation erzeugt?*
2. *Wie lautet der Name des Medo-Assistenten, der Warren zur Krankenstation bringt?*

In der medizinischen Abteilung sieht der Mintakaner Picard und hält ihn für einen ›Aufseher‹ – dabei handelt es sich um die mintakanische Bezeichnung für ›Gott‹. Dr. Crusher versucht, das Kurzzeitgedächtnis des Verletzten zu löschen, ohne Erfolg. Nach seiner Rückkehr verkündet der Mintakaner ein neues Glaubenssystem, das auf seinen jüngsten Erfahrungen basiert. Chefanthropologe Dr. Barron schlägt vor, daß Picard auf den Planeten kommt, um den Mintakanern einige Regeln zu geben. Er hält das für die einzige Möglichkeit, um ›Inquisition, heilige Kriege und Chaos‹ zu verhindern.

Picard entscheidet sich dagegen und holt das weibliche Oberhaupt der mintakanischen Großfamilie an Bord. Er weist darauf hin, aus Fleisch und Blut zu bestehen, ebenso wie die Mintakaner. Die Anführerin des Stammes ist erst überzeugt, als sie sieht, wie einer der Anthropologen stirbt. Der Captain und die Mintakanerin kehren auf den Planeten zurück. Der männliche Mintakaner, den Dr. Crusher in der Krankenstation behandelte, will nicht glauben, daß Picard ein sterbliches Wesen ist. Er möchte, daß der vermeintliche ›Gott‹ seine Frau wieder zum Leben erweckt. Er schießt mit einem Pfeil auf Picard – um zu beweisen, daß es sich bei ihm wirklich um einen ›Aufseher‹ handelt. Der Captain wird in der linken Schulter getroffen, und die Mintakaner sehen, wie Blut aus der Wunde rinnt. Daraufhin begreifen sie, daß kein Gott vor ihnen steht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• STAR TREK ist von Anfang an dazu benutzt worden, um Botschaften zu vermitteln. Bei der klassischen STAR TREK-Serie verwendet Gene Roddenberry futuristische Szenarien,

um aktuelle Themen anzuschneiden. Um zu zeigen, wie töricht jede Art von Rassismus ist, ließ er zwei Männer auftreten: Bei beiden war die Haut sowohl schwarz als auch weiß, doch beim einen befand sich die schwarze Seite rechts und beim anderen links. Dieser Unterschied führte zu einem Konflikt, der schließlich die ganze Welt in den Untergang führte. In einer neuen, fremdartigen Umgebung wirkten rassistische Vorstellungen lächerlich und absurd auf den Zuschauer; dadurch gelang es Gene, entsprechende Vorurteile aus einer neuen Perspektive zu sehen.

STAR TREK: Die nächste Generation setzt diese Tradition in gewisser Weise fort. Die Produzenten nehmen sich verschiedene Themen vor und versuchen, sie dem Publikum auf eine vernünftige Weise nahezubringen. Gelegentlich mangelt es ihnen dabei an Takt und Subtilität. In einigen Fällen könnten sie genausogut ein Plakat mit der Aufschrift zeigen: »Achtung, gleich kommt die Aussage dieser Folge. Verpassen Sie nicht die AUSSAGE. Sie kommt JETZT!« Mit anderen Worten: Manchmal wird die Holzhammermethode benutzt, um eine ›Botschaft‹ zu verkünden.

›Der Gott der Mintakaner‹ bietet dafür ein gutes Beispiel. Die Aussage dieser Episode läßt sich folgendermaßen zusammenfassen. Erstens: Die Produzenten halten es für falsch, an eines oder mehrere übernatürliche Wesen zu glauben. Picard möchte den mintakanischen Glauben an ›Aufseher‹ nicht fördern, um zu vermeiden, »ihnen dunkle Zeitalter des Aberglaubens sowie der Ignoranz und Furcht zu bescheren«. (Hier wird auch klar, was die Drehbuchautoren vom Übernatürlichen halten.) Zweitens: In dieser Folge schlägt man vor, mit einem Regelwerk zu verhindern, daß religiöser Glaube zu einer Art Kako-

phonie wird. Der anthropologische Experte Dr. Barron meint Picard gegenüber, ohne solche Regeln könnte die mintakanische Religion zu ›Inquisition, heiligen Kriegen und Chaos‹ führen.

Die menschliche Geschichte beweist, wie unsinnig derartige Vorstellungen sind. Sowohl das Christentum als auch der Islam zeichnen sich durch viele kodifizierte Regeln aus, was Inquisition und heilige Kriege keineswegs verhinderte. Zu religiösem Mißbrauch kommt es nicht, weil Vorschriften und ›göttliche Gesetze‹ irgendeiner Art fehlen, sondern weil einzelne Personen nach Vormacht streben. Der Wunsch, andere zu beherrschen, geht weit über solche Glaubenssysteme hinaus und betrifft alle Bereiche unserer Gesellschaft, von der Regierung bis hin zur Familie.

Bei einer 1986 durchgeführten Gallup-Meinungsumfrage stellte sich folgendes heraus: 94 Prozent der Amerikaner glauben an Gott oder einen ›Schöpfergeist‹. (Seit 1986 ist keine neue Umfrage dieser Art durchgeführt worden.) Wenn die erste Aussage von ›Der Gott der Mintakaner‹ tatsächlich lautet, es sei ein Zeichen von Dummheit und Ignoranz, ans Übernatürliche zu glauben… Dann besteht die große Mehrheit der Amerikaner offenbar aus Dusseln.

Logik und Voraussetzungen

• Zum Ende der Episode verabschiedet sich Picard von den Mintakanern. In einem kurzen Kommentar unmittelbar vor dieser Szene weist er darauf hin, daß Dr. Crusher seinen Arm mit dem für sie üblichen medizinischen Geschick behandelt hat. Allerdings: Picards Arm ruht in einer Schlinge. Warum?

Immerhin sind wir hier im vierundzwanzigsten Jahrhundert. In ›Beweise‹ (CLUES) behandelt Beverly Crusher Worfs gebrochenes Handgelenk mit einem Knochenverbinder, ohne daß sich Komplikationen ergeben. In ›Endars Sohn‹ (SUDDENLY HUMAN) bekommt Picard ein Messer zu spüren. Kurze Zeit später ist er wieder auf der Brücke. Und zwar ohne Schlinge.

Antworten

1. Vier Komma zwei Gigawatt.

2. Martinez.

MUTTERLIEBE

(THE BONDING)

Sternzeit: 43198.7

Diese Episode beginnt mit archäologischen Ausgrabungen, die von einer Landegruppe auf einem Planeten durchgeführt werden. Worf sendet plötzlich ein Notsignal, und daraufhin beamt Picard die Gruppe direkt zur Krankenstation. Doch die Archäologin Dr. Maria Aster trifft dort tot ein. Picard und Troi bringen Dr. Asters Sohn Jeremy die traurige Nachricht, daß er nun Waise ist – sein Vater starb vor fünf Jahren.

Allein in seinem Quartier sieht sich Jeremy alte Videoaufzeichnungen an, die ihn selbst und seine Mutter zeigen. Zur gleichen Zeit erscheint auf dem Planeten ein Energiefeld und springt zur *Enterprise*. Kurz darauf tritt dem Jungen ein Wesen in der Gestalt von Dr. Aster gegenüber. Auf dem Planeten gab es einst zwei verschiedene Völker: Geschöpfe aus Materie und Entitäten aus Energie. Die Materiewesen führten Krieg, der schließlich zu ihrer Auslöschung führte. Die echte Dr. Aster kam ums Leben, als eine aus jener Zeit stammende Landmine explodierte. Die energetischen Entitäten wollen nicht länger zulassen, daß die schändliche Ver-

Quizfragen

1. *Welchen Rang bekleidete Aster?*
2. *Wo befindet sich Jeremys Quartier?*

gangenheit ihrer materiellen Brüder noch mehr Leid und Tod bringt. Sie versprechen, auf dem Planeten alles Notwendige zu erschaffen, um Jeremys Glück zu gewährleisten: Mutter, Freunde, Frau, Kinder. Picard und Troi raten dem Jungen dringend davon ab, auf das Angebot der Fremden einzugehen. Ihrer Meinung nach ist es falsch, in einer Welt zu leben, die keinen Bezug mehr zur Realität hat. Schließlich gelingt es ihnen, die Energiewesen davon zu überzeugen, daß man sich an Bord der *Enterprise* gut um Jeremy kümmern wird – woraufhin die falsche Dr. Aster verschwindet.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Troi reagiert auf die für Aster fatale Explosion, mehrere Sekunden *bevor* sich Worf meldet und einen Nottransfer verlangt. Aber ganz abgesehen von Deannas seltsamer Reaktion: Es vergehen nur zweiunddreißig Sekunden, bis Dr. Crusher Aster für tot erklärt. Sie unternimmt überhaupt keine Wiederbelebungsversuche. War Aster die Mühe nicht wert?

• Eigentlich ist es kein Wunder, daß die Energiewesen glauben, an Bord der *Enterprise* mangele es Jeremy an Zuwendung. Nachdem Picard ihm vom Tod seiner Mutter erzählt hat, sitzt er *allein* in seinem Quartier und sieht sich alte Videoaufzeichnungen an. Das Konzept seiner *Einsamkeit* wird auch in den nächsten Szenen betont. Hier geht doch was nicht mit rechten Dingen zu, oder? Jeremy hat gerade seine Mutter verloren, und alle halten sich von ihm fern? Er ist erst zwölf. Sollte nicht jemand bei dem Jungen sein, um ihm Trost zu spenden?

• Was die Videoaufzeichnungen betrifft: Wer hat die Kamera bedient? Jeremys Vater kann's wohl kaum gewesen sein, denn

es würde bedeuten, daß sich der Junge im Verlauf von fünf Jahren überhaupt nicht verändert hat.

• Gegen Ende der Episode führen Worf und Jeremy ein Freundschaftsritual durch. Ganz plötzlich spricht Worf einen langen Satz auf klingonisch. Jeremy erkundigt sich nach der Bedeutung, erhält die gewünschte Auskunft – und wiederholt den Satz! (Der Junge scheint ein echtes Sprachgenie zu sein. Meine neunjährige Tochter ist alles andere als ein Dummchen, aber als sie Jeremy hörte, gab sie folgenden Kommentar ab: »Ich wette, der Junge hat lange geübt, bis er das so gut hinkriegte.« Sicher hat sie recht. Aber das Publikum soll ganz offensichtlich glauben, daß Jeremy den Satz nur einmal hören mußte, um ihn fehlerfrei zu wiederholen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In dieser Episode gibt es einen der schlimmsten Kontinuitätsfehler der ganzen Fernsehserie. Kurz vor dem Ende der Folge sprechen Jeremy und Worf über Maria Asters Tod. Jeremy sitzt dabei halb umgedreht auf der Couch, und Worf steht hinter ihm. Eine Einstellung zeigt uns Jeremy von hinten, wenn er spricht, und in der anderen ist Worfs Rücken zu sehen. Wenn Jeremy auf der Mattscheibe erscheint, befindet sich sein linker Arm vor einem Kissen; wenn Worf in den Vordergrund rückt, ist der Arm hinter dem Kissen verborgen. Bei jedem Einstellungswechsel ruckt der Arm hin und her. Kurz darauf tritt die falsche Dr. Aster vor den Jungen. Eine neue Kameraperspektive zeigt uns, wie Jeremy auf der Couch kniet, doch während der nächsten Sequenz sitzt er wieder. Dieser

Wechsel wiederholt sich mehrmals – offenbar hüpft Jeremy ständig auf und ab.

Antworten

1. Den des Lieutenants.

2. Auf Deck 8.

DIE ENERGIEFALLE

(BOOBY TRAP)

Sternzeit: 43205.6

Die *Enterprise* fliegt durch ein Trümmerfeld im All – es entstand bei der letzten Schlacht eines schrecklichen Krieges. Vor über tausend Jahren kämpften die Mentharer und Promellianer gegeneinander, bis sie sich gegenseitig auslöschten. Die *Enterprise* empfängt ein Notsignal und findet kurz darauf ein promellianisches Kriegsschiff in tadellosem Zustand. Plötzlich kommt es zu einem seltsamen Energieverlust. Ein Strahlungsfeld umhüllt die *Enterprise;* Warp- und Impulstriebwerk versagen. Picard und seine Crew sind in der gleichen Raumschiffalle gefangen, die vor vielen Jahrhunderten die Besatzung des promellianischen Kreuzers umbrachte.

Quizfragen

1. *Wie heißt die junge Dame, die LaForge mit der Programmierung des Holodecks beeindrucken möchte?*
2. *Welche von den Mentharern verwendete Strategie läßt sich mit einer von Napoleon vergleichen?*

Während Riker und Data versuchen, die Funktionsweise der Falle zu verstehen, arbeitet LaForge daran, das energetische Niveau zu erhöhen. Zu diesem Zweck simuliert er auf dem Holodeck den Prototyp des Antriebs und fügt der Projektion die holographische Version

einer Entwicklungstechnikerin namens Dr. Leah Brahms hinzu. Wenig später erfährt die Crew, daß sich zwischen den Trümmern mindestens einhunderttausend ›Acetonassimilatoren‹ befinden, die nur auf eine Gelegenheit warten, Energie aufzunehmen. Offenbar sind die Geräte so modifiziert worden, daß sie die Energie in tödliche Strahlung umwandeln. Immer dann, wenn die *Enterprise* mehr Energie aufwendet, um die Falle zu verlassen, saugen die Assimilatoren auch mehr Energie ab und verstärken die Strahlung. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann die Schilde ausfallen – und anschließend dauert es sechsundzwanzig Minuten, bis an Bord der *Enterprise* alle tot sind.

LaForge bietet zwei mögliche Lösungen für das Problem an. Erstens: Vielleicht kann der Computer die *Enterprise* aus der Falle steuern. Zweitens: Wenn alle Systeme deaktiviert werden, mag eine letzte kurze Schubphase des Impulstriebwerks genügen, um das Schiff gewissermaßen ›fortkriechen‹ zu lassen. Picard entscheidet sich für die zweite Möglichkeit und steuert die *Enterprise* aus der Gefahrenzone.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Folge identifiziert Data das Trümmerfeld: Es sind die Überbleibsel von Iralius IX. Wesley meint, an diesem Ort hätte die letzte Schlacht stattgefunden, und der Androide pflichtet ihm bei. Später spricht Picard einen Logbucheintrag und meint dabei, die *Enterprise* hätte Iralius IX erreicht, um den Bereich zu kartographieren, in dem Mentharer und Promellianer bis zur gegenseitigen Auslöschung kämpften. Er

erwähnt auch, daß sie inmitten der Trümmer ein ›Relikt‹ fanden – damit meint er den promellianischen Kreuzer.

Die Bezeichnung Iralius IX deutet darauf hin, daß es sich um den neunten Planeten einer Sonne namens Iralius handelt. Die im All schwebenden Felsbrocken stammen vermutlich von einer Welt, die vom damaligen Krieg vollkommen zerstört wurde. Data bestätigt diese Annahme: Während Wesley und er das Trümmerfeld im All beobachten, erwähnt der Androide ein ›erstaunliches Ausmaß‹ der Vernichtung.

Aber wenn ›Iralius IX‹ ursprünglich ein Planet war – müssen die Assimilatoren dann nicht *nach* der letzten Schlacht im Trümmerfeld verteilt worden sein? Und wenn jene Schlacht tatsächlich zur gegenseitigen Auslöschung der beiden kriegführenden Parteien führte – wer hat dann die Assimilatoren im Weltraum verteilt? Sie müssen schon vor der letzten Schlacht präsent gewesen sein, was bedeutet: Das Trümmerfeld kann nicht mit den Überresten von Iralius IX identisch sein. Doch das stände im direkten Widerspruch zu einer Aussage Picards: Er meint, der promellianische Kreuzer befände sich inmitten der Ruinen von Iralius IX.

• In Hinsicht auf den promellianischen Kreuzer stellt sich folgende Frage: Warum wird er erst jetzt gefunden? Schon seit tausend Jahren schwebt er zwischen den Trümmern. Diesen Ort muß schon einmal jemand besucht haben, denn immerhin wissen Picard und seine Gefährten, daß hier eine gewaltige Schlacht stattfand.

• Und noch einmal zu dem promellianischen Kreuzer. Aus welchem Grund sendet er ein Notsignal? Der Kommandant

wußte, daß ihm die Assimilatoren das Ende brachten. Warum riskieren, andere Schiffe in die Falle zu locken?

• Am Ende der Episode scheint Picard zu vergessen, daß der Schlachtkreuzer in ein Museum gehört. Er vernichtet ihn einfach. Das tausend Jahre alte Raumschiff eines fremden Volkes, noch dazu in einwandfreiem Zustand… Und Picard zerstört es. Das Schiff an sich stellt überhaupt keine Gefahr dar; es ist nur von Assimilatoren umgeben. Verfügt die Föderation nicht über alle notwendigen technischen Mittel, um die Falle zu neutralisieren und das Schiff zu bergen? Stellen wir uns vor, daß sich einige Originalmanuskripte von Johann Sebastian Bach in einem von Minen umgebenen Haus befinden. Jemand entdeckt sie und entkommt nur mit knapper Not, um Bericht zu erstatten. Würden die Verantwortlichen den Einsatz von Bomben beschließen, um die Minen zur Explosion zu bringen – was leider auch die Zerstörung des Hauses und den unwiederbringlichen Verlust der Manuskripte zur Folge hätte?

Logik und Voraussetzungen

• Armer Lieutenant Commander Geordi LaForge: Er ist an Bord der *Enterprise,* deren Besatzung aus den besten Fachleuten Starfleets besteht – und trotzdem muß er sich von einer holographischen Spezialistin helfen lassen, um ein schwieriges technisches Problem zu lösen. Hier wird die Glaubwürdigkeit auf eine harte Probe gestellt. Ein wesentlich professionelleres Verhalten offenbart Geordi in ›Der schüchterne Reginald‹ (HOLLOW PURSUITS). In jener Folge berät sich LaForge mit seinen besten Technikern.

Geräte und Ausrüstung

• Die Promellianer müssen unglaubliche Batterien entwickelt haben. Das Schiff hat sein ganzes energetisches Potential an die Assimilatoren verloren, aber es ist trotzdem imstande, Notsignale zu senden, und zwar *tausend Jahre lang!* (Wie war das doch noch? Er läuft und läuft und läuft…)

• Kurz nach der Entdeckung des Kriegsschiffs beamen sich Picard, Data und Worf an Bord. Auf der Brücke finden sie eine vom promellianischen Kommandanten stammende Aufzeichnung. Die Erkundungsgruppe verwendet promellianische Geräte, um sich die Botschaft anzusehen und anzuhören. Erstaunlicherweise spricht der Kommandant des Kreuzers modernes Englisch! (Obgleich die Mitteilung vor tausend Jahren aufgezeichnet wurde, als man sich auf der Erde noch mit ›Ihr‹ und ›Euch‹ ansprach.) Data benutzt den Tricorder, um das Signal zu verstärken; es könnte also möglich sein, daß der automatische Translator die promellianische Sprache übersetzt. Wenn das der Fall sein sollte, so ist der Tricorder ein wahrhaft erstaunliches Gerät. Zuerst erfaßt er die audiovisuellen Daten, übersetzt dann die gesprochenen Worte ins Englische und modifiziert die Videodaten so, daß die Lippenbewegungen den englischen Worten entsprechen. Im Anschluß daran schickt er den überarbeiteten Datenkomplex zum promellianischen Recorder/Bildschirm zurück, wobei es nicht die geringsten technischen Kompatibilitätsprobleme gibt!

• Als LaForge nach Möglichkeiten sucht, das energetische Niveau zu erhöhen, stößt er durch Zufall auf den Namen Leah Brahms und bittet den Computer um weitere Informationen. Der Monitor zeigt ihm folgendes: Brahms' Name steht oben links, und auf der rechten Seite erscheinen biographische An-

gaben. Doch als Deanna Troi in ›Der Barzanhandel‹ (THE PRICE) Informationen über Devinoni Ral anfordert, bekommt sie unter dem Namen auch ein Bild. Warum muß LaForge darauf verzichten?

• Am Ende der Episode kündigt LaForge an, daß alle Bordsysteme ausgeschaltet werden. Aktiv bleiben nur zwei Manövrierdüsen. Picard benutzt jedoch drei: Steuerbord, Backbord und Steuerbord achtern. Nun, wer zählt schon mit? Und da wir gerade dabei sind… Als Picard die Steuerborddüse einsetzt, zeigt uns die nächste Szene eine Art Abgaswolke am Verbindungsstutzen. Die Aktivität der Backborddüse erzeugt keine solche Wolke. Außerdem: Sie feuert zweimal, ohne daß Picard die Kontrollen betätigt!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Ganz zu Anfang ist LaForge mit einer jungen Dame auf dem Holodeck zusammen. In der ersten Szene ruht ihr Arm im Schoß, und in der nächsten befindet er sich am Rücken.

Antworten

1. Christie Henshaw. (Diese Episode verrät uns nur den Vornamen; den Nachnamen erfahren wir in ›Wer ist John?‹ [Transfigurations].)

2. Die List des passiven Anlockens.

AUF SCHMALEM GRAD

(THE ENEMY)

Sternzeit: 43349.2

Eine aus Riker, Worf und LaForge bestehende Landegruppe beamt sich auf einen unwirtlichen, von elektromagnetischen Stürmen heimgesuchten Planeten namens Galorndon Core. Die *Enterprise* empfing Notsignale von jener Welt, und nun werden Nachforschungen angestellt. LaForge entdeckt ein abgestürztes romulanisches Schiff, und man beginnt mit der Suche nach Überlebenden. Kurze Zeit später kehren Riker und Worf mit einem verwundeten Romulaner zurück, doch LaForge bleibt verschwunden. Der elektromagnetische Sturm wird immer heftiger, und der Retransfer zur *Enterprise* erfolgt ohne den Chefingenieur. Die energetischen Unwetter auf Galorndon Core beeinträchtigen die Funktionsweise des Transporters, aber Wesley schlägt vor, eine Neutrinobake zum Planeten zu schicken: Neutrinos können die Sturmzonen prob-

Quizfragen

1. *Wie entdeckte LaForge das abgestürzte romulanische Schiff?*
2. *Welchen Ort (abgesehen von Pearl Harbor) nennt Picard als Schauplatz von Ereignissen, die den ›blutigen Anfang eines Krieges‹ darstellten?*

lemlose durchdringen. Mit Hilfe der Bake sollte es LaForge gelingen, sich von der *Enterprise* lokalisieren zu lassen.

Kurz bevor Geordi die Neutrinobake erreicht, greift ihn ein anderer Romulaner von hinten an. Die Magnetfelder des Planeten wirken sich auf LaForge und seinen Gegner aus. Geordi verliert das Sehvermögen, und beim Romulaner werden die Beine taub. Angesichts der Umstände beschließen sie, sich bei der Suche nach der Bake gegenseitig zu helfen. Unterdessen wird die *Enterprise* mit einem romulanischen Kriegsschiff konfrontiert; es verlangt, den romulanischen Soldaten zurückkehren zu lassen. Picard gibt widerstrebend zu, daß der Mann inzwischen tot ist. Daraufhin bereitet der Kommandant des anderen Schiffes alles für den Kampf vor. Im letzten Augenblick erreicht LaForge die Bake und sendet mit ihrer Hilfe Orientierungssignale, die es der *Enterprise* gestatten, ihn und seinen Begleiter an Bord zu beamen. Picard transferiert den Romulaner ins andere Schiff, dessen Kommandant auf einen Angriff verzichtet.

Anmerkungen

Antworten

1. Mit einem Positronenscan.

2. Station Salem 1.

Diese Episode hat mich verblüfft, weil bei ihr alles stimmt. Hier gibt es nichts, das die Aufmerksamkeit der Beckmessergilde verdient. Ein dickes Lob den Produzenten.

DER BARZANHANDEL

(THE PRICE)

Sternzeit: 43385.6

Die *Enterprise* befindet sich in der Umlaufbahn um Barzan II. In der Nähe gibt es ein sogenanntes ›Wurmloch‹ – einen Tunnel durch die Struktur von Raum und Zeit. Normalerweise sind die Öffnungen solcher Tunnel sehr instabil und wechseln dauernd ihre Position. In diesem Fall jedoch scheint es sich um ein stabiles Wurmloch zu handeln, und es gewährt Zugang zur anderen Seite der Galaxis – selbst mit höchster Warpgeschwindigkeit würde die *Enterprise* hundert Jahre für eine solche Reise brauchen. Durch das barzanische Wurmloch hingegen könnte die gleiche Strecke innerhalb weniger Sekunden zurückgelegt werden. Den Barzanern fehlt die Technik, um diese Ressourcen auf angemessene Weise zu nutzen, und deshalb veranstalten sie eine Art Versteigerung: Der Meistbietende bekommt die Genehmigung, das Wurmloch zu verwalten. Natürlich erhoffen sich die Barzaner hohe Einnahmen. Die Verhandlungen finden an Bord der *Enterprise* statt, und mehrere Interessierte sind eingetroffen, unter ihnen auch Ferengi und der chrysallianische Delegierte Devinoni Ral. Um

Quizfragen

1. Wo wurde Ral geboren?

2. Auf welchem Deck befindet sich Trois Quartier?

sich zu vergewissern, daß beide Seiten des Wurmlochs wirklich stabil sind, schickt Picard ein Shuttle mit Data und LaForge an Bord in den Tunnel.

Zwischen Ral und Troi kommt es zu einer intimen Beziehung, und Ral verrät, daß er – wie Deanna – über empathische Fähigkeiten verfügt. Er benutzt sie, um die Stimmungen der anderen Delegierten zu erkennen, und dieses Wissen nutzt er zu seinem Vorteil – wovon Troi nicht viel hält.

Data und LaForge verlassen das Wurmloch an der falschen Stelle. Besorgt kehren sie um. Inzwischen ist es Ral gelungen, fast alle Konkurrenten zu eliminieren. Es bleiben ›nur‹ noch Föderation und Ferengi. Als er bei den Barzanern Bereitschaft spürt, einen Vertrag mit der Föderation zu schließen, wendet er sich an die Ferengi und regt einen Scheinangriff aufs Wurmloch an. Ral hofft, daß Feindseligkeiten zwischen Föderation und Ferengi die Barzaner veranlassen, eine Vereinbarung mit ihm zu treffen. Der Trick funktioniert, doch Troi entlarvt ihn. Kurz darauf treffen Data und LaForge ein, um zu berichten, daß die andere Öffnung des Wurmlochs instabil ist – damit hat der Tunnel durch Raum und Zeit seinen Nutzen verloren. Als die Chrysallianer erfahren, daß sie ein praktisch wertloses Wurmloch gekauft haben, rufen sie Ral zurück.

Bemerkenswerte Dialoge

»Gott bewahre, daß ich es versäume, zum erstenmal das Wurmloch zu sehen.« Auf diese Weise kommentiert die erschöpfte Deanna Troi Picards Bitte, in den Gesellschaftsraum zu kommen.

Logik und Voraussetzungen

• Als Picard, Riker und Data mit dem Verhandlungsführer der Föderation über das Wurmloch sprechen, benutzt Picard einen Vergleich, um darauf hinzuweisen, daß sich das Wurmloch als Enttäuschung herausstellen könnte. Er benutzt in diesem Zusammenhang das Wort ›sprichwörtlich‹, und Data reagiert mit offensichtlicher Verwirrung auf die Bemerkung. Nun, in ›Gedankengift‹ spricht Riker von einer Nadel im Heuhaufen, und als er die Verwunderung des Androiden bemerkt, fügt er folgendes hinzu: »Ich hätte von einer *sprichwörtlichen* Nadel im Heuhaufen sprechen sollen.« Daraufhin versteht Data, und es wird klar: Er weiß, was ›sprichwörtlich‹ bedeutet. Hat er es bis zu dieser Episode vergessen?

• Offenbar lügt Troi zum Schluß der Folge, als sie behauptet, keine Anspannung im Ferengi-Captain zu spüren. In ›Die Damen Troi‹ (MENAGE À TROI) wird deutlich darauf hingewiesen, daß Betazoiden bei Ferengi keine empathischen Sondierungen vornehmen können.

Geräte und Ausrüstung

• Ganz zu Anfang betritt Troi müde ihr Quartier. Auf dem Weg zum Schrank greift sie mit beiden Händen nach hinten und scheint nach einem Reißverschluß zu tasten. Natürlich kann es ihr nicht *wirklich* darum gehen, einen Reißverschluß zu öffnen, da so etwas in ihrem Jahrhundert gar nicht existiert. Gene Roddenberry, Schöpfer von STAR TREK, hat es selbst verkündet. (Diese Information stammt aus dem Buch *The Making of Star Trek* von Stephen Whitfield. Nun, Mr. Roddenberry sollte es eigentlich wissen; immerhin hat er das STAR TREK-

Universum selbst erfunden. Und ja, ich habe erneut gegen die Erste Direktive der Beckmessergilde verstoßen. Andererseits: Vielleicht wurden Reißverschlüsse im dreiundzwanzigsten Jahrhundert tatsächlich nicht mehr verwendet, um im vierundzwanzigsten neu erfunden zu werden.)

• Troi hat gerade erst nach dem nicht existierenden Reißverschluß gegriffen, als sich Picard mit ihr in Verbindung setzt. »Was ist denn nun schon wieder?« murmelt sie und seufzt, bevor sie ihren Insignienkommunikator berührt. Eine solche Reaktion erscheint angesichts ihrer Müdigkeit durchaus verständlich. Allerdings weist uns das *technische Handbuch* darauf hin, daß eine Kom-Verbindung schon existierte, *bevor* Deanna ihren Insignienkommunikator aktivierte. Picard braucht nur den Wunsch zu äußern, mit Troi zu sprechen – daraufhin öffnet der Computer sofort einen internen Kom-Kanal zum Quartier der Counselor. Den Autoren des *Handbuchs* blieb gar nichts anderes übrig, als sich für einen solchen Standpunkt zu entscheiden, um die vielen Kommunikationsdiskrepanzen in der Fernsehserie zu erklären. Es ließ sich nur mit dem Hinweis bewerkstelligen, daß es gar nicht nötig ist, einen Insignienkommunikator zu berühren oder ein Interkom einzuschalten.

Doch wenn es wirklich nicht nötig ist, Kom-Geräte zu aktivieren, um mit jemandem zu kommunizieren, so ergibt sich ein Problem in Hinsicht auf die Privatsphäre. (Ein Beispiel dafür bietet sich dem Zuschauer in ›Odan, der Sonderbotschafter‹ [THE HOST], Dr. Crusher befindet sich in Odans Quartier, als sich der Captain mit dem Botschafter in Verbindung setzt. Beverly Crusher preßt sich rasch die Hand auf den Mund; offenbar weiß sie, daß Picard schon jetzt jedes Wort hören kann.)

Wenn die entsprechenden Hinweise im technischen Handbuch stimmen, so hat Picard Trois »Was ist denn nun schon wieder?« gehört. Und gerade deshalb sollte kein sofortiger Kontakt stattfinden. Die Sache wäre wie ein Telefon, das nur einmal klingelt und dann eine Kombination aus Lautsprecher und Mikrofon einschaltet. (Bei manchen Gelegenheiten möchte man sicher vermeiden, daß der Anrufer sofort alles hört.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Szene speisen Ral und Troi im Quartier der Counselor, wobei Ral in bezug auf seine Mahlzeit eine recht interessante Auswahl trifft. Er hebt die Gabel vom Teller zum Mund, doch es befindet sich nichts an oder auf ihr. Handelt es sich vielleicht um eine neue Spezialität, um ›Luftnahrung‹? Hat sich Ral eine strenge Diät verordnet? Oder genehmigt er sich gerade ein Hauptgericht der neuen kulinarischen Kollektion ›Unschuldige Genüsse‹, die aus den schmackhaftesten und gleichzeitig fettreichsten Delikatessen überhaupt besteht? ›Unschuldig‹ sind diese Genüsse nur deshalb, weil die Speisen unsichtbar sind – man sieht nicht, was man ißt, und deshalb braucht niemand Gewissensbisse zu befürchten.

Antworten

1. *In Brüssel, Europäische Allianz.*
2. *Auf Deck 9.*

YUTA, DIE LETZTE IHRES CLANS

(THE VENGEANCE FACTOR)

Sternzeit: 43421.9

Eine Forschungsstation der Föderation wurde angegriffen, und die Nachforschungen der *Enterprise* führen zu dem Ergebnis, daß ›Sammler‹ dahinterstecken. Die Sammler verließen ihre Heimatwelt Acamar III vor hundert Jahren, als Blutfehden zwischen den einzelnen Clans auf dem Planeten wüteten. Jetzt herrscht Frieden auf Acamar, doch die Sammler ziehen noch immer als marodierende Nomaden durch die Galaxis. Die *Enterprise* fliegt nach Acamar III, und dort bietet Picard dem Regierungsoberhaupt, einer Frau namens Marouk, Friedensgespräche an. Sie erklärt sich einverstanden und kommt mit einer kleinen Gruppe an Bord. Ihre Köchin Yuta scheint eine völlig harmlose hübsche Dame zu sein, und Riker ist schon nach kurzer Zeit von ihr fasziniert.

Quizfragen

1. *Bei welcher Temperatur verdampft Muranium-Legierung?*
2. *Mit welchen Formeln befaßt sich Wesley im Gesellschaftsraum?*

Marouk weist der *Enterprise* den Weg zum Stützpunkt der Sammler. Während dort Verhandlungen stattfinden, geht Yuta fort und wendet sich an einen alten Sammler. Sie vergewissert sich, daß er zum Lornack-Clan gehört, und anschließend be-

rührt sie ihn – woraufhin er stirbt. Die Lornack haben Yutas Clan vor vielen Jahren fast vollständig ausgerottet. Nur fünf überlebten und wählten Yuta als Instrument ihrer Rache. Sie veränderten ihre Zellen, damit sie langsamer altert, und dann präparierte man sie mit einem biogenetisch manipulierten Virus, das nur bei Angehörigen des gegnerischen Clans aktiv wird.

Der Anführer des Stützpunkts begleitet die *Enterprise,* als sie zu Chorgan fliegt, dem Oberhaupt aller Sammler – zufälligerweise ein Mitglied des Lornack-Clans. Dr. Crusher stellt unterdessen die Todesursache des Alten fest, zieht alte acamarianische Medo-Daten zu Rate und findet heraus, daß vor einigen Jahrzehnten schon einmal jemand dem Virus erlag. Data besorgt ein Bild des damaligen Opfers, und als der Computer es vergrößert, sieht man Yuta im Hintergrund. Riker beamt sich an Bord des acamarianischen Schiffes, um zu verhindern, daß Yuta Chorgan umbringt. Mehrmals ignoriert sie seine Aufforderungen, von ihren Mordplänen Abstand zu nehmen, und daraufhin bleibt dem Ersten Offizier keine andere Wahl, als Yuta zu erschießen.

Logik und Voraussetzungen

• Worf kennt sich mit dem Kampf aus. Als eine Landegruppe den Überraschungsangriff eines ziemlich unordentlichen Sammler-Haufens abwehrt, gibt der Klingone folgenden Kommentar ab: »Vielleicht hätten Sie mehr Erfolg mit Ihren Angriffen, wenn Sie vorher *baden* würden.« Zu Anfang der Episode ›Die Verschwörung‹ scheint Worf in dieser Hinsicht anderer Meinung zu sein. Als ihn Troi fragt, ob er noch nie bei

Mondschein schwimmen gegangen sei, antwortet er: »Schwimmen ist viel zu sehr wie… baden.« (Ich schätze, das Baden gehört zu den Opfern, die ein Krieger bringen muß, um ein guter Soldat zu sein – selbst wenn er nichts von Reinlichkeit und dergleichen hält! Übrigens: Worf muß noch lernen, sich richtig zu ducken. Einmal werden die *Enterprise*-Offiziere mit Lasern beschossen und müssen in Deckung gehen. Sie ducken sich hinter einige Fässer, aber die Knochenhöcker auf Worfs Kopf ragen dauernd über den oberen Rand der Fässer hinweg.)

Geräte und Ausrüstung

• Zweimal versucht Riker, Yuta zu betäuben, und dann erschießt er sie. Mit anderen Worten: Er bringt sie um. Er TÖTET sie! Ich weiß, er hat sie mehrmals gewarnt, aber trotzdem… Nachdem sie zum zweiten Mal von einem Lähmstrahl erfaßt worden ist, kann sie nur mit Mühe aufstehen. Versuch's noch einmal, Riker. Schick Yuta mit einem Fausthieb ins Reich der Träume. Laß sie zur *Enterprise* zurückbeamen. Aber *erschieß* sie nicht!

Antworten

1. Bei 2314 Grad.

2. Mit der lokal-euklidischen Umsetzung eines K-gefalteten kontravarianten reanimierten Spannungsfelds.

DER ÜBERLÄUFER

(THE DEFECTOR)

Sternzeit: 43462.5 – 43465.2

Die *Enterprise* ortet ein unbekanntes Raumschiff in der Neutralen Zone und bricht sofort auf, um nach dem Rechten zu sehen. Kurz darauf entdecken Picard und seine Crew eine romulanische Kriegsschwalbe, die ein ebenfalls aus dem Reich stammendes Scoutschiff verfolgt. Dessen Pilot bittet um politisches Asyl, was Picard zum Anlaß nimmt, die Deflektoren so weit auszudehnen, bis sie auch den Scout schützen. Daraufhin kehrt die Kriegsschwalbe um. Der Überläufer – Admiral Jarok – behauptet, daß die Romulaner auf Nelvana III in der Neutralen Zone eine geheime Basis eingerichtet haben. Angeblich bereitet man sich dort auf einen Angriff vor. Deshalb sei es dringend notwendig, daß die *Enterprise* durch die Neutrale Zone zur Basis fliegt und sie zerstört. Picard zögert, denn er weiß: Wenn er sein Schiff in die Neutrale Zone steuert, verletzt er den Friedensvertrag zwischen Föderation und romulanischem Reich. Er beschließt, eine Sonde auszuschicken. Als sie Nelvana III erreicht, ortet sie jene Art von Subraum-

Quizfragen

1. *Um welche Zeit ortete die* Enterprise *das romulanische Scoutschiff?*
2. *Wie viele Welten hat Jarok besucht?*

Interferenzen, die normalerweise auf getarnte romulanische Kriegsschiffe hinweisen. Trotzdem: Picard ist noch immer unschlüssig und bedrängt Jarok mit weiteren Fragen. Der Admiral nennt Koordinaten, Stärke und taktische Pläne der Angriffsflotte, woraufhin sich Picard zum Handeln entscheidet. Auf dem Planeten Nelvana III findet die *Enterprise…* nichts. Die Romulaner haben an Jaroks Loyalität gezweifelt und ihm über Monate hinweg falsche Informationen gegeben, um festzustellen, wie er darauf reagiert. Als diese Erkenntnis in Picard heranreift, gibt er den Befehl zu einem raschen Rückzug. Doch es ist bereits zu spät: Zwei Kriegsschwalben erscheinen, als die *Enterprise* wendet, um in den Föderationsraum zurückzukehren. Ihre Kommandanten verlangen, daß Picard kapituliert und ihnen sein Schiff übergibt – was der natürlich ablehnt. Die Romulaner wollen gerade das Feuer eröffnen, als drei klingonische Schlachtkreuzer ihre Tarnfelder deaktivieren und sichtbar werden. Die romulanischen Kommandanten sehen sich plötzlich einer überlegenen Streitmacht gegenüber und erlauben der *Enterprise,* die Neutrale Zone zu verlassen.

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode gibt es einen wundervollen visuellen Effekt. Als die ausgeschleuste Sonde fortrast, spiegelt sich der Schein ihres feuernden Triebwerks an der Unterseite des Diskussegments wider. Jemand hat sich die Zeit genommen, die vom Antrieb erzeugte Lichtmenge sowie die Intensität der Reflexion zu berechnen. Doch als die *Enterprise* in ›Illusion oder Wirklichkeit‹ eine Sonde startet, bleiben Reflexionen aus.

Geräte und Ausrüstung

• Als der romulanische Überläufer in seinem Quartier an Bord der *Enterprise* eintrifft, tritt er an den Lebensmittelsynthetisierer heran und möchte ein Glas Wasser. Er spezifiziert die Menge mit ›zwölf Ahgian‹ – was auch immer das sein mag. Der Computer antwortet, daß er fürs metrische System programmiert ist. Was ist mit dem automatischen Translator passiert? An Bord der *Enterprise* halten sich häufig Angehörige vieler verschiedener Spezies auf. Sind die Lebensmittelsynthetisierer so unhöflich und ethnozentrisch, daß sie von jedem Besucher verlangen, sich dem metrischen System anzupassen?

Antworten

1. Um elf Uhr morgens.

2. Mehr als hundert.

DIE VERFEMTEN

(THE HUNTED)

Sternzeit: 43489.2

Während Picard und Riker mit dem Premierminister von Angosia über einen Beitritt des Planeten zur Föderation beraten, entkommt ein Gefangener aus der Sträflingskolonie Lunar V. Die *Enterprise* verfolgt das kleine Raumschiff des Flüchtlings Rogo Danar, der sich als sehr geschickt erweist: Es gelingt ihm immer wieder, der *Enterprise* auszuweichen, deren Sensoren ihn seltsamerweise nicht als Lebensform klassifizieren. Schließlich wird er an Bord gebeamt, und Troi empfängt widersprüchliche Emotionen: Der Fremde kann extrem gewalttätig sein, doch im Grunde seines Wesens ist er Pazifist. Die Counselor findet heraus, daß Danar darauf ›programmiert‹ wurde, Soldat zu sein, als sich Angosia im Krieg befand. Die Angosianer manipulierten Danars Leib mit Drogen und sein Selbst mit besonderem Psychotraining. Nach Angosias Sieg wußte man nicht, wie man mit den Soldaten verfahren sollte. Sie wurden nach Lunar V geschickt. Im Lauf der Zeit ergriffen die Angosi-

Quizfragen

1. *Wie viele Personen hat Danar umgebracht?*
2. *Wo befindet sich die erste von Danar gelöste Abdeckplatte einer Jefferiesröhre und wie ist sie markiert?*

aner spezielle Sicherheitsmaßnahmen, und dadurch verwandelte sich Lunar V in ein Gefängnis.

Picard spricht den Premierminister auf diese Sache an, doch die schlichte Antwort lautet, daß es sich dabei um innere Angelegenheiten Angosias handelt. Das Regierungsoberhaupt schickt ein Polizeishuttle, um Danar abzuholen. Picard ist alles andere als begeistert, aber die Umstände zwingen ihn, Danar den angosianischen Polizisten zu überlassen. Während des Transfers entkommt Danar, und Sicherheitswächter der *Enterprise* nehmen die Verfolgung auf. Der Fliehende schlägt den Sensoren des Schiffes ein Schnippchen und bringt das Polizeishuttle unter seine Kontrolle. Damit fliegt Danar nach Lunar V, befreit seine Kameraden und bricht dann in Richtung angosianische Hauptstadt auf. Der Premierminister wendet sich mit einer Bitte um Hilfe an Picard, woraufhin sich der Captain zusammen mit Data, Troi und Worf auf den Planeten beamt. Kurze Zeit später erreichen Danar und seine Freunde die Hauptstadt; dort demonstrieren sie ihre Waffen und verlangen Freiheit. Erneut bittet der Premierminister den Captain um Hilfe. Picard erinnert ihn daran, daß er selbst in diesem Zusammenhang von ›inneren Angelegenheiten‹ Angosias sprach. Im Anschluß an diesen Hinweis kehrt die Landegruppe zur *Enterprise* zurück. Die Angosianer sind dadurch gezwungen, nach einer Lösung für das Problem zu suchen, anstatt es immer wieder beiseite zu schieben.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Angeblich sind die Angosianer technisch nicht so weit entwickelt wie die Föderation, doch einer ihrer Soldaten richtet an

Bord der *Enterprise* ein ziemliches Durcheinander an. Ein Aufenthalt im Maschinenraum genügt Danar, um alle Bordsysteme zu verstehen. Man betrachte nur die Liste seiner Leistungen: Er setzt sich Data gegenüber durch, als es darum geht, das Energieversorgungssystem zu modifizieren; er weiß, an welchem Ort man mit der Überladung eines Phasers die externen Sensoren lahmlegen kann; er verändert eine Strahlwaffe so, daß sich ihr energetisches Potential als Betriebsenergie für den Transporter nutzen läßt. Lernen Starfleet-Offiziere bei ihrer Ausbildung nichts von diesen Dingen? Zugegeben, Danar soll ein toller Bursche sein. Andererseits: Jemand, der beim Reparieren von Röhren-Elektronik als Genie gilt, muß deshalb nicht auch genial sein, wenn man ihn an integrierten Schaltkreisen herumspielen läßt. Natürlich *muß* sich Danar mit den Bordsystemen der *Enterprise* auskennen; andernfalls wäre diese Fernsehfolge schon nach kurzer Zeit zu Ende.

• Dr. Crusher erwähnt schließlich, daß sich Danar aufgrund der besonderen Substanzen in seinem Körper nicht mit den Sensoren lokalisieren läßt. Am Ende der Episode meint der Premierminister, daß jene Substanzen entfernt werden können, nicht jedoch die mentale Programmierung. Die Soldaten wurden eingesperrt, weil sie angeblich eine Gefahr darstellen. Unter solchen Umständen scheint es nur vernünftig zu sein, ihnen alle Eigenschaften zu nehmen, die einen Risikofaktor darstellen. Warum sollten sie für Sensoren unsichtbar bleiben?

Logik und Voraussetzungen

• Jemand hat den Arrestbereich verändert. Als man die Klingonen in ›Worfs Brüder‹ in einer Arrestzelle unterbrachte, gab

es ein Kraftfeld an der Tür. In dieser Episode präsentiert man dem Zuschauer einen großen Raum mit einer Zelle darin.

Geräte und Ausrüstung

• Danars Flucht durch die *Enterprise* hat gerade begonnen, als er einen Sicherheitswächter sieht, der an einem Kraftfeld steht. Daraufhin duckt er sich rasch in einen Seitengang. Am Ende des Korridors bemerkt er einen Turbolift und betritt ihn. Prompt meldet Data die nicht autorisierte Benutzung des Turbolifts 5 auf Deck 34. Doch über der Tür stand eine ›12‹, was bedeutet, daß sich Danar auf Deck 12 befindet! Data schickt die Transportkapsel zur Sicherheitsabteilung, und als sie sich dort öffnet, hält Worf vergeblich nach dem Flüchtling Ausschau. Danar hat nur einen überladenen Phaser in den Lift gelegt und ihn dann wieder verlassen, bevor er sich in Bewegung setzte. Worf bringt den Strahler in Ordnung, und die Szene wechselt wieder zu Danar, der aus dem Seitengang späht. Er läuft zu dem Wächter am Kraftfeld und schlägt ihn nieder. Anschließend verwendet er den Insignienkommunikator des Bewußtlosen und weist den Computer an, den energetischen Schild auf Deck 36 zu deaktivieren. Auf Deck 36? Data hat doch gesagt, Danar sei auf Deck 34. Natürlich wäre es dem Flüchtling möglich gewesen, eine andere Sektion der *Enterprise* aufzusuchen, während wir Worf dabei beobachteten, wie er mit dem Phaser hantierte. Aber in der nächsten Szene erscheint der gleiche Wächter, den wir zuvor auf Deck 34 sahen. Hat er vielleicht einen Zwillingsbruder auf Deck 36?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Danar an Bord der *Enterprise* gebeamt wird, greift er sofort die Sicherheitswächter an. Die miteinander ringenden Männer wanken durch den Transporterraum bis in den Korridor. Kurz bevor sie den Raum verlassen, befindet sich ein Wächter hinter Danar und der andere rechts vor ihm. Als sie die Tür passiert haben, wird der Soldat von den Wächtern flankiert.

Antworten

1. Vierundachtzig.

2. Auf Deck 30. Markierung: K-12 J-9.

• Als Danar und seine Gefährten in der Hauptstadt sind, schüchtern sie die Angosianer ein, indem sie auf eine Mauer feuern – dadurch löst sich ein großer Brocken aus ihr. Einige Sekunden später erscheint die Mauer erneut im Bild, und *sie ist völlig heil!*

TERROR AUF RUTIA VIER

(THE HIGH GROUND)

Sternzeit: 43510.7

Auf Rutia Vier herrschen bürgerkriegsartige Zustände, weil eine Gruppe von ansatarischen Terroristen Autonomie verlangt. Die *Enterprise* bringt Medikamente. Eine aus Dr. Crusher, Data und Worf bestehende Landegruppe beamt sich auf den Planeten und wartet dort auf rutianische Beamte. Eine Bombe explodiert in der Nähe, und Dr. Crusher eilt sofort los, um den Verletzten zu helfen. Data und Worf wollen zum Raumschiff zurückkehren und das Problem den einheimischen Ärzten überlassen, doch Crusher lehnt ab. Plötzlich erscheint ein Terrorist wie aus dem Nichts, packt die Ärztin und verschwindet. Die Rebellen benutzen ein Transportersystem, bei dem das Konzept der ›dimensionalen Verschiebung‹ verwendet wird. Die Föderation setzt diese besondere Technik schon seit langer Zeit nicht mehr ein, da sie das Gewebe von Humanoiden schädigen kann. Die Terroristen brauchen Dr. Crusher, damit ihre Kranken behandelt werden können.

Quizfragen

1. *Wann kam es zur irischen Einigung?*
2. *Worin bestand das Ergebnis (in Hinsicht auf Tote und Verletzte) des ersten ansatarischen Angriffs auf die* Enterprise?

Riker arbeitet mit den Rutianern zusammen, während Data, LaForge und Wesley Crusher mit Nachforschungen beginnen. Die Terroristen erfahren von der Suche nach Dr. Crusher und vermuten, daß sich die Föderation mit den Rutianern verbündet hat. Sie greifen die *Enterprise* an und versuchen sie zu zerstören. Als ihnen das nicht gelingt, entführen sie Captain Picard. Angesichts der wiederholten Aktivität des ansatarischen Transportersystems kann die Energiequelle lokalisiert werden. Riker und Worf begleiten eine rutianische Einsatzgruppe, um sowohl Picard als auch Crusher zu befreien.

Anmerkungen

Diese Episode befaßt sich mit dem Terrorismus und den damit einhergehenden moralischen Erwägungen. Der ansatarische Terroristenchef legt Dr. Crusher Argumente dar, die ich über mehrere Jahre hinweg auch von anderen Seiten gehört habe. Im großen und ganzen läuft es auf folgendes hinaus: Angeblich gibt es keinen Unterschied zwischen Terrorismus und militärischen Aktionen. Kyril Finn, Anführer der Terroristen auf Rutia Vier, drückt es Beverly Crusher gegenüber so aus: »Die Unterschiede zwischen Generälen und Terroristen sind die gleichen wie zwischen Siegern und Besiegten. Wenn man gewinnt, ist man General. Wenn man verliert…«

Ich erinnere mich an eine Talk-Show, bei der ein Gast fragte: »Können Sie den Terrorismus definieren?« Es ging um einen Beweis dafür, daß sich jede Definition für Terrorismus auch bei einem militärischen Konflikt anwenden läßt. Ich kann diese Meinung nicht teilen und biete hiermit folgende Definition an: Terrorismus wählt systematisch nichtmilitärische Ziele mit dem Zweck, in der Bevölkerung negative Reaktionen zu be-

wirken. Ziel des Terrorismus sind keine militärische Erfolge; vielmehr soll die allgemeine politische Situation destabilisiert werden. Die Entführung von Passagierflugzeugen ist nach dieser Definition Terrorismus. Doch wenn jemand einen mit Sprengstoff beladenen Lkw in einer amerikanischen Militärbasis von Beirut explodieren läßt, so handelt es sich dabei nicht um eine terroristische, sondern um eine militärische Aktion.

Geräte und Ausrüstung

• Die ansatarischen Terroristen verwenden mehrmals die dimensionale Verschiebung, um an Bord der *Enterprise* zu gelangen. Um einen derartigen Transfer zu einem Raumschiff im Orbit durchzuführen, ist ein hohes Maß an Präzision erforderlich. Zunächst einmal: Wie bringen es Kyril Finns Leute überhaupt fertig, die *Enterprise* zu lokalisieren? Dazu brauchen sie hochmoderne Sensoren. Und damit nicht genug: Um den in dieser Folge geschilderten Überfall durchzuführen, benötigen die Angreifer genaue Pläne von der inneren Struktur des Schiffes. Die Terroristen beamen sich in den Maschinenraum. Einer materialisiert in der oberen Etage der Dilithiumkammer, sein Gefährte weiter unten. Als die erste Attacke fehlschlägt, beamen sie sich auf die Brücke und schnappen sich den Captain. Sind Informationen über den Aufbau von Raumschiffen der Galaxis-Klasse frei verfügbar? (Vielleicht ist das tatsächlich der Fall. Vermutlich ging Finn zu B. Dalton und besorgte sich eine Ausgabe von *Star Trek: The Next Generation Technical Manual.)*

Antworten

1. Im Jahr 2024.

2. Drei Tote, vier Verletzte.

NOCH EINMAL Q

(DÉJÀ Q)

Sternzeit: 43539.1

Die Crew der *Enterprise* versucht, den Bewohnern von Bre'el IV zu helfen: Der Mond treibt aus der Umlaufbahn und droht auf den Planeten zu stürzen. Plötzlich erscheint Q und behauptet, die anderen Angehörigen des Q-Kontinuums hätten ihn verstoßen. Angeblich verlor er sowohl seine Macht als auch die Unsterblichkeit. Er mußte eine Gestalt wählen, die er für den Rest seines Lebens behalten wird, und er entschied sich dafür, ein Mensch zu sein. Picard begegnet diesen Ausführungen mit Mißtrauen und weist Worf an, Q in der Arrestzelle unterzubringen. Er argwöhnt, daß Q hinter der Katastrophe steckt, die sich für Bre'el anbahnt. Die Besatzung setzt ihre Bemühungen fort, eine Lösung für das Problem zu finden, und Q betont, daß er helfen kann. Zwar verfügt er jetzt nicht mehr über gottartige Macht, aber er hat nach wie vor sein Wissen. Picard gibt nach und erlaubt es ihm, die Arrestzelle zu verlassen.

Quizfragen

1. *Wie groß wäre das Gebiet gewesen, das der herabstürzende Mond auf dem Planeten Bre'el verheert hätte?*
2. *Wie hoch ist Qs Intelligenzquotient?*

Eine Wolke aus ionisiertem Gas nähert sich der *Enterprise.* Es sind die Calamarainer – eine von vielen Spezies, die Q im Lauf der Jahrhunderte quälte. Sie kommen, um Rache zu nehmen. Jetzt weiß Picard, warum Q menschliche Gestalt annahm – weil er dadurch hoffen kann, an Bord der *Enterprise* Schutz zu genießen.

Mit Qs Hilfe entwickeln LaForge und Data einen Plan, um den Mond in seine ursprüngliche Umlaufbahn zurückzusteuern. Während eines entsprechenden Versuchs greifen die Calamarainer an, und fast gelingt es ihnen, Q aus dem Schiff zu holen. Data rettet ihn, wird jedoch verletzt. Das selbstlose Handeln des Androiden überzeugt Q davon, daß er als Mensch nichts taugt. Er entscheidet, einen Schlußstrich zu ziehen, mit einem Shuttle aufzubrechen und sich von den Calamarainern töten zu lassen. Ein anderer Angehöriger des Q-Kontinuums erscheint in der Raumfähre und erörtert mit Q den wahren Grund, der ihn dazu bewegte, die *Enterprise* zu verlassen. Q wußte, daß die Calamarainer nicht davor zurückgeschreckt hätten, Picards Schiff zu vernichten, um Vergeltung an ihm zu üben. Qs Bereitschaft, sich zu opfern, wird belohnt: Er bekommt seine Macht zurück. Als Abschiedsgeschenk sorgt Q dafür, daß der Mond in seine Umlaufbahn zurückkehrt und somit keine Gefahr mehr für den Planeten darstellt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Es kann sehr schwer sein, in einer Gruppe zu arbeiten, wenn man allmächtig ist.« So kommentiert Q seine neue Rolle als Mensch, der zu einer Gemeinschaft gehört.

Geräte und Ausrüstung

• Als Worf Q zur Arrestzelle bringt, betätigt er einen Schalter neben dem Zugang, woraufhin sich die Tür öffnet. Später tritt Data ein, ohne irgendwelche Schaltflächen zu berühren. Warum der Unterschied?

• Einmal verletzt sich Q im Maschinenraum am Rücken. Data klopft auf seinen Insignienkommunikator und benachrichtigt die Krankenstation. Ich betone: Er *klopft* auf seinen Insignienkommunikator. Im *technischen Handbuch* wird darauf hingewiesen, daß solche Gesten nicht nötig sind, da der Computer das gesamte Kommunikationssystem steuert. (Den Autoren jenes Buchs begegne ich mit großem Respekt – sie haben erstklassige Arbeit geleistet. Was die Insignienkommunikatoren betrifft… Ihnen blieb gar keine andere Wahl, als zu sagen, daß Berührungen und dergleichen nicht nötig sind. Bei der Kommunikation an Bord gibt es einfach zu viele Ungereimtheiten, die anders nicht zu erklären wären.)

Wenn es gar nicht nötig ist, auf den Insignienkommunikator zu klopfen, um ihn zu aktivieren – wieso beobachten wir Data dann bei einer solchen Geste? In ›Der Sammler‹ (THE MOST TOYS) weist LaForge darauf hin, daß sich Data immer an die Vorschriften hält. Mit anderen Worten: Der Androide geht immer den ›geraden Weg‹, hält sich nie mit etwas Unnützem auf. Wenn es nicht notwendig ist, auf den Insignienkommunikator zu klopfen, um eine Kom-Verbindung herzustellen, so gibt es keinen Grund für ihn, ein entsprechendes Verhalten zu zeigen.

• Dr. Crusher behandelt Qs Rücken mit etwas, das wie ein Injektor aussieht. Allerdings verursacht das Gerät andere Geräusche. Nun, vielleicht dient der Injektor nicht nur dazu, In-

jektionen zu verabreichen. Ich halte es jedoch für wahrscheinlicher, daß der Abteilung für Requisiten nicht genug Zeit blieb, einen neuen medizinischen Apparat zu konstruieren.

Antworten

1. Eine Region mit einem Radius von achthundert Kilometern.

2. 2005.

ÜBERSICHT: BEZIEHUNGEN

1. *Anzahl der Frauen, die Picard küssen:* 7
2. *Anzahl der Frauen, die intime Kontakte mit Riker pflegen:* 4
3. *Anzahl der Frauen, die sich in Data verlieben:* 3
4. *Anzahl der Männer, die Annäherungsversuche in Hinsicht auf Troi unternehmen:* 6
5. *Anzahl der Frauen, die Annäherungsversuche bei Crusher machen:* 1
6. *Anzahl der Frauen, die LaForge eine Abfuhr erteilen:* 2
7. *Anzahl der Frauen, die von Worf angeknurrt werden:* 4
8. *Anzahl von Wesleys Freundinnen:* 3
9. *Anzahl der ›Traumfrauen‹ in der Serie: mindestens* 13
10. *Anzahl der ›Traummänner‹:* 0

Erläuterungen

1. Eine holographische Dame in ›Der große Abschied‹; Vash in ›Picard macht Urlaub‹ (CAPTAIN'S HOLIDAY) und in ›Gefangen in der Vergangenheit‹ (QPID); Troi und die Frau von Picards Bruder in ›Familienbegegnung‹ (FAMILY); Picards angebliche Frau in ›Das zweite Leben‹ (THE INNER LIGHT); Marta in ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ (TAPESTRY); und Nella Daren in ›Der Feuersturm‹ (LESSONS).

2. Beata in ›Planet Angel One‹; Brenna O'Dell in ›Der Planet der Klone‹; Etana Jol in ›Gefährliche Spielsucht‹ (THE GAME); und Fähnrich Ro in ›Mission ohne Gedächtnis‹ (CONUNDRUM).

3. Yar in ›Gedankengift‹; Ard'ian McKenzie in ›Die Macht der Paragraphen‹; und Jenna D'Sora ›Datas erste Liebe‹ (IN THEORY).

4. Liator in ›Das Gesetz der Edo‹; Riva in ›Der stumme Vermittler‹; Rikers Vater in ›Rikers Vater‹; Devinoni Ral in ›Der Barzanhandel‹; Barclay in ›Die Reise ins Ungewisse‹ (THE NTH DEGREE); und Aaron Conor in ›Das künstliche Paradies‹ (THE MASTERPIECE SOCIETY).

5. Odan in ›Odan, der Sonderbotschafter‹ (THE HOST).

6. Christie Henshaw in ›Die Energiefalle‹; Leah Brahms in ›Die Begegnung im Weltraum‹.

7. Die klingonische Kriegerin in ›Rikers Versuchung‹; K'Ehleyr in ›Klingonenbegegnung‹; B'Etor in ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ (REDEMPTION [2]); und Kamala in ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹ (THE PERFECT MATE).

8. Salia in ›Die Thronfolgerin‹; eine Blondine in ›Die Macht der Naniten‹; und Robin Lefler in ›Gefährliche Spielsucht‹ (THE GAME).

9. Wenn man einmal von den Amüsierdamen auf Risa (›Picard macht Urlaub‹ [CAPTAIN'S HOLIDAY]) sowie Ardra in ›Der Pakt mit dem Teufel‹ (DEVIL'S DUE) und Kamala in ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹ (THE PERFECT MATE) absieht (weil jene Frauen ›real‹ waren), so bleiben: die klingonische Kriegerin in ›Rikers Versuchung‹; die Ermordete in ›Der große Abschied‹; Menuett in ›11001001‹; die beiden französischen Schönheiten in ›Begegnung mit der Vergangenheit‹; die Damen in ›Hotel Royale‹; Leah Brahms in ›Die Energiefalle‹; Crusher und Troi in ›Der schüchterne Reginald‹ (HOLLOW PURSUITS); Datas Tanzpartnerin in ›Datas Tag‹ (Data's Day); die fast nackte Tänzerin in ›Hochzeit mit Hindernissen‹ (THE COST OF LIVING); Picards angebliche Frau in ›Das zweite Leben‹ (THE INNER LIGHT); und Data in ›Eine Handvoll Datas‹ (A FISTFUL OF DATAS).

10. Aus irgendeinem Grund scheinen die weiblichen Besatzungsmitglieder der *Enterprise* keine Lust zu haben, sich auf dem Holodeck ›Traummänner‹ zu erschaffen. Oder die

Produzenten hielten es nicht für angebracht, uns solche Szenen zu zeigen.

RIKER UNTER VERDACHT

(A MATTER OF PERSPECTIVE)

Sternzeit: 43610.4 – 43611.6

Riker ist gerade erst von einer wissenschaftlichen Station in der Umlaufbahn des Planeten Tanuga IV zurück, als sie von einer Explosion zerstört wird. Kurz darauf kommt ein tanuganischer Repräsentant namens Krag an Bord der *Enterprise.* Er wirft Riker vor, die Forschungsstation vernichtet und den Wissenschaftler Dr. Apgar ermordet zu haben. Krag verlangt die Auslieferung des Ersten Offiziers. Picard schlägt vor, daß zunächst Ermittlungen angestellt werden, und zwar mit Hilfe des Holodecks. Alle Zeugenaussagen weisen darauf hin, daß sich etwas zwischen Riker und Mrs. Apgar abspielte. Sie meint, die Initiative sei von ihm ausgegangen, und Riker erwidert, es sei genau umgekehrt gewesen. Dr. Apgar überraschte sie *in flagranti.* Krag behauptet, der Erste Offizier hätte den Wissenschaftler umgebracht, um ihn daran zu hindern, Bericht zu erstatten. Er legt Beweise

Quizfragen

1. *Welcher der Maler, die wir zu Beginn der Episode sehen, benutzt einen auffallend geometrischen Stil?*
2. *Wie groß ist das Zeitintervall zwischen den Emissionsphasen des Lambdafeld-Generators?*

dafür vor, daß bei Rikers Rückkehr zum Schiff ein energetischer Impuls von ihm ausging und die Forschungsstation traf.

Während der Anhörung auf dem Holodeck werden an Bord der *Enterprise* zwei seltsame Energieschübe festgestellt. Data, LaForge und Wesley finden schließlich heraus, was es damit auf sich hat. Dr. Apgar arbeitete mit einer neuen Energieform, die er ›Kriegerwellen‹[3] nannte. Die Forschungsstation diente dem Zweck, Energie von einem planetaren Lambdafeld-Generator aufzunehmen und sie in jene Wellen umzuwandeln. Angeblich stand der Wissenschaftler kurz vor einem Durchbruch – es war ihm tatsächlich gelungen, Kriegerwellen zu modulieren. Die Simulation auf dem Holodeck ist genau genug, um den Beweis dafür zu erbringen. Der energetische Impuls ging von der Station aus, und Picard gelangt zu folgendem Schluß: Dr. Apgar wollte seine Entdeckung zunächst geheimhalten und als Waffe verkaufen; von Rikers Besuch sah er seine Pläne bedroht, und deshalb versuchte er, ihn beim Retransfer mit Kriegerwellen umzubringen. Doch der Impuls wurde vom Transferfokus reflektiert, traf die Forschungsstation und zerstörte sie.

Logik und Voraussetzungen

• Um zu beweisen, daß Riker Dr. Apgar ermordet hat, beruft sich Krag auf Sensordaten: Sie zeigen, daß von Rikers Position ein energetischer Impuls in Richtung Forschungsstation ausging. Der tanuganische Repräsentant behauptet, Riker hätte

---

[3] Nicht gerade eine sehr glückliche Bezeichnung. Offenbar war jemand der Ansicht, daß ›Krieger‹ im Amerikanischen gut klingt. – *Anm. d. Übers.*

unmittelbar vor dem Transfer einen Phaser abgefeuert. Niemand an Bord der *Enterprise* erhebt Einwände, Allerdings: In ›Der Sammler‹ (THE MOST TOYS) kann O'Brien feststellen, daß Data eine Waffe benutzte, bevor er sich von Fajos Schiff beamte. Wenn O'Brien imstande ist, Datas Waffe zu orten, so hätte er eigentlich auch Rikers hypothetischen Phaser bemerken müssen. Und wenn entsprechende Daten ausblieben… Ist das nicht ein Beweis dafür, daß Riker keinen Phaser abgefeuert hat?

Geräte und Ausrüstung

• Zunächst einmal: Wenn die Sensoren den Energiestrahl orten konnten, der von Rikers Position ausging – warum dann nicht auch den Impuls, der seinen Ursprung bei der Forschungsstation hatte? Gegen Ende der Episode erscheinen Kriegerwellen in Form von Energiestrahlen. Wenn Kriegerwellen *Energiestrahlen* sind – warum hat der erste Emissionsschub dann kein Loch vom Holodeck bis hin zur Frachtkammer 12 gebrannt, und beim zweiten Mal bis hin zur Krankenstation? In einem solchen Fall wäre es sehr einfach gewesen, die Strahlen zum Ausgangspunkt zurückzuverfolgen.

Vielleicht gibt es eine Antwort. Möglicherweise wirken sich Kriegerwellen nur am Fokuspunkt aus und können nicht entdeckt werden, bis sie ihn erreichen. Das würde erklären, warum Wellen am Transferstrahl erschienen und reflektieren. Es wäre auch eine Erklärung für die plötzliche energetische Aktivität in Frachtkammer 12 und in der Krankenstation. Unglücklicherweise wird diese Theorie nicht von den Dialogen unterstützt. Die graphische Darstellung der Kriegerwellen zum

Schluß bildet sogar einen auffallenden Widerspruch dazu: Sie zeigt einen Strahl, der von der Forschungsstation ausgeht, Rikers Position erreicht und von dort aus zurückkehrt.

• Apgars Assistent sagt bei der Anhörung aus: »Der Lambdafeld-Generator befindet sich auf dem Planeten, da für die Feldkollimation mindestens fünftausend Kilometer erforderlich sind.« Kollimation bedeutet, etwas parallel auszurichten. Mit anderen Worten: Der Generator schickt Energie fünftausend Kilometer weit, um sie dann zu synchronisieren und in eine parallele Ausrichtung zu bringen. Die Emissionen werden dabei in den Weltraum gestrahlt. Angeblich durchdringt die ›Energiesäule‹ Picards Schiff, erreicht die auf dem Holodeck geschaffene Simulation von Apgars Arbeit und verwandelt sich dort in Kriegerwellen. Es gibt nur einen Haken:

Wenn die *Enterprise* von außen gezeigt wird, so sieht man immer, wie sich der Planet unter ihr dreht. Wie brachte es das Schiff fertig, zum richtigen Zeitpunkt genau über dem Generator zu sein, um das Lambdafeld zu empfangen?

Antworten

1. *Fähnrich Williams.*
2. *Fünf Stunden, zwanzig Minuten und drei Sekunden.*

DIE ALTE ENTERPRISE

(YESTERDAY'S ENTERPRISE)

Sternzeit: 43625.2

Eine sonderbare wogende Wolke erscheint vor der *Enterprise.* Data vermutet, daß es sich um eine temporale Anomalie handelt, um einen Riß im Gefüge der Raum-Zeit. Kurz darauf fliegt ein beschädigtes Schiff durch den Riß: die *Enterprise* NCC 1701-C, Vorläuferin der aktuellen *Enterprise.* Plötzlich verändert sich alles an Bord von Picards Schiff. Es wird zum Schlachtkreuzer in einem schon seit zwanzig Jahren dauernden Krieg gegen das klingonische Imperium. Worf verschwindet, und Tasha Yar leitet wieder die Sicherheitsabteilung. Guinan kommt in den Kontrollraum: Sie weiß, daß die gegenwärtige Realität verkehrt ist, und das teilt sie dem Captain mit.

Quizfragen

1. *Wie viele Überlebende findet die Landegruppe an Bord der* Enterprise-C*?*
2. *Welches Kürzel benutzt man für Standardrationen?*

Unmittelbar vor ihrem Sprung in die Zukunft kam die *Enterprise*-C einem klingonischen Außenposten zu Hilfe, und die angreifenden romulanischen Schiffe eröffneten das Feuer. Das von Photonentorpedos und Phasern angerichtete energetische Chaos schuf den Riß im Gefüge der Zeit und verursachte einen

temporalen Transfer. Zu jenem Zeitpunkt fanden Friedensverhandlungen zwischen Imperium und Föderation statt. Das Verschwinden der *Enterprise*-C bedeutet, daß dem klingonischen Außenposten kein Starfleet-Schiff zu Hilfe kam. Das wirkte sich sehr nachteilig auf die Verhandlungen aus: Sie scheiterten, und die Folge bestand aus einem Krieg.

Picard bespricht diese Angelegenheit mit der Kommandantin der anderen *Enterprise.* Sie erklärt sich bereit, in die Vergangenheit zurückzukehren – obgleich es wahrscheinlich den Tod für sie und ihre Crew bedeutet. Während des ersten Versuchs greift ein klingonisches Schiff an, und die Kommandantin kommt ums Leben. Unterdessen erfährt Yar von Guinan, daß sie in der ursprünglichen Zeitlinie einen sinnlosen Tod starb (siehe ›Die schwarze Seele‹). Sie holt von Picard die Erlaubnis ein, zur *Enterprise*-C zu wechseln. Als das andere Schiff im Zeitriß verschwindet, wird alles wieder normal, und die Wolke löst sich auf.

Bemerkenswerte Szenen

Hier haben die Produzenten großen Ideenreichtum bewiesen. Auf eine außerordentlich geschickte Art und Weise sorgten sie für einen neuen Auftritt der eigentlich ›toten‹ Tasha Yar.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Rubrik betrifft der wichtigste Kritikpunkt jene Personen, die sich während einer ›alternativen Gegenwart‹ an Bord der *Enterprise* befinden. Schon seit zwanzig Jahren herrscht Krieg zwischen Föderation und Imperium. Krieg bedeutet, daß Leute sterben. Picard weist sogar darauf hin, es sei

den Klingonen gelungen, die Hälfte von Starfleet zu vernichten. Unter solchen Umständen finden Beförderungen schneller statt als sonst. Daher ist es unglaubwürdig, daß Riker, Data und LaForge noch immer zu Picards Crew gehören – sie müßten längst ein eigenes Kommando haben. Nun, mir ist natürlich klar, daß die Produzenten nicht völlig neue Schauspieler in zentralen Rollen auftreten lassen konnten. Bei einer Fernsehserie rechnet das Publikum damit, in jeder Folge die gleichen Protagonisten zu sehen.

• In dieser Episode offenbart Picard ein miserables Gefühl für Räumlichkeiten. Er trifft sich mit Guinan in der großen Beobachtungskammer, ebenso mit Riker und Yar. Doch die Besprechung mit den Senior-Offizieren (insgesamt fünf) veranstaltet er im vergleichsweise kleinen Bereitschaftsraum.

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Folge weist Guinan Worf darauf hin, daß er ›Gesellschaft‹ braucht. Worf spricht in diesem Zusammenhang von einer Klingonin und bezeichnet menschliche Frauen als zu zart und empfindlich. Daraus läßt sich schließen, daß es um Sex geht. Wenn das stimmt, so hat Worf seine moralische Ehre verloren.

In ›Klingonenbegegnung‹ sind Worf und K'Ehleyr intim miteinander. Im Anschluß daran will Worf sofort den Eheeid ablegen. Angeblich verlangt das die klingonische Tradition. Doch beim Gespräch mit Guinan wird deutlich, daß er ein Zusammenleben ohne Heirat für eine Alternative hält, die man durchaus in Erwägung ziehen kann.

Geräte und Ausrüstung

• Die *Enterprise*-C fliegt durch den Zeitriß, und die andere *Enterprise* beamt eine Medo-Gruppe an Bord. Dr. Crusher materialisiert auf der Brücke und eilt zur Kommandantin. Wenig später beschließt die Ärztin, sie zum anderen Schiff zu bringen. Sie klopft auf ihren Insignienkommunikator, um eine Transferanweisung zu übermitteln. Dann legt sie den Tricorder beiseite, hebt erneut die Hand zum Kommunikator – und läßt sie wieder sinken, während sich Verwirrung in ihrer Miene zeigt. Offenbar ist ihr gerade eingefallen, daß man nicht auf den Insignienkommunikator klopfen muß, um beim Transfer die Kom-Verbindung zu beenden. (Übrigens: Meine zehn Jahre alte Tochter hat dies gefunden.)

• Dr. Crusher hat das Schiff gerade verlassen, als Riker und Yar einen Überlebenden finden. (Diese Szene erinnerte mich an jene Gelegenheiten, bei denen ich meinem Vater am Auto half. Ich hielt die Taschenlampe, und er erledigte die Arbeit.

Meistens dauerte es nicht lange, bis ich mich langweilte, woraufhin das Licht der Taschenlampe hin und her wanderte – bis es die Augen meines Vaters fand und ihn blendete. Dann rief er immer: »Phil, du sollst nicht mich anleuchten, sondern den Motor!«) Der Verletzte liegt unter einigen Trümmern auf einer dunklen Brücke. Riker und Yar räumen diverse Gegenstände beiseite – was machen sie dann? Sie richten die Lampen auf das Gesicht des armen Kerls. Yar leuchtet ihm direkt in die Augen! Wie rücksichtsvoll von ihr…

Antworten

1. Hundertfünfundzwanzig.

2. TKL.

DATAS NACHKOMME

(THE OFFSPRING)

Sternzeit: 43657.0

Nach der Rückkehr von einer kybernetischen Konferenz entfaltet Data rege Aktivität in einem Laboratorium. Später zeigt er LaForge, Troi und Wesley sein Werk: eine Androidin namens Lal. Bei der Konferenz hat Data von der neuen Technik des Submikron-Matrixtransfers erfahren, und damit gelang es ihm, seine eigene Programmierung in Lals positronisches Gehirn zu übertragen – Data ist gewissermaßen zum Vater einer Tochter geworden.

In Picard regen sich zunächst Bedenken. Er fragt sich, ob Data bereit und fähig ist, die Verantwortung für das neue Leben zu tragen. Auch Starfleet hat Bedenken. Admiral Haftel setzt sich mit Picard in Verbindung und gibt seiner Befürchtung Ausdruck, daß Data sich nicht auf angemessene Weise um Lal kümmert und diese Gefahr läuft, während des ›Heranwachsens‹ mentale Schäden zu erleiden. Haftel beschießt, zur *Enterprise* zu kommen, um mit Lal zu reden. Wenn er dabei feststellt, daß es Lal an irgend etwas fehlt, so ist er befugt, sie mitzunehmen und sie den kybernetischen Spezialis-

Quizfragen

1. *Was bedeutet ›Lal‹ in Hindi?*
2. *Wie viele Berechnungen kann Lal in einer einzigen Sekunde durchführen?*

ten von Starfleet zu übergeben. Nach dem Gespräch offenbart Lal deutliche Anzeichen von Verwirrung. Sie ahnt, daß der Admiral sie von ihrem Vater trennen will. Der Gedanke, daß sie die *Enterprise* verlassen muß, erfüllt sie mit echter Furcht. Diese emotionale ›Fehlfunktion‹ veranlaßt Lal, in Datas Laboratorium zurückzukehren.

Als Haftel, Ricard und Data das Labor erreichen, geht es mit Lal zu Ende. In ihrem positronischen Gehirn kam es zu umfassenden Funktionsstörungen und Defekten. Data versucht, sie zu retten, aber seine Bemühungen bleiben vergeblich. Lal dankt Data für ihr Leben und fügt hinzu, daß sie ihn so liebt wie eine Tochter ihren Vater. Anschließend kommt es zu einem Versagen aller neuralen Systeme. Um wenigstens einen Teil von Lal zu bewahren, nimmt Data ihre Erinnerungen auf.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich habe nicht bemerkt, daß andere Besatzungsmitglieder Ihre Erlaubnis einholen, bevor sie sich der Fortpflanzung zuwenden.« So kommentiert Data Picards Hinweis, daß der Androide ihn hätte informieren sollen, bevor er Lal erschuf.

»Der Mann beißt die Frau!« sagt Lal zu Guinan, als sie im Gesellschaftsraum ein Paar sieht, das sich küßt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard Lal zum erstenmal sieht, blinzelt sie mehrmals. Später, bei einem verbalen Kommentar, spricht Data davon, die fest in ihr programmierten Verhaltensstrukturen durch Simulationen von menschlichen Gebarensmustern zu erweitern. Die entsprechende Szene zeigt uns einen Data, der Lal

ausgerechnet das Blinzeln beibringt. Das kann sie doch schon, oder? Später sprechen Data und Wesley im Laboratorium über Lal, die erneut blinzelt. Nach dem Gespräch schaltet Data sie ein. Wie könnte sie blinzeln, wenn sie zuvor deaktiviert war?

Logik und Voraussetzungen

• Als Lal echtes Bewußtsein erlangt, wird sie sehr neugierig und stellt eine Frage nach der anderen. Schließlich schaltete Data sie ab. Vermutlich soll dies eine amüsante Szene sein bestimmt wünschen sich viele Eltern bei ihren Kindern einen Aus-Schalter. Doch eine derartige Reaktion ist völlig untypisch für Data. Erstens: Eltern wünschen sich bei ihren Sprößlingen deshalb einen Aus-Schalter, weil sie aufgrund der dauernden Fragerei die Geduld verlieren. Auf eine solche Weise kann Data gar nicht reagieren, weil Ungeduld ein Gefühl ist. Und der Androide hat keine Gefühle. Zweitens: In ›Das Duplikat‹ verrät Data der Bordärztin Dr. Crusher, wo sich sein Aus-Schalter befindet. Er bittet sie eindringlich, mit niemandem darüber zu reden, fragt in diesem Zusammenhang: »Wenn Sie einen Deaktivierungsknopf hätten – dann möchten Sie sicher vermeiden, daß andere Leute davon erfahren, oder?« Mit anderen Worten: Data ist empfindlich, wenn es um seinen Aus-Schalter geht. Doch offenbar findet er überhaupt nichts dabei, einen anderen Androiden – noch dazu seine Tochter – zu deaktivieren.

• Als Bruce Maddox in ›Wem gehört Data?‹ den Androiden demontieren will, weist Picard darauf hin, daß Starfleet alle Vorschriften – auch die unangenehmen – ernst nimmt. Er fügt hinzu, Data seien alle Rechte einer *Person* zuerkannt worden.

Doch in ›Datas Nachkomme‹ hat Admiral Haftel angeblich die Autorität, Lal fortzubringen. Ist Starfleet befugt, Kinder von ihren Eltern zu trennen? Hat das in ›Wem gehört Data?‹ gefällte Urteil bis zu dieser Episode seine Bedeutung verloren? Oder ignoriert Starfleet den Schutz der Familie und die Rechte des Individuums, weil man die eigenen Interessen höher einstuft?

Gegen Ende der Episode trifft Picard die richtige Feststellung. Data ist eine Person mit allen Rechten, die einer Person gebühren. Er hat also auch das Recht, eine Familie zu gründen. Niemand darf ihm die Tochter wegnehmen. Die Frage lautet: Warum ist es überhaupt nötig, daß Picard ausdrücklich darauf hinweist? Haftel – und seine Vorgesetzten – sollten doch selbst über diese Prinzipien Bescheid wissen.

Geräte und Ausrüstung

• Während Data und Wesley über Lal sprechen, setzt sich die Bordärztin mit ihrem Sohn in Verbindung und erinnert ihn daran, daß er sich die Haare schneiden lassen soll. Wesley schüttelt daraufhin den Kopf und kommentiert: ›Eltern!‹ Vermutlich glaubt er, daß ihn seine Mutter nicht hören kann. Doch in dieser Beziehung läßt das *technische Handbuch* keinen Zweifel: Der akustische Kom-Kanal schließt sich automatisch erst nach zehn Sekunden, wenn nicht einer der beiden Gesprächspartner vorher »Ende« sagt. Woraus folgt: Dr. Crusher hat den Kommentar ihres Sohns gehört.

Antworten

1. Geliebte.

2. Mehr als sechzig Billionen.

DIE SÜNDEN DES VATERS

(SINS OF THE FATHER)

Sternzeit: 43685.2 – 43689.0

Im Rahmen eines Austauschprogramms kommt Commander Kurn von der klingonischen Verteidigungsflotte an Bord der *Enterprise* und nimmt Rikers Platz als Erster Offizier ein. Als Kurn alle anderen ziemlich grob behandelt, abgesehen von Worf, fühlt sich der Sicherheitsoffizier dadurch beleidigt und führt eine Konfrontation herbei. Daraufhin gesteht Kurn, daß er nur Worfs ›klingonisches Wesen‹ auf die Probe stellen wollte – und schockiert ihn, indem er sich als Bruder zu erkennen gibt. Worfs Familie starb vor zwanzig Jahren, während eines romulanischen Angriffs auf den Außenposten Khitomer. Bisher glaubte Worf, der einzige Überlebende zu sein. Jetzt stellt sich heraus, daß seine Eltern damals den ein Jahr alten Kurn bei Freunden auf dem klingonischen Zentralplaneten zurückließen. Sie wollten nur für kurze Zeit auf Khitomer bleiben. Nach dem Massaker nahmen die Freunde Kurn wie einen eigenen Sohn in ihre Fa-

Quizfragen

1. *Wie lauten Name und Registrierungsnummer des ersten Starfleet-Schiffes, das Khitomer nach dem Massaker erreicht?*
2. *Wie viele Klingonen starben auf Khitomer?*

milie auf. Von seiner wahren Abstammung erzählten sie ihm erst, als er das Aufstiegsalter erreichte.

Kurn offenbart nun seine wahren Gründe dafür, an Bord der *Enterprise* gekommen zu sein. Duras, ein Mitglied des klingonischen Hohen Rates, hat Worfs Vater des Verrats bezichtigt – er soll den Romulanern bei dem Angriff auf Khitomer geholfen haben. Als älterer Bruder muß Worf offiziell gegen diese Behauptungen protestieren, wenn der Familienname nicht sieben Generationen lang als ehrlos gelten soll. Doch wenn Worf bei der Herausforderung unterliegt, so läßt der Rat Worf und Kurn anstelle ihres Vaters hinrichten. Picard nimmt Kurs auf den klingonischen Zentralplaneten, und dort trägt Worf seine Herausforderung vor. Kurn begleitet ihn, ohne jedoch darauf hinzuweisen, daß er sein Bruder ist.

Schließlich finden Picard, Worf und ihre Gefährten die Wahrheit heraus. Der wirkliche Verräter war Duras' Vater, doch seine Familie ist sehr mächtig. Wenn man Anklage gegen Duras' Vater erhebt, so besteht die Gefahr, das klingonische Imperium zu spalten. Als man ihm Kurns Sicherheit garantiert, erklärt sich Worf mit einer Verbannung aus der klingonischen Kultur einverstanden. Alle glauben, daß er damit die Schuld des Vaters zugibt, und dadurch bleibt die Einheit des Imperiums gewahrt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich werde etwas von Ihrem halb verbrannten synthetischen Vogelfleisch probieren«, sagt Kurn zu Picard und meint damit einen Truthahn, den der Captain zu seinen Ehren vorbereitet hat.

»Dieser Tag eignet sich gut zum Sterben, und noch ist er nicht zu Ende.« Diese Worte richtet Worf zu Beginn der Herausforderung an Duras.

»Sie können diese Behauptung gern auf die Probe stellen«, erwidert Picard, als Duras meint, Starfleet-Offiziere seien nicht zum Kampf ausgebildet.

Geräte und Ausrüstung

• Die Türen an Bord der *Enterprise* verfügen offenbar über einen Lautstärkeregler, der die von ihnen verursachten Geräusche kontrolliert. Zuerst glaubte ich, jemand hätte das Zischen vergessen, mit dem die Schotten beiseite gleiten zum Beispiel der Zugang des Transporterraums in der Eröffnungsszene. Aber als ich die Lautstärke des Fernsehers erhöhte, stellte ich fest: Es zischt *doch,* allerdings nur viel leiser als in anderen Fernsehfolgen.

• Vielleicht müssen im Transporterraum einige Glühbirnen ersetzt werden. Als sich Kurn an Bord der *Enterprise* beamt, ist es auf der Transferplattform ziemlich düster. Hat Worfs Bruder vorher Bescheid gesagt, damit er einen besonders dramatischen Auftritt bekommt?

• Als Picard eine Mahlzeit für Kurn vorbereitet, läßt er verschiedene Spezialitäten synthetisieren, um den Besucher mit kulinarischer Vielfalt zu beeindrucken. Zu den angebotenen Speisen gehört auch Truthahn. In einer Szene tranchiert Picard einen wundervollen braunen Vogel – der Knochen enthält. Warum sollte der Lebensmittelsynthetisierer dem Truthahn Knochen hinzufügen? Dadurch wird das Schneiden des Fleisches nur schwieriger. Und außerdem werden die Knochen

nachher weggeworfen – es sei denn, Picard verwendet sie für eine Suppe. Offenbar legt er großen Wert auf Authentizität.

Antworten

1. USS Intrepid*, NCC 38957.*

2. Viertausend.

VERSUCHSKANINCHEN

(ALLEGIANCE)

Sternzeit: 43714.1

Picard hat gerade eine anstrengende Mission hinter sich – die *Enterprise* brachte einem Planeten Hilfe, dessen Bevölkerung von einer Seuche heimgesucht wurde. Als er in seinem Quartier einschläft, erscheint eine große, rechteckige Platte und sondiert ihn. Kurze Zeit später erwacht der Captain in einem Zimmer mit vier Betten. Zwei andere Personen halten sich hier auf: eine junge Kadettin von der Starfleet-Akademie sowie ein Bürokrat von einem Planeten, der sich immer wieder fremder Herrschaft unterwirft. Bald materialisiert ein vierter Gefangener – ein primitiv anmutender Humanoide aus dem Volk der Chalnoth. Die Gruppe stellt fest, daß der Neuankömmling nichts mit den gelieferten Speisen anfangen kann. Der Primitive weist darauf hin, daß der Bürokrat eine leckere Mahlzeit abgäbe. Gemeinsam versuchen sie, die Tür aufzubrechen, doch es kommt zu sehr schmerzhaften energetischen Entladungen. Nach diesem Zwischenfall beraten sich die Gefange-

Quizfragen

1. *Wie groß ist die Masse des Pulsars, der die* Enterprise *bedroht?*
2. *Was bedeutet der Name des Primitiven in der Chalnoth-Sprache?*

nen und überlegen, ob einer der Kidnapper in ihrer Mitte weilt. Die Kadettin tritt für Picard ein und schildert seinen Einsatz bei den Mintakanern (siehe ›Der Gott der Mintakaner‹). Picard fügt die jüngste Mission der Liste seiner Leistungen hinzu. Die junge Frau bestätigt und nennt Einzelheiten – wodurch sie sich verrät. Picard meint, sie gehöre zu den Kidnappern, denn von der gerade beendeten Mission könne sie überhaupt nichts gewußt haben. Die Kadettin verschwindet, und drei Aliens nehmen ihren Platz ein. Nachdem Picard die wahre Identität der jungen Frau entdeckte, konnten die Fremden ihre Studien in Hinsicht auf Autorität nicht mehr fortsetzen. Sie transferieren die Entführten dorthin zurück, woher sie kamen. Picard findet sich im Kontrollraum der *Enterprise* wieder, zusammen mit den fremden Wesen. Riker hat inzwischen das Kommando übernommen: Ein falscher Jean-Luc Picard ersetzte den richtigen, verhielt sich jedoch so seltsam, daß ihn die Crew durchschaute. Der echte Captain erhebt Vorwürfe gegen die Fremden, weil sie andere Personen entführt und gegen ihren Willen festgehalten haben. Er gibt den Brückenoffizieren ein Zeichen, und Worf hüllt die Aliens in ein Kraftfeld – um sie selbst spüren zu lassen, was es bedeutet, gefangen zu sein. Sie sind entsetzt und erflehen die Freilassung. Picard geht bald auf ihren Wunsch ein, und daraufhin verlassen sie die *Enterprise.*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ich möchte nicht taktlos sein, aber diese Frage muß gestellt werden: Wie groß ist die Blase des Bürokraten? Als Picard in dem Raum – der Zelle – eintrifft, behauptet der Bürokrat, schon seit zwölf Tagen gefangen zu sein. Von einer Toilette ist

weit und breit nichts zu sehen. Neigen die Angehörigen jenes Volkes deshalb dazu, gute Bürokraten zu sein, weil sie nie dem Ruf der Natur folgen und dazu ihre Schreibtische verlassen müssen?

• Picard gibt ein Beispiel für sein seltsames Verhalten, als er sich einen Monat zu früh für die Routineuntersuchung in der Krankenstation meldet – ohne daß Dr. Crusher ihn daran erinnern mußte. Später meint die Ärztin, die Ergebnisse seien mit denen der Untersuchung im vergangenen Jahr identisch. Sie bezeichnet das als sonderbar. Warum sollten die Resultate genauso beschaffen sein wie die des Vorjahrs? Dr. Crusher hat Picards Duplikat untersucht, und als Vorlage für dieses Duplikat diente den Fremden ein Jean-Luc Picard, der elf Monate älter war als bei der letzten Routineuntersuchung. Also müßte es bei den Ergebnissen durchaus Unterschiede geben, oder?

• Picards Zorn angesichts der Entführung scheint die Fremden sehr zu überraschen. Man beachte in diesem Zusammenhang den Dialog zwischen Captain und Aliens. Als Picard Entführungen als unmoralisch bezeichnet, antworten die Fremden schlicht, die Moral sei ein interessantes Charakteristikum des menschlichen Wesens. Doch als der Bürokrat in einer früheren Szene darauf hinweist, sie seien nicht schlecht behandelt worden, empört sich die Kadettin und erwidert: »Wir sind entführt und in diesem Raum eingesperrt worden! Halten Sie das etwa für eine *gute* Behandlung?« Diese Reaktion ergibt nur so lange einen Sinn, bis klar wird, daß die vermeintliche junge Frau zu den Kidnappern gehört. Die Kadettin war das Sprachrohr der Aliens, was bedeutet: Die Fremden verstehen sehr wohl, was es mit den unmoralischen Aspekten von Entführungen auf sich hat.

Logik und Voraussetzungen

• Gegen Ende der Episode gelingt es Picard, den Brückenoffizieren allein mit einem Blick mitzuteilen, was er beabsichtigt. Er sieht Riker nur kurz an und gibt ihm damit zu verstehen, daß die Fremden in ein Kraftfeld gehüllt werden sollen. Nun, so etwas sollte man von der Crew eines Schiffes erwarten, das zu den besten von Starfleet gehört. Allerdings: Warum erleben wir dieses gute Einvernehmen jetzt zum erstenmal? Ganz plötzlich spricht Picards Blick Bände.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Einmal begibt sich Picards Duplikat in den Gesellschaftsraum. Bevor er zu singen beginnt, spricht er mit LaForge und Worf. Er gratuliert dem Chefingenieur zum ausgezeichneten Zustand der Triebwerke. Worf hört zu, stellt sein Glas ab und legt den linken Arm auf die Theke. Die nächste Kameraeinstellung zeigt uns das Trio von der anderen Seite. Worfs linker Arm ruht noch immer auf der Theke, aber jetzt sind seine Hände gefaltet.

• Picard ist gerade erst in der Zelle eingetroffen, als er auch schon versucht, einen Kontakt mit den Entführern herzustellen. Er tritt ans Kontrollfeld neben der Tür heran und betätigt Tasten. Die Kadettin meint, er gibt die ersten sechs Primzahlen ein. Nun, Primzahlen lassen sich nur durch 1 und sich selbst teilen. Um ein Beispiel zu nennen: Gerade Zahlen (mit Ausnahme von 2) sind keine Primzahlen, da sie durch 2 geteilt werden können. Picard gibt die Zahlen ein, um den Kidnappern seine mathematische Intelligenz zu demonstrieren. Er

betätigt folgende Tasten: 2, 3, 5 und 7. Angenommen, er hat die 1 eingegeben, bevor die Szene begann. Die ersten sechs Primzahlen lauten 1, 2, 3, 5, 7 und 11. Nach der 7 müßte jetzt also eine 11 folgen, nicht wahr? Doch Picard drückt die Taste 3. Fängt er noch einmal von vorn an? Wegen des Dialogs läßt sich die nächste Zahl kaum hören, aber dann folgen 5, 7, 7 und 4. Vier? 4 ist keine Primzahl, weil man sie durch 2 teilen kann.

Antworten

1. *Etwa 4356 Sonnenmassen.*
2. *Kämpfer.*

(Ich bringe diese Angelegenheit in der Rubrik *Probleme mit Kontinuität und Produktion,* weil es sich in erster Linie um akustische Effekte handelt: Meistens sieht man die Tasten nicht; man hört nur ihr Klicken.)

PICARD MACHT URLAUB

(CAPTAIN'S HOLIDAY)

Sternzeit: 43745.2

Picard ist gerade auf Risa eingetroffen, um dort Urlaub zu machen, als er zwei Zeitreisenden aus der Zukunft begegnet. Es sind Vorgonen, und sie behaupten, daß der Captain bald ein sogenanntes Tox Uthat finden wird – eine sehr gefährliche Waffe, die zusammen mit ihrem Entwickler in die Gegenwart kam. Und tatsächlich: Es dauert nicht lange, bis Picard eine Frau namens Vash kennenlernt, die nach dem Artefakt sucht. Während der vergangenen fünf Jahre hat Vash für einen Wissenschaftler gearbeitet, der sein ganzes Leben lang nach dem Tox Uthat suchte, wobei er gelegentlich auf die Hilfe eines Ferengi namens Sovak zurückgreifen konnte. Als der Wissenschaftler starb, bezahlte Sovak Vash dafür, ihm die Aufzeichnungen zu bringen. Statt dessen verwendete sie das Geld für die Reise nach Risa.

Quizfragen

1. *Aus welchem Jahrhundert kommen die beiden vorgonischen Zeitreisenden?*
2. *Worin besteht die Wirkung des Tox Uthat?*

Als Picard und Vash die in den Unterlagen beschriebene Höhle finden, erscheinen die Vorgonen und beobachten die historische Entdeckung des Uthat. Unglücklicherweise trifft

auch Sovak ein und erhebt Anspruch auf das Artefakt. Picard und Vash finden nichts und verlassen die Höhle. Die verwirrten Vorgonen brechen ebenfalls auf. Sovak will sich nicht um seine Trophäe bringen lassen, bleibt in der Kaverne und setzt die Suche fort.

Als Picard seine Unterkunft erreicht, setzt sich Riker mit ihm in Verbindung. Die *Enterprise* ist wieder da und wartet auf seine Rückkehr. Der Captain bittet das Schiff, sich mit Transportercode 14 in Bereitschaft zu halten, und anschließend tritt er noch einmal Vash gegenüber, um das Uthat zu verlangen. Ihm ist klar: Vash hat absichtlich eine Spur hinterlassen, damit Sovak ihnen zur Höhle folgen konnte – der Ferengi sollte glauben, daß die Aufzeichnungen falsche Angaben enthalten. Picard vermutet, Vash fand das Uthat unmittelbar nach ihrer Ankunft auf Risa. Sie fügt sich ihm und händigt das Artefakt aus – woraufhin erneut die Vorgonen erscheinen und es verlangen. Picard ist nicht ganz sicher, ob das Uthat wirklich den beiden Fremden gehört; er legt es auf den Boden und signalisiert Transportercode 14. Zwei Sekunden später explodiert das Artefakt, und die Vorgonen meinen, damit sei der Captain seiner Aufgabe gerecht geworden. Aus der Geschichte ginge hervor, daß Picard die gefährliche Waffe zerstört hat. Die Vorgonen kehren in ihre Zeit zurück, und Picard verabschiedet sich von Vash.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem Troi den Captain dazu überredet hat, Urlaub zu machen, vollführt sie die amerikanische Ja-Geste: Die geballte Faust scheint etwas nach unten zu ziehen, und gleichzeitig

formen die Lippen ein stummes *Ja.* (Ich habe diese Geste häufig bei meiner Tochter beobachtet und kann mir kaum vorstellen, daß sie auch noch im vierundzwanzigsten Jahrhundert üblich sein soll, noch dazu bei Betazoiden…)

• Picard sollte die *Enterprise* öfter verlassen – seine Welt beschränkt sich zu sehr auf das Ambiente des Raumschiffs. Kurz bevor sich Vash und er auf den Weg zur Höhle machen, kommt es zur Konfrontation mit Sovak. Picard schlägt ihn nieder, und anschließend hilft ihm Vash mit dem Rucksack. An den Riemen befinden sich große gepolsterte Teile, die normalerweise auf die Schultern gehören, doch Picard schließt die Hände darum. (Vielleicht wollte Patrick Stewart keine Zeit damit vergeuden, indem er sie an die richtigen Stellen rückte. Und deshalb ließ er sie einfach in den Händen verschwinden, damit dem Zuschauer nichts auffällt. Während der letzten Momente dieser Einstellung zeigt sein Gesicht einen sonderbaren Ausdruck – offenbar sehnt er ein Ende der Szene herbei.)

• Vash weist darauf hin, daß die Höhle mit dem Uthat siebenundzwanzig Kilometer von ihrem Quartier entfernt ist. Sie brauchen zwei Tage, um die Kaverne zu erreichen. Doch als Picard und Vash zurückkehren, nahmen sie den Rucksack nicht mit – obgleich er Lebensmittel, Getränke und Schlafsäcke enthält. Reißen sie sich vielleicht Sovaks Transportmittel unter den Nagel? Oder leben sie während der nächsten beiden Tage ›von der Natur‹?

Antworten

1. Aus dem siebenundzwanzigsten Jahrhundert.

2. Das Tox Uthat ist ein Quantenphasen-Inhibitor. Es kann alle nuklearen Reaktionen im Innern einer Sonne unterbrechen.

DER TELEPATH

(TIN MAN)

Sternzeit: 43779.3

In dieser Episode kommt Tam Elbrun an Bord, ein außerordentlich fähiger betazoidischer Telepath. Eine Raumsonde hat ein lebendes Raumschiff entdeckt, und zwar im Orbit einer sterbenden Sonne. Starfleet nennt die fremde Lebensform ›Tin Man‹. Bisher sind alle Kommunikationsversuche fehlgeschlagen. Die *Enterprise* soll Tam Elbrun zu Tin Man bringen, und man hofft, daß es dem Telepathen gelingt, einen Kontakt herzustellen. Elbruns Aufgabe besteht unter anderem darin, den Alien zu warnen: Durch die Nähe zur Sonne droht ihm erhebliche Gefahr.

Quizfragen

1. *Wie viele Opfer gab es bei der Garuschta-Katastrophe?*
2. *Wie lautet LaForges Prioritätscode?*

Unglücklicherweise befindet sich Tin Man in einem Sektor, auf den das romulanische Reich Anspruch erhebt. Die Romulaner schicken zwei Schiffe zu Tin Man, in der Hoffnung, daß ihnen vor der Föderation ein Erstkontakt gelingt. Doch die *Enterprise* ist schneller, trifft vor den Romulanern im betreffenden Sonnensystem ein und wahrt einen Abstand, der einer achtzehn Minuten Flugzeit mit Impulskraft entspricht. Kurze Zeit später rast der erste romulanische Kreuzer vorbei,

feuert und verursacht eine Reduzierung der Deflektorkapazität um siebzig Prozent. Tarn fürchtet um die Sicherheit der fremden Lebensform und übermittelt eine Warnung. Daraufhin erwacht Tin Man. Ein Energieschub geht von dem lebenden Schiff aus, zerstört den romulanischen Kreuzer und schwächt die *Enterprise.*

Nach einigen Stunden trifft das zweite romulanische Schiff ein und verkündet die Absicht, Vergeltung zu üben. Es nimmt Kurs auf Tin Man. Picard erlaubt Tarn und Data, sich zu dem Alien zu beamen. Der Betazoide schafft es tatsächlich, einen telepathischen Kontakt herbeizuführen, und Tin Man sorgt für einen zweiten Energieschub. Diesmal wirken die Emissionen wie ein Repulserstrahl und schleudern die *Enterprise* drei Komma acht Milliarden Kilometer weit durchs All. Wenige Sekunden später explodiert der Stern. Vorher beamt Tarn den Androiden Data zur *Enterprise* zurück und verschwindet mit Tin Man in den Tiefen des Alls.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Gegen Ende der Episode muß Wesley ziemlich verwirrt sein. Er teilt Picard mit, Tin Mans Repulserstrahl hätte das Schiff drei Komma acht Milliarden Kilometer weit durch den Weltraum geschleudert. Allerdings: Nachdem die *Enterprise* vom Repulserstrahl getroffen worden ist, vergehen nur fünfzig Sekunden, bis der Wandschirm die Verwandlung des Sterns in eine Supernova zeigt. Nehmen wir einmal an, die stellare Explosion fand unmittelbar nach der energetischen Aktivität des Repulserstrahls statt. Es dauert fünfzig Sekunden, bis das Licht der Supernova die neue Position der *Enterprise* erreicht.

(Das Licht braucht noch weniger Zeit, um die Strecke zurücklegen, wenn die Explosion später erfolgte.) Nun, die Lichtgeschwindigkeit beträgt etwa 300 000 Kilometer in der Sekunde. Wenn der Repulserstrahl die *Enterprise* wirklich 3,8 Milliarden Kilometer weit durchs All getrieben hat, so braucht das Licht der Explosion 12667 Sekunden, Picards Schiff zu erreichen – 3,8 Milliarden geteilt durch 300 000. Dieser Zeitraum entspricht dreieinhalb Stunden (12667 geteilt durch 3600). Das Licht einer Supernova kann drei Komma acht Milliarden Kilometer nicht in fünfzig Sekunden zurücklegen.

Logik und Voraussetzungen

• In ›Der Austauschoffizier‹ heißt es ausdrücklich, daß die ›sichere‹ Reichweite des Transporters 40 000 Kilometer beträgt. In dieser Episode beamen sich Tam und Data an Bord von Tin Man, als die Entfernung groß genug ist, um achtzehn Minuten Flugzeit mit Impulskraft zu erfordern. Volle Impulskraft bedeutet eine Geschwindigkeit, die knapp unter der des Lichts liegt, woraus folgt: Die Entfernung zwischen Tin Man und der *Enterprise* ist 18 Minuten multipliziert mit der Lichtgeschwindigkeit. Wie oben erwähnt: In einer Sekunde liegt das Licht etwa dreihunderttausend Kilometer zurück. Data und Tarn beamen sich also über eine Distanz von 324 Millionen Kilometern. Das liegt weit jenseits der Transporterreichweite.

Antworten

1. Vierzig.

2. Theta, 2997.

DER SCHÜCHTERNE REGINALD

(HOLLOW PURSUITS)

Sternzeit: 43807.4 – 43808.2

Die *Enterprise* nimmt Gewebeproben an Bord, die auf einem fernen Planeten gebraucht werden – dort grassiert ein exotisches Fieber. Was der Besatzung unbekannt ist: Die Lieferanten der Proben verwenden in ihren medizinischen Behältern nach wie vor eine Chemikalie namens ›Invidium‹. Einige Techniker geraten damit in Kontakt, und durch sie auch diverse Geräte und Instrumente. Unterdessen nimmt Picard einen Bericht entgegen, in dem es um Barclay geht, einen Mitarbeiter der technischen Sektion. LaForge möchte, daß er versetzt wird, doch Picard ist dagegen. Seiner Ansicht nach sollte sich der Chefingenieur mehr Mühe geben, um Barclay zu einem Mitglied seines Teams zu machen. Geordi sucht nach dem Techniker und findet ihn auf dem Holodeck, wo er sich holographischen Phantasien in bezug auf die Senior-Offiziere der *Enterprise* hingibt. LaForge verspricht, niemandem zu verraten, wie Barclay seine Freizeit verbringt; er legt ihm jedoch nahe, die psy-

Quizfragen

1. *Wie alt ist Wesley an dieser Stelle von* STAR TREK: Die nächste Generation?
2. *Wie viele energetische Systeme gibt es in der* Enterprise?

chologischen Dienste der Counselor Troi in Anspruch zu nehmen. Doch Barclay ist geradezu süchtig nach jener anderen Welt, die nur real zu sein *scheint* – er stattet dem Holodeck neuerliche Besuche ab. Als er einen mit Troi vereinbarten Gesprächstermin nicht wahrnimmt, betreten Riker, LaForge und Deanna die Projektionskammer, um ihn herauszuholen.

Das Invidium wirkt sich inzwischen auf die Systeme der *Enterprise* aus. Ein Antigrav-Einheit versagt, ebenso Transporter 3. Aber es kommt noch schlimmer:. Die Materie- und Antimaterie-Injektoren des Warptriebwerks spielen plötzlich verrückt, wodurch die *Enterprise* immer schneller wird. LaForge und seine Gruppe versuchen, die Ursache des Problems zu entdecken. Bei den Beratungen sind es Barclays Diskussionsbeiträge, die es schließlich ermöglichen, eine Lösung zu finden und die *Enterprise* zu retten. Troi hilft Barclay, seine psychologische Abhängigkeit vom Holodeck zu überwinden.

Bemerkenswerte Dialoge

»Warum hat man Barclay einen Spitznamen gegeben, der mit dem Namen einer Gemüsesorte identisch ist?« Diese Frage richtet der verwirrte Data an LaForge, als er Barclays Spitznamen erfährt: ›Brokkoli‹.

»Sie haben keinen Sinn für Fair play«, wirft der von Barclay geschaffene Pseudo-Picard dem Ersten Offizier vor, als Riker eine angreifende holographische Gestalt einfach deaktiviert.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zur Kontaminierung der Techniker kommt es, weil das Siegel eines medizinischen Behälters brach. Der Kontakt mit dem

Invidium erfolgt, während die Gewebeproben von der Transporterplattform zu einer Antigrav-Einheit gebracht werden. Warum tragen LaForges Techniker Medo-Container? Eigentlich sind die Mitarbeiter der medizinischen Abteilung für solche Aufgaben zuständig, oder?

• Die so wichtigen Gewebeproben sind gerade verladen worden, als LaForge Barclay auffordert, einen Defekt der betreffenden Antigrav-Plattform zu reparieren. Ist so etwas an Bord der *Enterprise* üblich? Vermutlich gibt es bei Starfleet eine Vorschrift, die lautet: »Wenn sich Probleme mit einem Gerät ergeben, so stelle man sehr wichtige Dinge darauf ab, um anschließend jemanden aufzufordern, den Schaden zu beheben.«

Logik und Voraussetzungen

• Als die technischen Schwierigkeiten an Bord eine kritische Schwelle erreichen, berät sich LaForge mit seinen besten Leuten. Derartige Beratungen sind durchaus vernünftig – was der eine übersieht, fällt vielleicht dem anderen auf. In früheren Episoden (›Die Iconia-Sonden‹ und ›Die Energiefalle‹) hat sich LaForge jedoch immer allein um derartige Angelegenheiten gekümmert, ohne seine Spezialisten um Rat zu fragen.

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn dieser Folge befindet sich Barclay im holographischen Duplikat des Gesellschaftsraums. Er geht zu Troi, und sie sagt: »Ich fühle Ihre Zuversicht, Ihre selbstbewußte Entschlossenheit. Das erregt mich.« An dieser Stelle piept ein Interkom, und eine Stimme erklingt: »Lieutenant Barclay, melden Sie sich *sofort* in Frachtkammer 5!« Barclay wendet sich an

Troi. »Es muß bis später warten, Schatz.« Und er fügt rasch hinzu: »Warten Sie hier auf mich.« Was hat der Mann am ›anderen Ende der Leitung‹ gehört? Er befahl dem Techniker, unverzüglich die Frachtkammer 5 aufzusuchen – und die Antwort besteht aus einem »Es muß bis später warten, Schatz«.

• Bei seinem Terminal im Bereitschaftsraum scheint Picard einen Bildschirmschoner installiert zu haben, der normale Darstellungen vom Monitor vertreibt, bis der Computer wieder in Anspruch genommen wird. Der Captain hat gerade mit LaForge gesprochen, woraufhin Riker und der Chefingenieur den Raum verlassen. Picard beugt sich vor, dreht das Terminal und blickt auf den Schirm – der bis eben völlig dunkel gewesen ist.

• LaForge kommt Barclays besonderen holographischen Phantasien auf die Schliche, als er einfach so aufs Holodeck schlendert. Später betritt er noch einmal die Projektionskammer, in Begleitung von Riker und Troi. Sie gehen einfach zum Kontrollfeld an der Korridorwand und berühren einige Schaltflächen, woraufhin sich die Tür öffnet. Sollte der Zugang nicht gewissen Beschränkungen unterliegen? Die Holodecks dienen der Crew zur Entspannung. LaForge räumt ein, daß jedes Besatzungsmitglied selbst wissen muß, wie es die Möglichkeiten der Projektionskammer nutzt. Kommt es nicht einer Verletzung der Privatsphäre gleich, die Phantasiewelt einer anderen Person zu betreten?

• Zwischen den Kontrolleuchten an der Dilithiumkammer und dem Ausmaß der Materie-Antimaterie-Reaktionen scheint es überhaupt keinen Zusammenhang zu geben. Während des Gesprächs der Techniker bleiben das Blinken und die akustische Untermalung auf einem gewissen Niveau stabil – ob-

gleich die Injektoren angeblich außer Kontrolle geraten sind, wodurch die *Enterprise* immer schneller durchs All rast. Nachdem LaForge und Barclay das Invidium gefunden haben, kommt es zu einem Szenenwechsel, und man sieht erneut die Dilithiumkammer. Diesmal blinkt das Licht doppelt so schnell wie vorher. (Ich persönlich glaube, daß im Hinterzimmer ein Fähnrich sitzt und die Lampen kontrolliert: Wenn LaForge möchte, daß seine Leute schneller arbeiten, so gibt er dem Fähnrich ein Zeichen, der das Licht dann schneller blinken läßt.)

Antworten

1. Siebzehn.

2. Viertausend.

DER SAMMLER

(THE MOST TOYS)

Sternzeit: 43872.2

Data bringt mit einem Shuttle Hytritium vom Schiff eines Händlers zur *Enterprise* – mit der Substanz soll das verseuchte Trinkwasser einer fernen Kolonie dekontaminiert werden. Vor dem dritten und letzten Flug wird Data betäubt und fortgebracht. Die Raumfähre explodiert, als sie zur *Enterprise* zurückkehrt. Picard nimmt an, daß Data ums Leben gekommen ist, und da die Zeit drängt, bricht er sofort auf, um dem Kolonialplaneten Hilfe zu bringen. Unterdessen erwacht Data in der Schatzkammer des Händlerschiffes. Der Kaufmann Kivas Fajo und sein Assistent kommen herein. Bei dem folgenden Gespräch stellt sich heraus, daß Fajo einzigartige Objekte sammelt. Er hat den Hytritiumverkauf arrangiert, um Data zu fangen.

Quizfragen

1. *Wie heißt das von Data geflogene Shuttle?*
2. *Mit wie vielen Kilo Hytritium belädt LaForge die Sonde?*

Die *Enterprise* erreicht ihr Ziel, liefert das Hytritium ab und stellt fest, daß sich die Verseuchung auf einen ganz bestimmten Bereich beschränkt. Picard schöpft Verdacht und beauftragt eine Landegruppe mit Nachforschungen. Das Ergebnis:

Jemand hat die Kontamination absichtlich herbeigeführt. Die Brückenoffiziere vermuten, daß Fajo dahintersteckt – er hat das Trinkwasser verseucht, um Data in seine Gewalt zu bekommen. Die *Enterprise* kehrt sofort zurück.

Data lehnt es ab, mit Fajo zusammenzuarbeiten – woraufhin der droht, seinen Assistenten umzubringen. Das veranlaßt den Assistenten, dem Androiden zur Flucht zu verhelfen. Der Händler tötet seinen Helfer tatsächlich und fordert Data auf, sich in die Schatzkammer zu begeben – andernfalls bringt er noch jemanden um. Fajo glaubt, daß Data nichts gegen ihn unternimmt, weil er lebende Geschöpfe zu sehr respektiert. Der Androide erwägt die Alternative und entscheidet, daß der Sammler sterben muß. Er will gerade einen Intervaller abfeuern, als ihn die *Enterprise* an Bord beamt. Sicherheitswächter verhaften Fajo und beschlagnahmen seine gestohlenen Schätze.

Bemerkenswerte Dialoge

»Vielleicht ist etwas während des Transfers passiert«, erwidert Data, als Riker auf den entladenen Intervaller hinweist.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Data zu Beginn der Episode mit dem letzten Shuttleflug beginnt, erstattet er LaForge Bericht. Kurze Zeit später wird er betäubt, und seine Entführer sprechen ganz offen über die einzelnen Komponenten des Androidenkörpers. Ist es nicht *sehr praktisch,* daß Datas Kommunikator genau zum richtigen Zeitpunkt abschaltete, so daß LaForge nichts hört. Ein permanent

offener Kom-Kanal müßte unter solchen Umständen doch zur Routine gehören, oder?

• In der Eröffnungsszene weist der *Enterprise*-Bug in Richtung von Fajos Schiff. Das bedeutet: Data muß zwei Wendemanöver von jeweils hundertachtzig Grad durchführen, um von Fajos Hangar zum Shuttlehangar der *Enterprise* zu gelangen. Wäre es nicht besser, die beiden Raumschiffe so zu positionieren, daß der Fähre solche zeitraubenden und umständlichen Manöver erspart bleiben?

• Wenn es einen gefährlichen Job zu erledigen gilt, beschließt Picard immer, Data zu schicken. Fajo scheint das gewußt zu haben, denn sein Plan konnte nur funktionieren, wenn Data das Shuttle steuerte. Es wäre zu auffällig gewesen, ausdrücklich ihn als Piloten anzufordern.

Logik und Voraussetzungen

• Als O'Brien den Androiden an Bord beamt, ortet er während des Transfers eine Waffe und deaktiviert sie. Darüber hinaus teilt er Riker mit, der Strahler hätte gerade erst eine Entladung hinter sich. O'Brien ist also imstande, solche Dinge festzustellen, nicht wahr? Derartige Möglichkeiten wären auch in anderen Situationen sehr nützlich gewesen, zum Beispiel bei der Verhandlung in ›Riker unter Verdacht‹. In jener Folge warf man dem Ersten Offizier vor, unmittelbar vor seinem Transfer einen Wissenschaftler erschossen zu haben.

Antworten

1. Pike.

2. Einundachtzig.

BOTSCHAFTER SAREK

(SAREK)

Sternzeit: 43917.4 – 43920.7

Sarek, hochgeschätzter vulkanischer Botschafter und Vater von Mr. Spock (aus der klassischen STAR TREK-Serie), kommt mit seiner Frau und zwei Assistenten an Bord. Die *Enterprise* soll ihn zu einem vereinbarten Treffen mit den Legaranern bringen. Es stehen Verhandlungen über die Aufnahme der Legaraner in den interstellaren Völkerbund bevor – seit über neunzig Jahren hat Sarek Vorbereitungen für eine solche Konferenz getroffen. Während die *Enterprise* zur legaranischen Heimatwelt fliegt, kommt es an Bord zu Zwischenfällen. Dr. Crusher und Troi finden schließlich die Ursache: Sarek leidet am Bendii-Syndrom, einer Krankheit, die vor allem Vulkanier im Alter von über zweihundert Jahren betrifft. Sie führt letztendlich zum völligen Verlust der emotionalen Kontrolle. Vulkanier verfügen über telepathische Fähigkeiten; Crusher und Troi vermuten, daß Sarek unbewußt intensive Gefühle projiziert, die von anderen empfangen werden.

Quizfragen

1. *Welchen Rang bekleidete Picard, als er Sarek zum erstenmal begegnete?*
2. *Wie alt ist Sarek in dieser Episode?*

Picard sieht die Konferenz in Gefahr und spricht mit Sarek. Während der Unterredung wird deutlich, daß Sarek seine emotionale Kontrolle bereits verloren hat. Der Captain entscheidet, das vereinbarte Treffen abzusagen, doch die Frau des Botschafters bittet ihn inständig, die Konferenz stattfinden zu lassen und nach einer Lösung des Problems zu suchen. Picard schlägt eine ›Mentalverschmelzung‹ vor. Vulkanier sind imstande, ihre Selbstsphären miteinander zu verbinden, und auf diese Weise gelingt es vielleicht, Sareks Ich lange genug zu stabilisieren. Der Botschafter ist einverstanden, und ein entsprechendes Ritual wird durchgeführt. Während Sarek mit den Legaranern verhandelt, werden seine emotionalen Ausbrüche zu Picard kanalisiert. Mit Hilfe des Captains gelingt es Sarek, einen letzten diplomatischen Erfolg zu erzielen, bevor er sich in den Ruhestand zurückzieht.

Bemerkenswerte Szenen

Gegen Ende dieser Episode zeigt Patrick Stewart bemerkenswerte schauspielerische Leistungen. Auf wundervolle Weise veranschaulicht er Sareks Emotionen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn Sareks nicht besonders stark ausgeprägte Telepathie andere Personen veranlaßt, gewalttätig zu werden – welche Reaktionen müßte dann Trois Mutter bewirken? In ›Andere Sterne, andere Sitten‹ erlebt Lwaxana die bei betazoidischen Frauen übliche ›Phase‹, wodurch sich der Sexualtrieb ums Vierfache verstärkt. Hinzu kommt: Deannas Mutter hat ein hohes telepathisches Potential.

• Als Picard Sarek eine Mentalverschmelzung vorschlägt, betont er, das sei die einzige logische Maßnahme. Wäre es nicht logischer, diese Sache von einem anderen Vulkanier erledigen zu lassen? Es gehört ein Vulkanier zu Sareks Mitarbeiterstab, und es gibt auch Vulkanier an Bord der *Enterprise.* In ›Das fremde Gedächtnis‹ erscheint eine vulkanische Ärztin.

• Nach der Mentalverschmelzung führt Riker den Botschafter durch einen Korridor. Sie sprechen über Sareks und Picards Zustand nach der psychischen Verbindung. Sarek meint, alles sei in bester Ordnung. Im Anschluß an diesen Hinweis dreht er sich um und betritt ein Zimmer. Angeblich handelt es sich dabei um das Quartier der Legaraner, die dort in Schleimmulden hocken. Allerdings: Es kann sich nicht um die richtige Kammer handeln, denn Sarek wies darauf hin, daß die Unterkunft der Legaraner fast völlig dunkel sein muß. Dieser Raum hingegen ist hell erleuchtet.

Geräte und Ausrüstung

• Als Sarek und seine Frau die *Enterprise* verlassen, halten sie sich auf der Transporterplattform an den Händen – wodurch sich die Hände außerhalb der individuellen Transferfelder befinden. Glücklicherweise funktioniert der Transporter trotzdem ›richtig‹. Andernfalls kämen Sarek und seine Frau am Ziel ohne Hände an.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Szene streiten sich LaForge und Wesley – schuld daran ist der von Sarek projizierte Zorn. Während der Auseinandersetzung hält Geordi einen Datenblock in der Hand,

preßt ihn Wes auf die Brust und schiebt den Jungen fort. In der nächsten Szene sehen wir den Block erneut an Wesleys Brust, und LaForge gibt ihm einen neuerlichen Stoß. (Ich persönlich glaube folgendes: Wesley hätte bei Frauen weitaus mehr Erfolg, wenn er daran denken würde, seine Hose richtig zu schließen. In dieser Hinsicht scheint es bei seiner Fähnrichsuniform erhebliche Probleme zu geben.)

Antworten

1. Lieutenant.

2. Zweihundert-zwei.

DIE DAMEN TROI

(MENAGE À TROI)

Sternzeit: 43930.7

Die *Enterprise* befindet sich im Orbit von Betazed, und während auf dem Planeten eine Handelskonferenz stattfindet, verliebt sich ein Ferengi-Captain in Lwaxana Troi. Zwar verschmäht sie ihn, aber dadurch läßt sich der Ferengi nicht entmutigen. Ganz im Gegenteil: Sein Verlangen nach Deannas Mutter wird nur noch größer. Nach der Konferenz steht für die *Enterprise* eine routinemäßige Kartographierungsmission auf dem Programm. Als Deanna um Landurlaub auf Betazed bittet, legt Picard seinem Ersten Offizier nahe, die Counselor zu begleiten. Kurz darauf kehrt der Ferengi-Captain nach Betazed zurück und entführt nicht nur Lwaxana, sondern auch Deanna und Riker. Es geht ihm unter anderem darum, Lwaxanas telepathische Fähigkeiten zu seinem geschäftlichen Vorteil zu nutzen. Nach Abschluß der Kartographierungsmission erfährt Picard von den Entführungen und beginnt mit der Suche nach dem Ferengi-Schiff.

Quizfragen

1. *Wie oft findet die Handelskonferenz statt?*
2. *Nennen Sie eine Besonderheit des Ferengi-Gehirns.*

Riker entkommt aus seiner Zelle an Bord des Ferengi-Raumers, und es gelingt ihm, eine Nachricht zu übermitteln – er benutzt dabei ›Subraum-Verzerrungen‹. Wesley ortet die Signale, und daraufhin beginnt eine Verfolgungsjagd. Lwaxana trifft eine Vereinbarung mit dem Ferengi-Captain: Sie bleibt bei ihm, wenn er Deanna und Riker freiläßt. Wenig später hat die *Enterprise* das andere Schiff erreicht; Counselor und Erster Offizier beamen sich an Bord. Lwaxana verabschiedet sich offiziell und weist darauf hin, zwischen ihr und Picard sei es nun aus. Deanna versteht die Botschaft: Ihre Mutter möchte, daß Picard um sie kämpft. Picard beginnt damit, aus Gedichten zu zitieren, und er droht mit der Zerstörung des Ferengi-Raumers, wenn Lwaxana nicht zu ihm zurückkehrt. Der Entführer ist so beeindruckt, daß er Deannas Mutter tatsächlich gehen läßt. Wesley hat einmal mehr Verdienste erworben, und deshalb befördert Picard ihn zum vollen Fähnrich.

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode wird mehrmals darauf hingewiesen, daß Betazoiden nicht in der Lage sind, bei Ferengi mentale Sondierungen vorzunehmen. Deanna Troi ist nur zur Hälfte Betazoidin, was bedeutet, daß ihre empathischen Fähigkeiten schwächer sind. Doch in zwei anderen Folgen (›Der Wächter‹ und ›Die Schlacht von Maxia‹) ist sie angeblich imstande, emotionale Emanationen von Ferengi zu empfangen. Hier gibt es einen offensichtlichen Widerspruch.

• Zu Anfang der Folge kommt es zu einem Streit zwischen den Damen Troi. Ausgelöst wird er von zwei Faktoren. Erstens: Lwaxana nennt ihre Tochter immer ›Kleine‹ und weist sie

zweitens mehrmals darauf hin, daß es endlich Zeit wird, zu heiraten und Kinder zu haben. An diesen Hinweisen findet Deanna keinen großen Gefallen. Sie wird laut, verlangt von ihrer Mutter den Respekt, der einem Erwachsenen gebührt. Anschließend verläßt sie Lwaxanas Quartier. Die Szene erinnert ein wenig an das Verhalten unreifer Männer und Jungen. In ›Rikers Vater‹ meint Deanna Troi, die männlichen Vertreter der Spezies Mensch seien seltsam: Väter sähen in ihren Söhnen selbst dann noch Kinder, nachdem sie längst zu Männern geworden sind; und die Söhne fühlen sich ständig von den Erwartungen ihrer Väter unter Druck gesetzt. Das klingt ganz einer Beschreibung der Spannungen zwischen Lwaxana und Deanna, oder? Vielleicht sind ›die männlichen Vertreter der Spezies Mensch‹ nicht ganz so seltsam, wie Counselor Troi glaubt.

• Irgendwann haben die Ferengi auf ihre ›Phaserpeitschen‹ verzichtet. In ›Der Wächter‹ verwendeten die Ferengi Objekte, die aussahen wie lange Rindlederpeitschen und Energie emittierten. In ›Die Damen Troi‹ benutzen die Ferengi traditionellere Waffen.

Geräte und Ausrüstung

• Transporter sind wirklich erstaunliche Apparaturen. Als sich Lwaxana vom Ferengi-Schiff zur *Enterprise* beamt, beginnt der Transfer, während sie noch auf dem Bett des Ferengi-Captains sitzt. Doch sie erscheint *stehend* auf der Brücke. Mit anderen Worten: Der Transporter hat Lwaxana Trois Körperhaltung verändert, was eine Anpassung der Knochen- und Muskelstruktur erforderte.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Offenbar verfügen Lwaxanas Ohrringe über eingebaute Bremsen oder dergleichen. In der Eröffnungsszene spricht Lwaxana mit Deanna, und es geht dabei ums Glück ihrer Tochter. Riker rettet die Counselor vor den Ratschlägen der Mutter, und anschließend tritt der Ferengi-Captain an Lwaxana heran. Sie dreht sich um, wodurch die Ohrringe in Bewegung geraten. Doch in der nächsten Einstellung sind sie wieder reglos.

Antworten

1. *Einmal in zwei Jahren.*
2. *Es besteht aus vier Lappen.*

WER IST JOHN?

(TRANSFIGURATIONS)

Sternzeit: 43957.2 – 43960.6

Während der Kartographierung eines Sonnensystems entdeckt die *Enterprise* eine Rettungskapsel. Ein verletzter Humanoide befindet sich an Bord und wird in die Krankenstation gebeamt. Dr. Crusher behandelt ihn und stabilisiert seinen Zustand. Dabei fällt ihr eine sonderbare Veränderung seiner Zellen auf, deren Ursache sie nicht feststellen kann. Leider kann sich der Gerettete an nichts erinnern, und deshalb nennt ihn Dr. Crusher ›John Doe‹. Die Mutationen in Johns Zellen dauern an, und bald werden sie von energetischen Entladungen begleitet. Nach einer Weile offenbart der Fremde die Fähigkeiten eines Heilers: Instinktiv streckt er die Hand aus und bringt die Schulter eines verunglückten Besatzungsmitglieds in Ordnung.

Quizfragen

1. *Wie viele andere Personen flohen zusammen mit John Doe von Zalkon?*
2. *Wie lang (bzw. kurz) ist die Rotationszeit des Pulsars, den der Computer für Data findet?*

Mit Hilfe eines Instruments aus der Rettungskapsel gelingt es LaForge und Data, Johns Heimatwelt zu lokalisieren, einen Planeten namens ›Zalkon‹. Drei Wochen später führt ihr Kurs

die *Enterprise* in die Nähe jener Welt, woraufhin ihr ein zalkonianisches Schiff entgegenfliegt. Der Kommandant verlangt von Picard die Auslieferung John Does. Angeblich handelt es sich bei ihm um einen gefährlichen Kriminellen, der bestraft werden muß. Genau an dieser Stelle fällt dem Fremden wieder alles ein: Die Zalkonianer stehen unmittelbar vor einem^evolutionären Qualitätssprung, der sie in Geschöpfe aus reiner Energie verwandelt. Die Regierung von Zalkon hat versucht, den Wandel zu verhindern, indem sie alle Individuen mit den entsprechenden Symptomen umbringen ließ. John und einige andere flohen in der Absicht, die Veränderung stattfinden zu lassen. Kurz darauf wird der Gerettete zu einem Energiewesen, verläßt die *Enterprise* und kehrt nach Zalkon zurück.

Bemerkenswerte Dialoge

»Gerüche sind bei der Liebe besonders wichtig«, sagt Worf, als er LaForge Rat in Sachen Liebe gibt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die erste Szene dieser Episode zeigt LaForge und Worf im Gesellschaftsraum des zehnten Vorderdecks. Geordi deutet auf eine Frau an einem nahen Tisch und fragt Worf, welche Worte er an sie richten soll – es klingt so, als hätte er mit jener Dame noch gar keine Erfahrungen gesammelt. Aber das stimmt nicht ganz. Mindestens einmal ist LaForge schon mit ihr ausgegangen. Zu Beginn von ›Die Energiefalle‹ hat er eine ganze Sequenz auf dem Holodeck für sie programmiert. Was sie zu dem Kommentar veranlaßte, daß sie nicht ›auf diese

Weise‹ an LaForge interessiert sei. Was hat sich in der Zwischenzeit geändert? Warum findet Christie Henshaw plötzlich Gefallen an Geordi?

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem John Doe in die Krankenstation gebeamt worden ist, entscheidet sich Dr. Crusher für eine komplette Bio-Hilfe. In einer Einstellung sieht der Zuschauer einige Displays, die Auskunft über den physischen Zustand des Patienten geben. Die dreieckigen Indikatoren sind weiß und befinden sich etwa in der Mitte ihres jeweiligen Anzeigefelds. Später weist die Ärztin in einem verbalen Kommentar darauf hin, daß bei John Doe keine volle Bio-Hilfe mehr notwendig ist; seine wichtigsten Organe funktionieren jetzt von allein. Doch eine neuerliche Einblendung der Displays zeigt die Indikatoren am linken Ende der Anzeigebereiche. Außerdem sind die Dreiecke nicht mehr weiß, sondern rot. Man vergleiche dies mit einer Szene in ›Die Zukunft schweigt‹. In jener Folge entdeckt die *Enterprise* einen zweiten, bewußtlosen Picard (Picard B) in einem Shuttle. In der Krankenstation bittet Captain Picard (Picard A) Dr. Pulaski, sein Ebenbild zu wecken. Die Ärztin verabreicht Picard B ein Stimulans, das jedoch den gegenteiligen Effekt erzielt: Die dreieckigen Indikatoren gleiten nach links und verfärben sich rot. Dr. Pulaski reagiert sofort darauf, eilt herbei und verabreicht ihrem Patienten ein Mittel, das die Wirkung des Stimulans neutralisieren soll. Kurz darauf kriechen die Dreiecke in den mittleren Anzeigebereich zurück. Woraus sich die Frage ergibt: Warum sind die Indikatoren bei John Doe rot und ganz links? Ist das nicht ein Hinweis darauf, daß es dem Patienten sehr schlecht geht?

• In einer Szene wartet Riker vor dem Turbolift. Die Tür öffnet sich, und zu sehen ist LaForge, der die bereits erwähnte Christie Henshaw umarmt. Die junge Frau verläßt den Lift, woraufhin Riker eintritt und sein Ziel nennt: »Brücke.« Nichts geschieht. Riker sieht LaForge an und lächelt wissend. Schließlich erwacht der Chefingenieur aus seiner Glückseligkeit und sagt: »Deck sechs.« Erst dann setzt sich die Transportkapsel in Bewegung.

Zunächst einmal: Woher weiß der Computer, wann er warten muß, bis mehrere Personen ihr Ziel genannt haben? In *STAR TREK: Die nächste Generation* geschieht es häufig, daß eine Gruppe von Besatzungsmitgliedern einen Turbolift betritt, und nie ist es nötig, daß alle einen Zielort nennen. Allerdings: Als Data und Yar in ›Die alte *Enterprise*‹ einen Turbolift betreten, wartet der Computer, bis Yar eine Zielangabe macht. Hier in ›Wer ist John?‹ verhält es sich ähnlich: Der Computer wartet, bis auch LaForge ein Ziel nennt. Aber ganz offensichtlich waren derartige Hinweise nicht erforderlich, als er Christie Henshaw im Lift Gesellschaft leistete. Man beachte: Wenn er bereits ein Ziel genannt hat, so braucht der Computer nicht zu warten, bis er Rikers Anweisung eine eigene hinzufügte. Da es aber ganz offensichtlich notwendig ist, läßt sich daraus nur der Schluß ziehen, daß er es zuvor versäumte, ein Ziel zu nennen. Wie man's auch dreht und wendet – hier stimmt was nicht.

• Das Shuttle C5 muß es einmal mehr über sich ergehen lassen, eine neue Bezeichnung zu bekommen. In ›Die Zukunft schweigt‹ hieß die Raumfähre C5 *El-Baz.* In ›Die Macht der Paragraphen‹ wurde daraus *Onizuka.* In ›Wer ist John?‹ heißt das Shuttle wieder *El-Baz.*

Antworten

1. Drei.

2. 1,5244 Sekunden.

IN DEN HÄNDEN DER BORG

(THE BEST OF BOTH WORLDS [1])

Sternzeit: 43989.1 – 43993.5

Die *Enterprise* stellt Nachforschungen in Hinsicht auf die Zerstörung einer fernen Föderationskolonie an. Da alles auf eine Aktion der Borg hinzuweisen scheint (siehe ›Zeitsprung mit Q‹), kommt Commander Shelby an Bord. Während der vergangenen sechs Monate hat Shelby im Starfleet-Hauptquartier ein taktisches Analyseteam geleitet, das sich mit den Borg befaßte. Sie bestätigt, daß die Kolonie von jenem mysteriösen Feind vernichtet wurde. Kurze Zeit später begegnet die *Enterprise* den Borg. Sie fordern Picard auf, sich an Bord ihres Schiffes zu beamen, doch der Captain lehnt ab. Ein Kampf folgt, und die *Enterprise* kann entkommen. Sie verbirgt sich in einem Nebel, der die Sensoren stört und somit eine Ortung verhindert. Die Borg warten außerhalb des Nebels darauf, daß Picards Schiff wieder zum Vorschein kommt. Der Captain und seine Crew nutzen die Atempause, um eine neue Waffe zu entwickeln: Man will einen hochenergetischen Strahl durch die Navigationsdeflek-

Quizfragen

1. *Über welche Schiffe könnte Riker das Kommando bekommen?*
2. *Wie stark kann ein Borg-Schiff beschädigt werden, ohne daß seine Einsatzfähigkeit beeinträchtigt wird?*

toren des Borg-Schiffes schicken, auf eine ganz bestimmte Frequenz moduliert.

Die Borg beginnen damit, aufs Geratewohl in den Nebel zu feuern, und dabei wird die *Enterprise* getroffen. Picard leitet ein Beschleunigungsmanöver ein, und es kommt zu einer Verfolgungsjagd – die jedoch schon recht bald endet, als das Borg-Schiff die *Enterprise* mit einem Traktorstrahl einfängt. Mehrere Borg erscheinen auf der Brücke und entführen Picard. Im Anschluß daran nimmt der würfelförmige Raumer Kurs auf die Erde. Riker folgt ihm und schickt eine Einsatzgruppe hinüber, in der Hoffnung, den Gegner irgendwie aufzuhalten. Man stellt fest, daß Picard in einen Borg verwandelt worden ist. Ein Rettungsversuch schlägt fehlt, und daraufhin kehrt die Gruppe zurück. Als Riker den Befehl erteilt, die neue Waffe einsatzbereit zu machen, melden sich plötzlich die Borg. Picard spricht für sie, stellt sich als ›Locutus‹ vor und teilt seinen Gefährten mit, daß nun eine neue Art von Existenz für sie beginnt. »Von jetzt an dient ihr… uns.« Riker antwortet: »Mr. Worf – Feuer!«

Bemerkenswerte Szenen

Dies ist die absolut beste Folge von *STAR TREK: Die nächste Generation,* Die Serie war noch immer neu genug, um mich am Überleben Captain Picards zweifeln zu lassen. Außerdem glaubten einige meiner Freunde, daß Riker in der vierten Staffel durch Shelby ersetzt werden sollte (was wir alle bedauert hätten). Am Ende der Episode wußte ich, daß uns ein langer Sommer bevorstand, während wir voller Ungeduld auf den Beginn der vierten Staffel im Herbst warteten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn beamt sich Riker mit einer Landegruppe zur zerstörten Kolonie. Unmittelbar nach der Ankunft bittet er Transporterchef O'Brien, die Koordinaten zu bestätigen. O'Brien meint daraufhin, daß sich die Erkundungsgruppe genau in der Stadtmitte befindet. Die nächste Szene zeigt uns Riker und seine Begleiter am Rand eines gewaltigen Loches. Gebäude sind nirgends zu sehen – die Borg haben den ganzen urbanen Komplex der Kolonie aus dem Planeten geschnitten. (Über die entsprechende Technik gibt ›Zeitsprung mit Q‹ Auskunft.) Wenn sich die Stadt an der Stelle des riesigen Loches befand, und wenn die Landegruppe genau dort steht, wo sich einst das Zentrum der Stadt erstreckte – müßte der Retransfer dann nicht unten in der Mitte des Loches erfolgt sein?

• Während sich die *Enterprise* im Nebel verbirgt, weisen Worf und Picard mehrmals darauf hin, was die Borg unternehmen. Woher wissen sie darüber Bescheid? Wenn der Nebel die Sensorerfassung so sehr stört, daß die Borg Picards Schiff nicht orten können, so müßte es sich umgekehrt eigentlich ebenso verhalten, nicht wahr? Die Sensoren der *Enterprise* dürften ebensowenig in der Lage sein, das Borg-Schiff zu orten und Daten darüber zu gewinnen.

• Als die Borg zum Zentrum der Föderation fliegen, nehmen sie Kurs auf die Erde. Natürlich soll damit eine emotionale Reaktion beim Publikum bewirkt werden, aber ist es nicht ein wenig zu ethnozentrisch? Mit diesem Hinweis wird suggeriert, die Erde hätte eine maßgebliche Rolle bei der Gründung der Föderation gespielt, anstatt ihr nur beizutreten.

• Bevor sich die Erkundungsgruppe an Bord des Borg-Schiffes beamt, gibt Worf Phaser aus. Er meint, jede Waffe sei auf eine andere Frequenz justiert, und Shelby fügt hinzu: Die Waffen können nur einige wenige Male eingesetzt werden, bevor sich die Borg an die neuen Frequenzen anpassen. Offenbar ist es nicht leicht, die Frequenzen der Phaser zu wechseln. Andernfalls könnten Riker und seine Begleiter feuern, die Justierung verändern, erneut feuern und so weiter. Nun, in ›Die Waffenhändler‹ ist Riker in einem Kraftfeld gefangen, und Data sagt zu Yar, daß er die energetische Barriere nur entfernen kann, wenn er die genaue Frequenz findet. Er modifiziert die Einstellung seiner Waffe und schießt auf das Kraftfeld. Dieser Vorgang wiederholt sich mehrmals – bis die Ergbarriere plötzlich verschwindet. Data hat also die ›richtige Frequenz‹ gefunden, nicht wahr? Und *wie* hat er sie gefunden? Indem er die Kontrollen des Phasers manipulierte. Daraus läßt sich messerscharf schließen, daß es ohne große Umstände möglich ist, die Frequenzen einer solchen Strahlwaffe zu verändern. Wenn sich das bei einem Phaser der ersten Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* bewerkstelligen ließ – was ist dann mit denen der dritten passiert? (Meine persönliche Theorie lautet folgendermaßen: Das Interface für die Frequenzjustierung der Phaser war zu kompliziert für den durchschnittlichen Anwender, und deshalb hat man es bei den neueren Modellen weggelassen.)

Logik und Voraussetzungen

• Einmal betritt Shelby einen Turbolift und nennt ihr Ziel: »Deck 8, Kampfbrücke.« Unmittelbar danach kommt es zwischen ihr und Riker zu einer Meinungsverschiedenheit – Shel-

by wendet sich abrupt vom Ersten Offizier und geht, als die Tür zur Seite gleitet. Doch hinter dem Schott erstreckt sich nicht etwa die Kampfbrücke, sondern ein Korridor. In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ + ›Mission Farpoint‹) erfahren wir, daß die Kampfbrücke zwei Zugänge hat. In beiden Fällen handelt es sich um Turbolifte.

• Offenbar ist das Strukturproblem der *Enterprise* gelöst worden. In ›Der schüchterne Reginald‹ erbebt das Schiff bei Warp 9,4. In dieser Episode fliegt es stundenlang mit Warp 9,6, und dabei ist alles in bester Ordnung.

Antworten

1. *Über die USS* Drake *(›Die Waffenhändler‹), die USS* Aries *(›Rikers Vater‹) und die USS* Melbourne *(›In den Händen der Borg‹).*
2. *Bis zu 78 Prozent.*

TRIATHLON-QUIZ: PLANETEN

Ordnen Sie die Planeten den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu.

	Planet		Beschreibung		Episode
1	Acamar III	A	Dort gibt es ein Laboratorium für Zeit-Experimente	a	Brieffreunde
2	Aldea	B	Ein strenger Ehrenkodex bringt Yar in Gefahr.	b	Eine hoffnungsvolle Romanze
3	Angel One	C	Die Ferengi stehlen dort einen Energiekonverter.	c	Picard macht Urlaub
4	Antedi III	D	eine Strafkolonie für Veteranen	d	Klingonenbegegnung
5	Armis IX	E	Dieser Planet stellt fest, daß er nicht der Mittelpunkt des Universums ist.	e	Gefangen in der Vergangenheit
6	Baratas III	F	Terroristen entführen Crusher.	f	Auf schmalem Grad

7	Betazed	G	Ein vermeintliches Waffenlaboratorium lockt Picard an.	g	Die Thronfolgerin
8	Bre'el IV	H	Ein taubstummer Vermittler bringt Frieden.	h	Andere Sterne, andere Sitten
9	Daled IV	I	Auf dieser Welt leben die Bandi.	i	Gefahr aus dem achtzehnten Jahrhundert (1)
10	Deneb IV	J	Hier wird Yar durch eine Seuche zum Kampf gezwungen.	j	Déjà Q
11	Devidia II	K	Man stellt Riker wegen Mord vor Gericht.	k	Der zeitreisende Historiker
12	Drema IV	L	Trois Verlobter findet eine andere.	l	Das Kind
13	Galorndon Core	M	Hier werden Waffen angeboten.	m	Geistige Gewalt
14	Gamma Taouri IV	N	Hier gibt es einen Außenposten der Föderation.	n	Geistige Gewalt
15	Haven	O	Sie verehren Picard.	o	Erster Kontakt
16	Iralius IX	P	Hier stirbt Yar.	p	Datas Hypothese
17	Jarada III	Q	Riker und Troi versuchen hier Urlaub zu machen.	q	Die Waffenhändler
18	Khitomer	R	vier Jahrzehnte Bürgerkrieg	r	Wiedervereinigung? (1)

19	Krios	S	Ein Mann tanzt mit einem Geist.	s	Der Überläufer
20	Ligo VII	T	Auf diesem Planeten herrschen Amazonen.	t	Der Pakt mit dem Teufel
21	Ligon II	U	Die Besatzungsmitglieder arbeiten als Minensklaven.	u	Die Sorge der Aldeaner
22	Lunar V	V	ein intelligentes Insektenvolk, von Ulianern besucht	v	Das künstliche Paradies
23	Malcoria III	W	Yars Heimatwelt	w	Die Überlebenden von Rana-Vier
24	Melina II	X	Picard macht hier Urlaub.	x	Yuta, die letzte ihres Clans
25	Minos	Y	Hier wurden Proben einer Plasmaseuche abgeholt.	y	Die Rettungsoperation
26	Mintaka III	Z	Angeblich gibt es dort eine romulanische Basis	z	Die Frau seiner Träume
27	Moab IV	AA	Zwei kannibalische Völker begaben sich dorthin.	aa	Die Damen Troi
28	Mordan IV	BB	Hier gibt es einen Schrottplatz der Föderation auf Celtris	bb	Geheime Mission Drei (1)
29	Nelvana III	CC	Riker möchte zwar, kann seine Macht jedoch nicht verwenden.	cc	Die Entscheidung des Admirals

30	Odet IX	DD	Jev setzte sich dort durch.	dd	Die schwarze Seele
31	Parlament	EE	Picard versucht, in der Umlaufbahn eine Rede zu halten	ee	Der stumme Vermittler
32	Penthara IV	FF	Riker trägt aus diplomatischen Gründen Federn.	ff	Der Wächter
33	Qualor II	GG	Die angeblichen Delegierten sind in Wirklichkeit Mörder.	gg	Der Mächtige + Mission Farpoint (Pilotepisode)
34	Rana IV	HH	Die *Enterprise* bringt die Atmosphäre in Ordnung.	hh	Die geheimnisvolle Kraft
35	Relva VII	II	Data findet eine kleine Freundin.	ii	Die Verfemten
36	Pisa	JJ	Von einem Mond geht Gefahr aus.	jj	Der Ehrenkodex
37	Rubicun III	KK	Hier existiert eine ›perfekte‹ Kolonie.	kk	Begegnung mit der Vergangenheit
38	Rutia IV	LL	Die fremden Wesen nehmen menschliche Energie auf.	ll	Planet Angel One
39	Seltrice III	MM	Ziel einer jungen Dame, die auch ein Tier sein kann	mm	Der Ehrenkodex
40	Sigma III	NN	John Does Heimatwelt	nn	Wer ist John?

41	Solari V	OO	Hier fand Wesleys Zulassungsprüfung statt.	oo	Die Sünden des Vaters
42	Styris IV	PP	Eine Plasmaquelle befindet sich im Orbit	pp	Erwachsene Kinder
43	Tagus III	QQ	Picard begegnet einem betrügerischen Künstler	qq	Rikers Versuchung
44	Tanuga IV	RR	Geburtsort der Superfrau	rr	Terror auf Rutia IV
45	Tarchannen III	SS	Hier starb Worfs Vater.	ss	Der unbekannte Schatten
46	Theta VIII	TT	LaForge schließt Freundschaft mit einem Feind.	tt	Hotel Royale
47	Turkana IV	UU	Dort gibt es ein Spielkasino.	uu	Riker unter Verdacht
48	Tyrus VII	VV	Wesley begeht ein schweres Verbrechen.	vv	Die Energiefalle
49	Vagra II	WW	LaForge wird zur Eidechse.	ww	Das Gesetz der Edo
50	Vandor IV	XX	Hier gibt es eine tausend Jahre alte Falle.	xx	Der Gott der Mintakaner
51	Ventax II	YY	ein Planet, den man für einen Mythos hielt	yy	Planet Angel One
52	Zalkon	ZZ	Heimatwelt der Sammler	zz	Prüfungen

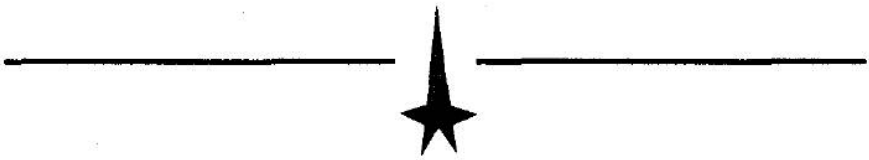
Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

0 – 5	Sie sind aufmerksam.
6 – 10	Sie sind sehr aufmerksam und achten auf Details.
11 und mehr	Sie sind ein pathologischer Fall und leiden an einer Persönlichkeitsstörung, hervorgerufen von einer an Besessenheit grenzenden Fixierung auf STAR TREK.

So lauten die richtigen *Antworten:*

1. ZZ x	10. I gg	19. RR b	28. R cc	37. VV ww	46. UU tt
2. YY u	11. LL i	20. U pp	29. Z s	38. F rr	47. W y
3. T ll	12. II a	21. B jj	30. Y l	39. G bb	48. PP p
4. GG h	13. TT f	22. D ii	31. AA hh	40. CC qq	49. P dd
5. FF yy	14. C ff	23. E o	32. HH k	41. H ee	50. A kk
6. N d	15. L z	24. DD n	33. BB r	42. J mm	51. QQ t
7. Q aa	16. XX vv	25. M q	34. S w	43. EE e	52. NN nn
8. JJ j	17. V m	26. O xx	35. OO zz	44. K uu	
9. MM g	18. SS oo	27. KK v	36. X c	45. WW ss	



VIERTE STAFFEL

ANGRIFFSZIEL ERDE

(THE BEST OF BOTH WORLDS [2])

Sternzeit: 44001.4

Im ersten Teil dieser Doppelfolge – ›In den Händen der Borg‹ – brachen die Borg in das Föderationsterritorium ein (siehe ›Zeitsprung mit Q‹). Sie entführten Picard und verwandelten ihn in einen Borg. Er präsentierte sich anschließend als ›Locutus‹ und sagte: »Von jetzt an dient ihr… uns.« Der erste Teil endete, als Riker Worf den Befehl gab, mit einer neuen Waffe auf den Borg-Raumer zu feuern. Und damit beginnt diese Episode: Ein Energiestrahl rast dem würfelförmigen Raumschiff entgegen – und nichts geschieht. Locutus teilt Riker mit, daß Picards Wissen nun den Borg zur Verfügung steht. Anschließend beschleunigt der Würfelraumer und fliegt in Richtung Erde.

Quizfragen

1. *Welche Leistung erzielte Picard als Läufer?*
2. *Mit welcher Technik entdeckt Data die Subraum-Sendungen, die einzelne Borg mit dem Kollektivbewußtsein verbinden?*

Die starke energetische Entladung hat zu Schäden an Bord der *Enterprise* geführt. Während die Crew notwendige Reparaturen vornimmt, bricht eine ganze Flotte von Starfleet-Schiffen auf, um den Feind abzuwehren, doch die Borg erringen einen mühelosen Sieg. Als die *Enterprise* schließlich das stellare

Schlachtfeld erreicht, findet sie dort nur Trümmer vor. Das gräßliche Massaker bestärkt Riker in der Entschlossenheit, das Borg-Schiff zu zerstören. Er entwickelt den Plan, Picard zu entführen – in der Hoffnung, daß der Captain sein Wissen über die Borg und ihre Schwächen behält. Rikers Plan gelingt, doch Dr. Crusher schafft es nicht, Picard vom kollektiven Bewußtsein der Borg zu separieren. Data schlägt eine neurale Verbindung zwischen sich selbst und Picard vor. Vielleicht findet er dadurch die Möglichkeit, einen Kontakt zum Selbst der Borg herzustellen.

Als ein solcher Kontakt erfolgt, wendet das Borg-Schiff und rast zur *Enterprise* zurück. Data versucht es irgendwie aufzuhalten. Picards Ich widersetzt sich der mentalen Kontrolle des Borg-Kollektivs und wiederholt immer wieder die gleiche Botschaft: *schlafen.* Data versteht, fügt dem Borg-Bewußtsein einen Gedanken hinzu und fordert es zu einer Regenerationsphase auf. Daraufhin werden die Borg tatsächlich inaktiv – und zerstören sich selbst aufgrund der widersprüchlichen Befehle in ihrem kollektiven Bewußtsein.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ihr Widerstand ist sinnlos, Nummer Eins«, sagt Locutus zu Riker, als der Einsatz des neuen Waffensystems nicht zum gewünschten Erfolg führt. Die Crew begreift daraufhin, daß den Borg das Wissen des Captains zur Verfügung steht.

»Ich mag meine Spezies so, wie sie ist«, erwidert Worf, als Locutus die Aufnahme der Klingonen ins Borg-Kollektiv ankündigt, was angeblich eine Verbesserung der klingonischen Spezies zur Folge hat.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In ›Zeitsprung mit Q‹ schickte Q die *Enterprise* siebentausend Lichtjahre weit durchs All, um sie mit den Borg zu konfrontieren. Am Ende jener Folge wies Guinan darauf hin, daß die Borg nun kommen werden. Data fügte folgende Information hinzu: Mit maximaler Warpgeschwindigkeit dauert es zweieinhalb Jahre, um die Föderation zu erreichen. Zu Beginn von ›In den Händen der Borg‹ meint ein Admiral: Die Föderation weiß schon seit einem Jahr, daß die Borg unterwegs sind. Picard gibt der Vermutung Ausdruck, daß die Borg über eine weitaus größere Energiequelle verfügen.

Doch in ›In den Händen der Borg‹ gelingt es der *Enterprise*, einige Stunden lang die Geschwindigkeit des Borg-Schiffes zu halten. In ›Angriffsziel Erde‹ behauptet Locutus zwar, daß die Borg so schnell wie möglich zur Erde wollen, aber die *Enterprise* schafft es, das Würfelschiff einzuholen. Wenn die Borg tatsächlich über eine bessere Energiequelle verfügen – warum machen sie keinen Gebrauch davon, um die *Enterprise* weit hinter sich zurückzulassen?

Logik und Voraussetzungen

• Als die *Enterprise* im ersten Teil dieser Doppelfolge den Borg zum erstenmal begegnet, ordnet Picard den Einsatz aller Waffen an. Die nächste Szene zeigt Photonentorpedos, die vom Verbindungsstutzen fortrasen, außerdem Phaserstrahlen, die vom Diskussegment *und* den Streben der Warpgondeln ausgehen. In ›Angriffsziel Erde‹, während der letzten Konfrontation zwischen der *Enterprise* und den Borg, gibt Riker ebenfalls

den Befehl: »Alle Waffen – Feuer!« Doch diesmal kommen die Phaserstrahlen nur vom Diskussegment. Interessant, daß die gleiche Szene in beiden Folgen verwendet wurde! Aus irgendeinem Grund hat man im zweiten Teil darauf verzichtet, die von den Warpstreben ausgehenden Strahlen hinzuzufügen.

• Als die Borg während des ersten Teils dieser Doppelepisode in die *Enterprise* hineinschneiden, ist das Deck 36 der technischen Sektion betroffen. Als sich der Vorgang in ›Angriffsziel Erde‹ wiederholt, meldet der Computer Schäden im Bereich der Decks 23, 24 und 25. Allerdings: Es handelt sich in beiden Fällen um die gleiche Schneide-Szene.

• Struktur und Erscheinungsbild der Kampfbrücke wurden verändert. Zum letztenmal sahen wir sie in ›Die Waffenhändler‹. Die neue Kampfbrücke stellt eine echte Verbesserung dar.

Geräte und Ausrüstung

• In dieser Episode gibt es eine sehr interessante Szene in Hinsicht auf die Kommunikation an Bord der *Enterprise.* Riker schickt eine Einsatzgruppe zum ›schlafenden‹ Borg-Schiff. Vorher spricht er mit den betreffenden Besatzungsmitgliedern, während sie durch einen Korridor gehen. Shelby, Leiterin der Gruppe, fragt Riker, ob sie die begonnene Selbstzerstörungssequenz des Borg-Schiffes anhalten sollen. Der Erste Offizier geht um eine Ecke, und vor ihm öffnet sich eine Tür. Er betritt ein Zimmer, in dem sich Picard, Dr. Crusher und Data befinden – seltsamerweise gehen die Ärztin und der Androide auf Shelbys Frage ein. Shelby hat sie gestellt, als sie zusammen mit Riker durch den Korridor schritt, woraus folgt: Für Komman-

do-Offiziere gibt es offenbar eine Möglichkeit, die Gespräche anderer Kommando-Offiziere zu belauschen.

Andererseits: Kurz vor dieser Szene gibt Riker den Befehl, das Borg-Schiff zu rammen. Zur gleichen Zeit reden Data, Crusher und Troi *ganz ruhig* über die Bedeutung von Picards *Schlafen*-Botschaft. Während der Diskussion hört man im Hintergrund keine Stimmen auf der Brücke. Offenbar ist dem Androiden und seinen Gesprächspartnern Rikers Anweisung entgangen; andernfalls hätte Data sofort auf Picards Mitteilung reagiert und keine Zeit verloren.

Wenn es üblich ist, daß bei einem Notfall automatisch Kom-Kanäle zwischen den Brückenoffizieren geöffnet werden – wäre es dann nicht zweckmäßig, daß so etwas beim Angriff der Borg geschieht? Nachher scheint eine derartige Maßnahme nicht mehr viel Sinn zu haben.

Antworten

1. *Als Student im ersten Semester hat er den Akademie-Marathon gewonnen.*
2. *Multimodales Reflektionssortieren.*

FAMILIENBEGEGNUNG

(FAMILY)

Sternzeit: 44012.3

Während die *Enterprise* im Orbit der Erde repariert wird, entfalten sich drei verschiedene Handlungsstränge. Erstens: Worf bekommt Besuch von seinen Eltern. Zunächst erfüllt ihn die Begegnung mit Verlegenheit, doch bald freut er sich darüber und gibt das auch offen zu. Die Eltern sprechen ihren Adoptivsohn auf seine Verbannung aus der klingonischen Kultur an (siehe ›Die Sünden des Vaters‹) und betonen: Was auch immer geschieht, sie halten in jedem Fall zu ihm. Zweitens: Dr. Crusher öffnet ein Paket, das viele Jahre lang aufbewahrt wurde. Unter anderem enthält es eine holographische Aufzeichnung, die ihr Mann unmittelbar nach Wesleys Geburt für den Sohn anfertigte. Beverly gibt sie Wes, damit er sich die Botschaft seines Vaters ansehen und anhören kann.

Quizfragen

1. *Welchen Rang erreicht Jack Crusher?*
2. *Wann begann Starfleet damit, die gegenwärtigen Insignienkommunikatoren zu verwenden?*

Und drittens: Picard kehrt zu seinem Heimatort in Frankreich zurück, um dort auszuspannen. Er wohnt bei seinem älteren Bruder Robert, der die Familientradition fortsetzt und Wein anbaut. Robert hat Jean-Luc immer beneidet: um

seinen Erfolg und um die Fähigkeit, gegen die vom Vater festgelegten Regeln zu verstoßen, ohne dafür bestraft zu werden. Einige Tage nach seiner Ankunft begegnet Picard einem alten Schulfreund, der zu den Leitern des Atlantis-Projekts gehört – es geht darum, den Grund des Atlantiks teilweise zu heben und einen neuen Subkontinent zu schaffen. Der Mann bietet Picard die Stellung des Direktors an, und Jean-Luc zieht dieses Angebot ernsthaft in Erwägung.

Als Robert davon erfährt, provoziert er seinen Bruder zu einem Kampf. Eine Zeitlang wälzen sie sich im Dreck, und schließlich lachen sie beide, finden wieder zueinander. Dadurch gelingt es Picard, aus sich herauszugehen und ganz offen einzugestehen, daß er an ausgeprägten Schuldgefühlen leidet: Die Borg haben ihn benutzt, um viele Starfleet-Angehörige umzubringen. Mit der Hilfe seines Bruders erkennt er schließlich, daß sein Platz an Bord der *Enterprise* ist.

Anmerkungen

Normalerweise bin ich immer sehr skeptisch bei Fernsehfolgen, die ›menschliche Aspekte‹ in den Vordergrund stellen. Dabei befürchte ich ein Übermaß an Sentimentalität. Aber in diesem Fall stimmt alles. Manchmal wird in Fernsehserien zu schnell über Schlüsselerlebnisse im Leben eines Protagonisten hinweggegangen. Nach Picards Rettung von den Borg wäre es ganz einfach gewesen, das nächste Abenteuer zu präsentieren, so als sei überhaupt nichts geschehen. Statt dessen investierten die Produzenten eine ganze Episode, um die emotionalen Veränderungen in Picard zu veranschaulichen. Dafür haben sie ein dickes Lob verdient.

Bemerkenswerte Dialoge

»Das Leben ist bereits zu bequem«, sagt Robert, als er mit Picard über Technik diskutiert.

»Ich fiel, und er fiel, und dann… Wir fielen beide zusammen.« So versuchen Robert und Picard, Roberts Frau ihre schmutzige Kleidung zu erklären.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ist es nicht seltsam, daß in dieser Episode die Leute in Frankreich alle mit einem englischen Akzent reden? (Zusammen mit meiner Frau habe ich einmal an einem Französischkursus teilgenommen. Bei einer Gelegenheit wies unser Lehrer darauf hin, daß man in Frankreich englischen Fremdwörtern zunehmend mit Abneigung begegnet, weil man darin eine Art ›Verunreinigung‹ des Französischen sieht. Dieser Hinweis veranlaßte mich zu folgendem scherzhaften Kommentar: Wir brauchen nur hundert Jahre zu warten, bis wir nach Frankreich reisen und dort Englisch sprechen können. Nach dieser Episode zu urteilen, könnte das tatsächlich stimmen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Beim Essen mit Robert und seiner Familie enthält Picards Glas mal mehr und mal weniger Wein. Bei einer Kameraeinstellung ist das Glas zu einem Drittel gefüllt, bei einer anderen zu zwei Dritteln. Mit dem Wechsel der Perspektive hüpft der Weinpegel auf und ab.

Antworten

1. Lieutenant Commander.

2. Vor achtzehn bis zweiundzwanzig Jahren. (Als sich Wesley die holographische Botschaft seines Vaters ansieht, trägt Jack Crusher einen Insignienkommunikator. Die Aufzeichnung wurde zehn Wochen nach Wesleys Geburt angefertigt, und inzwischen ist der junge Mann etwa achtzehn Jahre alt. Außerdem: Die an Bord der Enterprise-C *in ›Die alte* Enterprise‹ *verwendeten Insignienkommunikatoren haben eine rechteckige Grundfläche. Woraus folgt: Starfleet führte die neuen Modelle vor achtzehn bis zweiundzwanzig Jahren ein.)*

DIE UNGLEICHEN BRÜDER

(BROTHERS)

Sternzeit: 44085.7 – 44091.1

Die *Enterprise* fliegt mit einem medizinischen Notfall zur Starbase 416: Ein Junge muß so schnell wie möglich in der Starbase-Klinik behandelt werden; andernfalls droht ihm der Tod. Als Data den Bruder des Knaben zur Krankenstation begleitet, damit er den Patienten dort besuchen kann, fällt der Androide plötzlich in Trance und sucht die Brücke auf. Er hat sie gerade erreicht, als die Lebenserhaltungssysteme des Kontrollraums ausfallen. Eine rasche Evakuierung findet statt, und nur Data bleibt. Er übernimmt die Kontrolle, steuert das Schiff zu einem Planeten und beamt sich hinunter. Auf jener Welt betritt er das Laboratorium eines alten Mannes, der ihn aus seiner Trance weckt. Der Alte entpuppt sich als Dr. Noonian Soong, Datas Schöpfer.

Quizfragen

1. *Wie viele verschiedene Sicherheitskomponenten schützen das für die Brücke der* Enterprise *zuständige Lebenserhaltungssystem?*
2. *Wer spielte die Rolle des Dr. Noonian Soong?*

Kurze Zeit später erscheint Lore (siehe ›Das Duplikat‹), Datas Bruder. Auch er befindet sich in einem tranceartigen Zustand, aus dem er von Soong geweckt wird. Data und Lore

erinnern sich nicht daran, wie sie auf den Planeten gelangt sind. Dr. Soong teilt ihnen folgendes mit: Eine spezielle Komponente ihres positronischen Gehirns hat sie in Trance versetzt und sie zum Laboratorium geführt. Vor seinem Tod möchte Soong Data etwas schenken. Er holt eine kleine Metallkugel hervor und erklärt, sie enthalte Basisemotionen. Vor der Installation ruht der alte Wissenschaftlicher ein wenig aus, und Lore nutzt diese Gelegenheit, um Data zu überwältigen und die Kleidung mit ihm zu tauschen. Soong erwacht, integriert die Kugel in die Systeme des vermeintlichen Data – und erkennt zu spät, daß er die Emo-Kugel beim Falschen installiert hat.

Unterdessen gelingt es den Besatzungsmitgliedern der *Enterprise,* einen Transporter einsatzfähig zu machen. Riker, LaForge und Worf beamen sich auf den Planeten. Als sie dort Data gegenübertreten, hilft Soong dem Androiden dabei, die Lücken in seinem Gedächtnis zu schließen. Nach dem Tod des Wissenschaftlers kehrt die Landegruppe zurück. Data übergibt die Kontrolle übers Schiff wieder Picard, und die *Enterprise* erreicht Starbase 416 gerade noch rechtzeitig genug, um das Leben des Jungen zu retten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Data die Kontrolle über das Schiff übernimmt, weist er den Computer an, Befehle nur von seinem Terminal auf der Brücke entgegenzunehmen. Sein Befehl läuft auf etwas hinaus, das man ›Lokalisierung der Kommandofunktion‹ nennt.

Der Androide befindet sich allein auf der Brücke; Schirmfelder hindern andere Personen daran, den Kontrollraum zu betreten. Woraus folgt: Nur Data konnte die Lokalisierung der

Kommandofunktion anordnen. Derartige Anweisungen sind nur dann gültig, wenn sie vom Captain kommen, und deshalb mußte Data das entsprechende verbale Muster duplizieren. Wieso verzichtete der Computer auf jede weitere Identitätsüberprüfung?

Zunächst einmal: Verbalmuster können gefälscht werden. Das weiß man bei Starfleet. Es hat sich deutlich genug in ›Die Schlacht von Maxia‹ herausgestellt, als ein Ferengi-Captain ein gefälschtes Geständnis von Picard präsentierte. Da solche Muster manipuliert werden können, wäre es doch eigentlich vernünftig anzunehmen, daß Starfleet die Authentizität der Stimmen überprüft. Nun, bei der Flotte benutzt man zwei Methoden: Handabdrücke und Stimmstrukturen. Handabdrücke werden zum Beispiel in den Episoden ›11001001‹ und ›Illusion oder Wirklichkeit‹ verwendet. Bevor Picard und Riker die Selbstzerstörungssequenz auslösen, legen sie die Hand auf eine Abtastfläche. Für die Stimmstrukturen gibt es viele Beispiele. Mit Hilfe seines Verbalmusters gelingt es Picard in ›Die jungen Greise‹ ein infiziertes Schiff unter Kontrolle zu bringen und in ›Der Überläufer‹ eine Mitteilung zu entschlüsseln. Riker bekommt dadurch Zugang zu Datas Diagrammen (siehe ›Wem gehört Data?‹). Mir geht es um dies: Es sollte für Data nicht so einfach sein, sich für Picard auszugeben.

Ein zweites Problem: Der Computer kann den Aufenthaltsort jedes Besatzungsmitglieds an Bord der *Enterprise* feststellen. Warum vergleicht er nicht beide Orte miteinander? Hier der Ursprung des Befehls, und dort die Person, von der die Anweisung angeblich stammt. Seltsam: Für eine so wichtige Order wie die Lokalisierung der Kommandofunktion genügt das

Verbalmuster zur Identifikation. Andernfalls hätte Data kaum die Möglichkeit, in Picards Rolle als Captain zu schlüpfen.

• Kurz bevor Data das Schiff verläßt, programmiert er einen Berechtigungscode für die auf der Brücke lokalisierten Kommandofunktionen. Ohne diesen Code kann niemand – ich wiederhole: *niemand* – die Bordsysteme der *Enterprise* kontrollieren. Data gibt den Code so an: »Eins, sieben, drei, vier, sechs, sieben, drei, zwei, eins, vier, sieben, sechs, Charlie, drei, zwei, sieben, acht, neun, sieben, sieben, sieben, sechs, vier, drei, Tango, sieben, drei, zwei, Victor, sieben, drei, eins, eins, sieben, acht, acht, acht, sieben, drei, zwei, vier, sieben, sechs, sieben, acht, neun, sieben, sechs, vier, drei, sieben, sechs, Systemschutz.«

Doch auf dem Display erscheint der Code so:

EINS-SIEBEN-DREI-VIER-SECHS-SIEBEN-ZWEI-EINS-VIER-SIEBEN-SECHS-CHARLIE-DREI-ZWEI-SIEBEN-ACHT-NEUN-SIEBEN-SIEBEN-SIEBEN-SECHSDREI-TANGO-SIEBEN-DREI-ZWEI-VICTOR-SIEBEN-DREI-EINS-EINS-SIEBEN-EINS-ACHT-ACHT-ACHT-SIEBEN-DREI-ZWEI-VIER-SIEBEN-SECHS-SIEBEN-ACHT-NEUN-SIEBEN-SECHS-VIER-DREI-SIEBEN-SECHS-SYSTEMSCHUTZ.

In der Version des Computers fehlen zwei Zahlen, und eine andere ist hinzugefügt worden. Dadurch dürften sich erhebliche Probleme ergeben, wenn man den richtigen Code wissen muß, um die Kontrolle über das Schiff zurückzuerlangen!

• Als sich die Offiziere Zugang zur Brücke verschaffen, stellen sie fest, daß Data einen Code eingegeben hat – dadurch kön-

nen sie dem Computer keine Anweisungen übermitteln. Sie kommen zu dem Schluß, daß sie sich auf den Planeten beamen und Data irgendwie überwältigen müssen. Nach erheblichen Mühen schaffen sie es schließlich, einen Transporter einsatzbereit zu machen, und eine Landegruppe wird transferiert. Moment mal… Wäre es nicht viel einfacher gewesen, ein Shuttle zu benutzen? Oder können Raumfähren nicht mehr starten, wenn die Kommandofunktionen blockiert sind?

Logik und Voraussetzungen

• War Data in ›Die Verfemten‹ ein wenig durcheinander, als er meinte, die Sensoren der *Enterprise* seien in der Lage, artifizielles Leben zu entdecken? In ›Die ungleichen Brüder‹ sind solche Ortungen nicht mehr möglich. Als die Sensoren wieder funktionieren, findet Worf mit ihnen einen Menschen auf dem Planeten – Data bleibt für die Sondierungssignale gewissermaßen unsichtbar. Darüber hinaus läßt sich kein Leben in dem kleinen Raumschiff im Orbit feststellen – obgleich sich Lore an Bord befindet. Außerdem: Riker, LaForge und Worf beamen sich auf den Planeten. Nach dem Retransfer fragt der Erste Offizier den Klingonen, ob sich Data in dem Gebäude vor ihnen aufhält. Worf blickt auf seinen Tricorder und antwortet: »Ich weiß es nicht.«

Geräte und Ausrüstung

• Als für Data die Trance beginnt, ist er in einem Turbolift unterwegs, in Begleitung eines besorgten Jungen, der seinen kranken Bruder besuchen möchte. Der Androide beugt sich zu einer Schalttafel an der Wand vor – sie befindet sich rechts ne-

ben der Tür – und gibt ein neues Ziel für die Transportkapsel ein.

Eine Schaltfläche im *Innern* des Turbolifts? Wann sind die Lifte mit solchen Zusätzen ausgestattet worden? In den ersten drei Staffeln von *STAR TREK: Die nächste Generation* gibt es viele Szenen, in denen Besatzungsmitglieder Turbolifte betreten, und nie habe ich irgendwelche Schalttafeln an den Innenwänden der Transportkapseln bemerkt. Mit einer Ausnahme. Als ich nach dieser Episode genauer darüber nachdachte, erinnerte ich mich daran, bei einer anderen Gelegenheit eine Kontrolltafel gesehen zu haben, die sich jedoch links von der Tür befand und wesentlich größer war (siehe dazu die Rubrik *Geräte und Ausrüstung* bei ›Ungebetene Gäste‹ [POWER PLAY]). Offenbar glaubte jemand, es würde gut aussehen, wenn Data eine Taste drückt, während er im Turbolift steht. Deshalb kam jemand aus der Abteilung Requisiten, brachte eine Tafel mit Tasten und klebte sie an die Wand – und zwar nur *für diese eine Szene* in der ganzen Fernsehserie!

Antworten

1. Sieben.

2. Brent Spiner. Der gleiche Schauspieler verkörpert nicht nur Data, sondern in dieser Episode auch seinen unheilvollen Bruder Lore.

ENDARS SOHN

(SUDDENLY HUMAN)

Sternzeit: 44143.7

Die *Enterprise* rettet einige verletzte junge Talarianer von einem Ausbildungsschiff, und unter ihnen entdeckt Dr. Crusher einen menschlichen Jungen. Mit Hilfe einer DNS-Analyse läßt sich seine Identität feststellen: Er ist Jeremiah Rosa. Die Talarianer nennen ihn Jono. Bei Starfleet glaubte man bisher, er sei zusammen mit seinen Eltern ums Leben gekommen, zu einer Zeit, als zwischen den Talarianern und der Föderation noch Krieg herrschte. Ein talarianischer Captain namens Endar nahm Jeremiah auf, praktisch als Ersatz für seinen eigenen Sohn, der bei einem anderen Scharmützel mit der Föderation starb.

Quizfragen

1. *Wie alt war Jono, als seine Eltern starben?*
2. *Von welchem psychischen Zustand spricht man, wenn Kinder sehr an den Eltern hängen, die sie mißhandeln?*

Endar führt ein Rendezvousmanöver mit der *Enterprise* durch, nimmt die jungen Talarianer an Bord und verlangt auch Jono. Picard lehnt mit dem Hinweis ab, daß er ein Mensch sei und das Recht habe, zu seiner wahren Familie heimzukehren. Endar droht damit, die Waffen sprechen zu lassen, aber Picard weiß, daß Jono alt genug ist, um für sich selbst zu entscheiden.

Wenn er ihn dazu überredet, an Bord der *Enterprise* zu bleiben, so muß sich Endar fügen. Picard schlägt dem Jungen vor, ihn zur Erde zu bringen, und der gerät daraufhin so außer sich, daß er den Captain mit einem Dolch angreift. Er kann die Vorstellung nicht ertragen, seinen Adoptivvater und die talarianische Kultur zu verlassen. Deshalb der Angriff: Er hoffte, daß ihn Picard dafür mit dem Tod bestraft – einen anderen Ausweg sah er nicht. Jean-Luc begreift, wie sehr der Junge seinen Vater und die talarianische Lebensweise liebt. Er beschließt, Jono zu Endar zurückkehren zu lassen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Selten habe ich eine… so gut einstudierte Erklärung gehört«, sagt Deanna Troi zu Picard, nachdem er in allen Einzelheiten ausgeführt hat, warum er keine geeignete Vaterfigur für Jono sein kann.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Am Ende dieser Folge hat der Transporterchef offenbar im Drehbuch nachgelesen, wann er Jono zum talarianischen Schiff beamen soll. Picard bringt den Jungen zum Transporterraum, und dort steigt Jono auf die Transferplattform. Picard richtet einen letzten Gruß an ihn, und anschließend geschieht etwa vier Sekunden lang gar nichts. Als Transporterchef hätte ich an dieser Stelle die Aktivierungstaste gedrückt. Glücklicherweise hat er mehr Geduld, denn Jono läuft noch einmal zu Picard, um sich auf liebevolle Weise von ihm zu verabschieden. Anschließend kehrt er auf die Transferplattform zurück. Diesmal vergehen nicht einmal drei Sekunden, bis der Junge zum tala-

rianischen Schiff gebeamt wird. (Übrigens: Niemand sagt »Energie«.)

Logik und Voraussetzungen

• Offenbar sind Dr. Crushers Behandlungsmethoden besser geworden. In dieser Episode macht Picard unliebsame Bekanntschaft mit Jonos Messer, doch er erholt sich in erstaunlich kurzer Zeit. Crusher meint, die Klinge sei vom Sternum – dem Brustbein – blockiert worden. Nun, in ›Der Gott der Mintakaner‹ wird der Captain von einem Pfeil am Arm getroffen. Die Ärztin versorgt ihn, aber trotzdem muß er nachher den Arm in einer Schlinge tragen.

Antworten

1. Drei Jahre und neun Monate.

2. Eine solche geistige Verfassung heißt ›Stockholm-Syndrom‹.

DAS EXPERIMENT

(REMEMBER ME)

Sternzeit: 44161.2 – 44162.8

Die *Enterprise* erreicht Starbase 133, und Dr. Crusher empfängt einen alten Freund namens Dr. Dalen Quaice an Bord. Als Beverly ihn zu seinem Quartier führt, erzählt er von alten Freunden, die inzwischen gestorben sind. Er bedauert sehr, daß er ihnen nicht mitteilen konnte, wieviel sie ihm bedeuteten. Nachdem die Ärztin Quaice in seiner Kabine abgeliefert hat, besucht sie Wesley im Maschinenraum. Er führt gerade ein Experiment durch, das eine ›statische Warpblase‹ betrifft. Plötzlich blitzt es in der Warpkammer, und als Wesley den Kopf hebt, ist seine Mutter nicht mehr da. Am nächsten Morgen begibt sich Dr. Crusher zu Quaice' Quartier, um mit ihm zu frühstücken, doch es fehlt jede Spur von ihm. Picard läßt überall an Bord nach ihm suchen. Weitere Personen verschwinden, und sobald jemand verschwunden ist, erinnert sich niemand mehr an ihn oder sie. Die Lage spitzt sich immer mehr zu, bis nur noch Beverly Crusher übrig ist.

Quizfragen

1. *Wie lange war Quaice in Starbase 133 tätig?*
2. *Nennen Sie Picards Körpertemperatur und Blutdruck an einer Stelle dieser Episode.*

Zweimal erscheint ein Energiewirbel: einmal in der Krankenstation, und dann auf der Brücke. In beiden Fällen leistet Dr. Crusher erbitterten Widerstand, um sich von dem Phänomen nicht verschlingen zu lassen. Doch es geht gar keine Gefahr davon aus. Im Gegenteil: Wesley und LaForge haben den energetischen Strudel geschaffen, um die Ärztin aus der Warpblase zu retten. Als es im Maschinenraum zu dem Blitz kam, geriet Beverly in die Blase. Ihre Überlegungen (beeinflußt von Quaice' Kummer) formten die grundlegenden Aspekte ihrer persönlichen Realität. Wesley und LaForge versuchen, vor dem Kollaps der Blase eine Verbindung zu Dr. Crushers neuer Wirklichkeit herzustellen. Als die Situation hoffnungslos wird, erscheint der ›Reisende‹ (siehe ›Der Reisende‹), herbeigerufen von Wesleys Gedanken. Mit seiner Hilfe gelingt es, die Warpblase noch etwas länger zu stabilisieren. Dr. Crusher erkennt schließlich, was um sie herum geschieht. Sie eilt in den Maschinenraum, und dort gelingt es ihr, in die echte Realität zurückzukehren.

Bemerkenswerte Dialoge

»Wenn mit mir alles in Ordnung ist, so stimmt vielleicht mit dem Universum etwas nicht«, sagt Dr. Crusher, als sie begreift, in einer Warpblase gefangen zu sein.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Quaice vermißt wird, nimmt Data Sondierungen vor, die das ganze Schiff betreffen. Er denkt auch daran, den Transporter zu überprüfen und nach ID-Spuren Ausschau zu halten, die auf einen eventuellen Transfer hindeuten. Aber was ist mit

der Luftschleuse? Der Verschwundene könnte die *Enterprise* auf diese Weise verlassen haben. Eine der externen Szenen von ›Das Experiment‹ zeigt uns das Schiff in unmittelbarer Nähe der Starbase; eine Art Schlauch verbindet sie mit ihr. In ›11001001‹ wird deutlich darauf hingewiesen, daß man einen solchen Schlauch nutzen kann, um von einer Luftschleuse zur anderen zu gelangen. (Mehr dazu unter der Rubrik *Probleme mit Kontinuität und Produktion.)*

• Als der Energiestrudel zum erstenmal erscheint, ist Dr. Crusher in der Krankenstation. Beim zweitenmal findet er sie auf der Brücke. Das ergibt durchaus einen Sinn. Immerhin handelt es sich um Beverlys Realität: Jede künstlich geschaffene Verbindung zur Warpblase sollte sich am jeweiligen Aufenthaltsort der Ärztin manifestieren. Doch dann entsteht der Wirbel im Maschinenraum – was Dr. Crusher Gelegenheit gibt, durch Korridore zu laufen, die sich hinter ihr auflösen. Zugegeben: Es sieht gut aus und erzeugt jede Menge Spannung.

Geräte und Ausrüstung

• Dr. Crusher tritt an eine Konsole im Kontrollraum heran und beobachtet auf dem Display sowohl die Warpblase als auch eine schematische Darstellung der *Enterprise.* Die Blase schrumpft, wobei sich ihr Rand immer mehr der Brücke nähert. Die nächste Einstellung zeigt uns den besorgten Gesichtsausdruck der Ärztin. Als wir kurz darauf wieder die Blase sehen, hat sie sich erstaunlicherweise etwas ausgedehnt, um Crusher ein wenig mehr Zeit zu geben.

• Schließlich verläßt Beverly die Brücke und betritt einen Turbolift. Als sich die Transportkapsel in Bewegung setzt, gleitet das Licht im rechteckigen Fenster von unten nach oben. Das gibt einen Hinweis auf die Richtung. Doch in diesem Fall geht etwas nicht mit rechten Dingen zu. Die Brücke befindet sich auf Deck 1; es gibt nichts darüber, abgesehen vom Weltraum. Doch der Turbolift bringt die Ärztin nach *oben* – wie ist das möglich?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Außenszene zu Beginn dieser Episode – sie zeigt, wie die *Enterprise* Starbase 133 erreicht und andockt – wurde schon einmal verwendet, und zwar in ›11001001‹. In jener Folge handelte es sich angeblich um die Starbase 74. Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich die beiden Raumbasen 133 und 74 im Orbit von Planeten befinden, die genau das gleiche Farbmuster aufweisen, was auch für die beiden Monde gilt, die noch dazu an genau der gleichen Stelle erscheinen, als sich die *Enterprise* nähert? Es wäre sicher sinnvoller gewesen, nicht von Starbase 133, sondern von Starbase 74 zu sprechen, oder? (Ich weiß, daß es notwendig ist, mit teuren Spezialeffekten hergestellte Weltraum-Szenen mehrmals zu verwenden. Aber warum dabei unnötige Widersprüche herbeiführen?)

Antworten

1. *Sechs Jahre.*
2. *Temperatur: 37,2 Grad Celsius. Blutdruck: 122 zu 76.*

DIE RETTUNGSOPERATION

(LEGACY)

Sternzeit: 44215.2 – 44225.3

Die Rettungskapsel eines beschädigten Föderationsfrachters landet auf Turkana IV – vor vielen Jahren floh Tasha Yar von jener Kolonie. (Yar war während der ersten Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* Sicherheitsoffizier der *Enterprise.)* Tasha berichtete von chaotischen Zuständen, und deshalb transferiert sich eine bewaffnete Landegruppe, um die Passagiere der Kapsel in Sicherheit zu bringen. Die Gruppe trifft auf ein Kommando der sogenannten Koalition – ›Koalition‹ und ›Allianz‹, zwei Fraktionen der Kolonie, kämpfen auf Turkana IV um die Vorherrschaft. Die Besatzungsmitglieder der *Enterprise* werden zum Hauptquartier gebracht, und dort erfahren sie vom Anführer der Koalition: Die Insassen der Rettungskapsel werden von der Allianz gefangengehalten. Nachdem die Landegruppe zur *Enterprise* zurückgekehrt ist, setzt sich das Oberhaupt der Koalition mit dem Schiff in Verbindung und bietet die Dienste einer Mit-

Quizfragen

1. *Wie viele Nebenbasen hat die Allianz?*
2. *Wie dick darf eine Felsschicht sein, ohne die Funktion des Transporters zu beeinträchtigen?*

streiterin an, um seinen guten Willen zu beweisen. Die betreffende Frau heißt Ishara Yar und ist Tashas Schwester.

Schon nach kurzer Zeit gewinnt Ishara das Vertrauen der Crew, und sie entwickelt einen Plan, um die gefangenen Passagiere der Kapsel zu befreien. Alle Mitglieder von Allianz und Koalition verfügen über implantierte Detektoren: Wenn Ishara das Einsatzteam der *Enterprise* ins Territorium der Allianz begleitet, so löst ihr Detektor einen automatischen Alarm aus. Dr. Crusher entfernt das kleine Gerät, und anschließend bricht erneut eine Landegruppe auf. Während Riker, Data und Worf die Gefangenen befreien, verschwindet Ishara plötzlich. Sie begibt sich zu einem der zentralen Fusionsreaktoren der Allianz und manipuliert ihn so, daß eine verheerende Explosion droht. Data findet Tashas Schwester und stellt sie zur Rede. Es stellt sich heraus, daß ihre Hilfsbereitschaft nur ein Trick war, mit dem sie sich Zugang zu den Verteidigungsanlagen der Allianz verschaffen wollte. Riker betäubt Ishara, und Data bringt den Reaktor in Ordnung. Als die Befreiten an Bord der *Enterprise* sind, beamt Picard Ishara zur Koalition zurück.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nach dem Zusammentreffen mit der ersten Landegruppe fordert der Koalitionsführer jemanden auf, möglichst viel über die *Enterprise* herauszufinden. Dabei ergaben sich offenbar Hinweise darauf, daß Tasha Yar die Kolonie vor vielen Jahren verließ, mit einer Laufbahn bei Starfleet begann und schließlich zu einem Besatzungsmitglied der *Enterprise* wurde. Auf der Grundlage dieser Informationen bietet Ishara Yar Picard Hilfe an. Doch zu einem früheren Zeitpunkt in dieser Episode weist der Captain darauf hin, daß die Kolonie ihre Beziehun-

gen zur Föderation vor fünfzehn Jahren abbrach. Der letzte Kontakt fand vor sechs Jahren statt, als die *Potemkin* in den Orbit von Turkana IV schwenkte. Riker fügt hinzu, seit dem Ende der Regierung vor fünfzehn Jahren gäbe es keine zuverlässigen Kommunikationsverbindungen mehr.

Wir haben hier also eine Kolonie, die seit mindestens sechs Jahren von der Föderation isoliert ist. Aber das Oberhaupt der Koalition hat dennoch die Möglichkeit, sich aktuelle Informationen über ein Raumschiff zu beschaffen, das es zum Zeitpunkt des letzten Kontaktes noch nicht einmal gab? Um dies zu erklären, lassen die Produzenten Dr. Crusher folgendes sagen: »Er [gemeint ist der Anführer der Koalition] brauchte nur in der Starfleet-Datenbank zu suchen, um den Namen Tasha Yar zu finden.« Gehört es zu Starfleets Traditionen, selbst jene Kolonien, die nichts mehr von der Föderation wissen wollen, laufend mit detaillierten Informationen zu versorgen? Weitaus vernünftiger wäre es wohl, mit solchen Daten sehr vorsichtig umzugehen, erst recht dann, wenn sie Personen betreffen. Immerhin hat Starfleet auch Gegner.

• Riker erwähnt, daß seit fünfzehn Jahren keine zuverlässigen Kom-Verbindungen existieren, doch bei den Kontakten mit dem Anführer der Koalition scheint alles in bester Ordnung zu sein. Es gibt weder akustische noch visuelle Störungen. Es kommt zu Interferenzen, als die Gefangenen mit der *Enterprise* sprechen, aber später wiederholen sie sich nicht.

• Ishara versucht, ihre wahren Absichten zu verbergen, und zu diesem Zweck heuchelt sie Interesse an Starfleet. Data und Worf ermutigen sie darin. Wesleys Bemühungen, einen Studien- und Ausbildungsplatz an der Akademie zu erhalten, deuten darauf hin, daß Starfleet nur die Besten aufnimmt (siehe ›Prüfungen‹).

Ishara ist in einer Kolonie aufgewachsen, in der das Chaos regiert. Handelt es sich dabei um eine geeignete Qualifikation für die Starfleet-Akademie? Und was ist mit Tasha? Sie hätte in dieser Hinsicht erhebliche Probleme haben müssen, oder?

• Auf dem Planeten tragen die Männer und Frauen der Koalition weite, praktische Kleidung. An Bord der *Enterprise* wird Ishara mit einem *hauteng* sitzenden Coverall ausgestattet, der alle ihre Kurven betont. In einer derartigen Aufmachung zeigt sich sonst niemand – abgesehen von der überaus attraktiven Counselor Troi. Warum läßt man sie so herumlaufen? Ist da vielleicht Sexismus im Spiel? Nun, wenigstens hat man dafür gesorgt, daß die Farbe von Waffengürtel und Halfter zu der des Coveralls paßt.

Geräte und Ausrüstung

• Einmal spricht LaForge über den Aufenthaltsort der Geiseln, streckt die Hand aus und berührt ein Display, woraufhin sich die Darstellung verändert. Die graphische Darstellung rotiert, und ein blinkender Punkt weist auf die Stelle hin, an der sich die Gefangenen befinden. Angesichts einer zwei Kilometer dicken Felsschicht über ihnen ist ein Transfer nicht möglich. LaForge schlägt vor, mit den Phasern ein Loch in den Granit zu bohren und eine Landegruppe in eine Lagersektion zu beamen. Er deutet erneut aufs Display, doch diesmal gilt seine Geste einem Ort in einem ganz anderen Bereich der Stadt, weit entfernt von den Gefangenen! (Die wichtigere Frage lautet hier natürlich: Warum setzt die *Enterprise* nicht ihre Phaser ein, um einen Schacht durchs Felsgestein zu brennen und anschließend die Geiseln an Bord zu beamen?)

• Gegen Ende der Episode begleitet Worf Ishara zur Brücke. Sie verlassen den Turbolift in der Nähe des Bereitschaftsraums, und Worf bedeutet der Frau, neben Picard stehenzubleiben. Der Captain spricht mit dem Oberhaupt der Koalition, und nach dem Gespräch weist er Data an, Ishara zum Transporter zu bringen. Der Androide steht auf und führt Tashas Schwester über die Rampe zum Turbolift in der Nähe von Worfs Station. Warum benutzt er nicht den Lift neben dem Bereitschaftsraum? Da wir gerade dabei sind: Warum gehen die meisten Besatzungsmitglieder die Rampe hoch, wenn sie zum Turbolift wollen? Verschaffen sie sich auf diese Weise Bewegung? Oder vergessen sie einfach die Existenz des anderen Turbolifts? (Die gleiche ›Vergeßlichkeit‹ sorgt dafür, daß Angehörige der *Enterprise*-Crew immer wieder auf ihre Insignienkommunikatoren klopfen – was überhaupt nicht nötig ist, wenn wir dem *Technischen Handbuch* Glauben schenken dürfen.) Es gibt noch eine weitere Möglichkeit: Lassen sich bestimmte Bereiche des Schiffes nur mit bestimmten Turboliften erreichen? Wenn das stimmt, so muß die Besatzung ziemlich verwirrt sein. Immerhin fehlt den Liften jeder Hinweis darauf, welche Abteilungen der *Enterprise* ihre Transportkapseln erreichen können.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Ganz zu Anfang dieser Folge zeigt Riker Data einen Kartentrick. Als der Androide zum zweiten Mal abnimmt, legt er die obere Hälfte *auf* die untere. Die Kameraeinstellung wechselt, als die Karten den Tisch erreichen. Im neuen Bild liegt die obere Hälfte *neben* der unteren.

Antworten

1. Dreizehn.

2. Vierhundert Meter. (LaForge spricht von einer zwei Kilometer dicken Felsschicht und bohrt einen eins Komma sechs Kilometer tiefen Schacht. Es bleiben vierhundert Meter Granit übrig, die den Transporterstrahl nicht beeinflussen.)

TÖDLICHE NACHFOLGE

(REUNION)

Sternzeit: 44246.3

Die *Enterprise* untersucht Strahlungsanomalien, und in der Nähe deaktiviert ein klingonischer Schlachtkreuzer seine Tarnvorrichtung. An Bord befinden sich K'Mpec, Vorsitzender des klingonischen Hohen Rates, und Föderationsbotschafterin K'Ehleyr. Als sich K'Ehleyr an Bord beamt, bringt sie ein für Worf sehr überraschendes Geschenk mit: Alexander, seinen in ›Klingonenbegegnung‹ gezeugten Sohn. K'Mpec liegt im Sterben – jemand vergiftet ihn. Er bittet Picard, seinen Mörder zu finden. Zwei Klingonen, Duras und Gowron, wollen die Nachfolge des Vorsitzenden antreten. Die Tradition verlangt, daß den beiden Rivalen bei ihrem Kampf um Leben und Tod ein Vermittler zur Seite steht. Für dieses Amt schlägt K'Mpec Picard vor. Der Captain soll möglichst viel Zeit bekommen, um festzustellen, von wem das Gift

Quizfragen

1. *Woher wissen die Besatzungsmitglieder der* Enterprise, *daß die Bombe von den Romulanern stammt?*
2. *Wie viele Logbucheinträge wurden angefertigt, als die* Enterprise *zum erstenmal den Zentralplaneten des klingonischen Imperiums besuchte?*

stammt. Jenem Unbekannten, so fügt K'Mpec hinzu, darf auf keinen Fall erlaubt werden, den Hohen Rat zu leiten.

Kurze Zeit später treffen Gowron und Duras ein. Picard läßt sich von K'Ehleyr helfen, als er mit der Vermittlung beginnt. Unterdessen beraten sich K'Ehleyr und Worf in Hinsicht auf ihren Sohn. Die Föderationsbotschafterin erklärt sich bereit, den Eheeid abzulegen, aber Worf ist dagegen und weist auf seinen Status der Ehrlosigkeit hin (siehe ›Die Sünden des Vaters‹). Da Worf sich weigert, die Gründe für seine Verbannung aus der klingonischen Kultur zu nennen, stellt K'Ehleyr Nachforschungen an. Sie prüft die Logbuchaufzeichnungen, korreliert die Informationen mit Daten aus dem imperialen Kommunikationsnetz und stellt die Schuld von Duras' Vater fest. Als sie ihn mit der Wahrheit konfrontiert, bringt er sie um. Der wütende Worf beansprucht das Vergeltungsrecht, fordert Duras zum Kampf heraus und tötet ihn. Anschließend schickt er Alexander zu seinen menschlichen Adoptiveltern, da der Junge Worfs Meinung nach die Wärme einer Familie braucht.

Bemerkenswerte Dialoge

»Nicht einmal ein Biß in die Wange, um der alten Zeiten willen?« Diese Frage richtet K'Ehleyr an Worf, nachdem sie an Bord der *Enterprise* eingetroffen ist.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• ›Sternzeiten‹ sind sehr praktisch, wenn es den Produzenten darum geht, genaue Zeitangaben zu vermeiden. Die Handlung von ›Klingonenbegegnung‹ fand um Sternzeit 42901.3 statt, und ›Tödliche Nachfolge‹ beginnt um Sternzeit 44246.3. Zwi-

schen den beiden Folgen brachte K'Ehleyr ein Kind zur Welt und ließ es zu einem dreieinhalb bis vier Jahre alten Jungen heranwachsen. Wieviel Zeit verging eigentlich? Andere Episoden liefern den einen oder anderen Hinweis. ›Der unbekannte Schatten‹ (IDENTITY CRISES) findet um Sternzeit 44664.5 statt. In jener Folge wird eine mit Sternzeit 40164.7 datierte Aufzeichnung gezeigt, und Commander Lighten meint, daß sie vor fünf Jahren angefertigt wurde. Woraus folgt: Die Zeitspanne von Sternzeit 40164.7 bis 44664.5 entspricht fünf Jahren. Daraus wiederum läßt sich der Schluß ziehen, daß die zweite Zahl von links ungefähr einem Jahr entspricht. (Ich weiß, daß sie die Länge einer Fernsehsaison definiert, doch zwischen der Glotze und dem wahren Leben gibt es keine Verbindung, oder?) In ›Der Kampf um das klingonische Reich‹ (REDEMPTION [1] + [2]) legt Picard seinem Sicherheitsoffizier nahe, für die eigene Ehre einzutreten, doch Worf antwortet, die Zeit sei noch nicht reif. Woraufhin Picard erwidert: »Das klingt gar nicht nach dem Mann, der vor einem Jahr mit der festen Entschlossenheit zu mir kam, dem Namen seines Vaters Ruhm und Ehre zurückzugeben.« Bei ›Die Sünden des Vaters‹ reichen die Sternzeiten von 43685.2 bis 43689.0, bei ›Der Kampf um das klingonische Reich‹ (REDEMPTION [1] + [2]) von 44995.3 bis 44998.3. Auch in diesem Fall bezieht sich die zweite Zahl von links auf ungefähr ein Jahr. In ›Das Standgericht‹ (THE DRUMHEAD) sagt Picard, daß er seit mehr als drei Jahren Captain der *Enterprise* ist (seit Sternzeit 41124). Als Sternzeit wird für ›Das Standgericht‹ (THE DRUMHEAD) 44769.2 angegeben. Erneut scheint die zweite Zahl von links auf das Jahr hinzuweisen.

Zurück zur ursprünglichen Frage. Zwischen ›Klingonenbegegnung‹ und ›Tödliche Nachfolge‹ (Sternzeit 42901.3 und 44246.3) vergeht mehr als ein und weniger als zwei Jahre. Der Zeitraum betrifft Worfs intimes Erlebnis mit K'Ehleyr und das Erscheinen von Alexander. Anders ausgedrückt: Der Junge wurde gezeugt und viele Monate später geboren, um dann zu einem Knaben heranzuwachsen, der mit einem menschlichen Dreijährigen vergleichbar ist. Und das alles geschah in knapp zwei Jahren!

Geräte und Ausrüstung

• Während eines zärtlichen Augenblicks zwischen Worf und K'Ehleyr legt sie ihm die Hände auf die Brust, und zwar genau dorthin, wo sich der Insignienkommunikator befindet. Natürlich piept das Ding nicht. Offenbar verfügt es über einen Sensor, der liebevolle Gesten als solche erkennen kann, woraufhin eine Aktivierung ausbleibt. (Eins steht fest: Kommunikatoren sind nicht auf Berührungen durch eine ganz bestimmte Person programmiert. In ›Die Überlebenden von Rana-Vier‹ lieh Riker sein kleines Kom-Gerät aus. Und am Anfang von ›Gedächtnisverlust‹ (FUTURE IMPERFECT) klopft er mit einer Taschenlampe auf seinen Insignienkommunikator.)

Antworten

1. Der Zünder verwendete das Prinzip des molekularen Zerfalls.

2. Dreiundvierzig normale Logbucheinträge und zehn persönliche.

GEDÄCHTNISVERLUST

(FUTURE IMPERFECT)

Sternzeit: 44286.5

Um einem seltsamen Subraumsignal auf den Grund zu gehen, das von einem Planeten unweit der Neutralen Zone ausgeht, beamen sich Riker, LaForge und Worf in eine Höhle. Kurz nach ihrer Ankunft sorgt vulkanische Aktivität dafür, daß giftiges Gas frei wird. Man versucht, die drei Offiziere zurückzubeamen, und dabei verlieren sie das Bewußtsein. Riker erwacht in der Krankenstation, und Dr. Crusher fragt ihn, was seine letzte Erinnerung darstellt. Riker berichtet von der Höhle – und erfährt anschließend von der Ärztin, daß seitdem sechzehn Jahre vergangen sind. Angeblich hat er sich auf dem Planeten mit einem Virus infiziert, das zunächst in ihm schlummerte. Als es später aktiv wurde, bewirkte es umfassende Gedächtnisstörungen.

Quizfragen

1. *Wie starb Rikers ›Frau‹?*
2. *Welche Sternzeit gibt Rikers ›Sohn‹ in den Familienaufzeichnungen an?*

Man teilt Riker mit, was es mit der neuen, für ihn völlig unvertrauten Realität auf sich hat. Er ist nun Captain der *Enterprise* und hat einen Sohn namens Jean-Luc. Rikers Frau starb vor zwei Jahren. Und der wichtigste Punkt: Die Föderation

und das romulanische Reich stehen kurz davor, ein Bündnis zu schließen – ein Erfolg, zu dem Riker maßgeblich beigetragen hat. Alles wirkt überzeugend, bis er eine angebliche Video-Aufzeichnung seiner Frau sieht. Die dargestellte Dame ist jene holographische Menuett, der Riker in ›11001001‹ begegnete. Er weist laut und deutlich darauf hin, alles durchschaut zu haben. Von einem Augenblick zum anderen verändert sich die Umgebung: Riker steht auf einem großen Holodeck, umgeben von Romulanern und in Begleitung des romulanischen Verhandlungsführers Tomalak. Er wird in einer Arrestzelle untergebracht, zusammen mit dem Jungen, der vorher die Rolle des angeblichen Sohnes spielte. Ihnen gelingt die Flucht, doch ein Versprecher Jean-Lucs entlarvt die neue Wirklichkeit ebenfalls als falsch. Schließlich gibt der Junge zu: Seine Mutter richtete die Höhle auf dem Planeten für ihn ein, um ihm Sicherheit vor ihren Feinden zu gewähren. Sie stattete das Versteck mit Neuro-Scannern und Holo-Generatoren aus, damit er nicht das Gefühl hatte, ständig allein zu sein. Die Einsamkeit veranlaßte ihn, die *Enterprise* mit Signalen anzulocken. Riker versteht und nimmt den Jungen mit, als er zum Schiff zurückkehrt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In Rikers ›Zukunft‹ hat Deanna Troi die *Enterprise* verlassen und arbeitet bei Starfleet Command. Hat er gelogen, als er meinte, sich nicht vorstellen zu können, daß sie die *Enterprise* jemals verläßt? Offenbar mangelt es ihm in dieser Hinsicht keineswegs an Phantasie, denn immerhin nutzen die holographischen Projektoren seine Vorstellungskraft. (Da wir gerade bei Troi sind: Sie bekommt endlich eine normale Uniform. Läßt sich daraus der Schluß ziehen, daß Riker ihre Klei-

dung immer für zu offenherzig gehalten hat? Oder vertritt er die Ansicht, daß so etwas nur *jungen* Frauen zusteht?)

• Beim Gespräch mit Riker weist Troi darauf hin, daß er den Vertrag zwischen Föderation und romulanischem Reich unterzeichnen soll. Wie bitte? *Riker* soll ihn unterzeichnen? Er ist doch nur Captain eines Raumschiffs. Derartige Verträge werden von Staatsoberhäuptern beziehungsweise hochrangigen Diplomaten unterschrieben.

Geräte und Ausrüstung

• Nach seinem Erwachen sucht Riker in Begleitung von Dr. Crusher die Brücke auf. Eine Kameraeinstellung zeigt die Turbolifttür von außen, kurz bevor sie sich öffnet, so daß Riker und Crusher die Brücke betreten können. Zwar ist die Markierung der Tür ein wenig anders, doch es gehört nach wie vor der Hinweis ›01 Turbolift‹ dazu. Als Riker und die Ärztin später den Kontrollraum verlassen, um sich mit Picard und Troi zu treffen, fehlt an der Tür die Kennzeichnung ›01 Turbolift‹.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Riker ist gerade erst in seiner ›Zukunft‹ erwacht, als eine medizinische Assistentin Dr. Crusher zu sprechen wünscht. Diese attraktive Asiatin erscheint auch in ›Beweise‹ (CLUES). Offenbar hat Riker sie schon einmal in der Krankenstation gesehen, denn sonst könnten die Neuro-Scanner und Holo-Generatoren auf dem Planeten sie nicht als Dr. Crushers Helferin präsentieren. Allerdings: Die Ärztin ist älter geworden, während die sechzehn vergangenen Jahre an der Assistentin spurlos vorbeigegangen sind. Zwei Erklärungen kommen in

Frage: Entweder sehen für Riker alle Asiatinnen gleich aus, was dazu führte, daß die neuralen Scanner keine Daten gewinnen konnten, die das Ergebnis einer entsprechenden Alterung betreffen. Oder Riker glaubt, daß man Asiatinnen ihr Alter nicht ansehen kann.

• Die Mitteilung, daß sechzehn Jahre vergangen sind, versetzt Riker einen Schock, und Dr. Crusher holt ihm ein Glas Wasser. Sie tritt vor einen Lebensmittelsynthetisierer, spricht eine Anweisung und entnimmt dem bis eben noch leeren Ausgabefach dann ein Glas. Die Szene ist recht hübsch, aber leider nicht völlig fehlerfrei. Während Crusher auf das Glas wartet, projiziert eine Lampe hinter ihr einen vertikalen Lichtstreifen ins Ausgabefache des Synthetisierers. Als sie nach dem Glas greift, verändert der Streifen seine Form – weil Beverlys Arm einen Teil des projizierten Lichts abschirmt. Crusher steht zwischen dem Synthetisierer und der Lichtquelle, was bedeutet: Jede Bewegung ihres rechten Arms sollte eine Veränderung von Größe und Form des Lichtstreifens zur Folge haben.

Kurz bevor sie das Glas Wasser bestellt, betätigt sie eine Taste ganz oben am Gerät, und dazu hebt sie den rechten Arm. Dabei bleibt das ins Ausgabefach projizierte Licht völlig *unverändert*.

Um den hier geschilderten visuellen Spezialeffekt zu erzielen, hat man zunächst eine Szene gedreht, in der das Ausgabefach ein Glas enthielt: Dr. Crusher bestellt Wasser, nimmt das Glas und bringt es Riker. Anschließend machten sich die Leute von der Nachbearbeitung ans Werk. Mit Hilfe des Lichtstreifens fügten sie die Aufnahme von einem leeren Fach hinzu, und zwar *bevor* Dr. Crusher nach dem Glas greift. Später sorgt eine Überblendung dafür, daß ›aus dem Nichts‹ ein Glas Was-

ser erscheint. Die Sache hat nur einen Haken: Das leere Fach ist keine kontinuierliche Aufnahme, sondern ein Einzelbild, und deshalb reagiert der Lichtstreifen nicht, als Crusher den Arm hebt, um die Taste zu betätigen.

• Nachdem Riker von den holographischen Romulanern in einer Zelle untergebracht worden ist, versucht er, Informationen von dem Jungen zu bekommen. Er setzt sich aufs Bett und hebt die *linke* Hand zu einer Geste der Freundschaft. Eine andere Kameraeinstellung zeigt, daß Riker die *rechte* Hand gehoben hat. Weitere perspektivische Wechsel zeigen jeweils die linke und rechte Hand.

• Als sie aus der Zelle fliehen, führt der Junge Riker zu einem geheimen Versteck. Dort holt Jean-Luc Pläne hervor, die er von den Tunneln gezeichnet hat. Zunächst erwecken sie den Anschein, aus transparenter Plastikfolie zu bestehen. In der Nahaufnahme hingegen scheint es sich um Pelürepapier zu handeln.

Antworten

1. *Sie kam bei einem Shuttle-Unglück ums Leben.*
2. *Sternzeit 58416.*

DIE LETZTE MISSION

(FINAL MISSION)

Sternzeit: 44307.3 – 44307.6

Picard und Wesley brechen mit einem Shuttle auf, um mit einigen Minenarbeitern zu verhandeln. Ein gewisser ›Captain Dirgo‹ fliegt die Fähre. Das Shuttle hat den Hangar gerade verlassen, als die *Enterprise* den Warptransfer einleitet – sie wird in einem anderen Sonnensystem gebraucht. Ein Frachter mit radioaktiven Abfällen an Bord umkreist einen friedlichen Planeten, auf dem die Strahlung immer mehr steigt. Die *Enterprise* muß eine Möglichkeit finden, den Transporter aus dem Orbit zu entfernen und seine gefährliche Ladung zu eliminieren. Unterdessen fällt der Antrieb des Shuttles aus, und es stürzt auf einem wüstenartige Mond ab. Picard, Wesley und Dirgo schätzen ihre Situation ein und brechen auf, um in einem nahen Gebirge Wasser und Unterschlupf zu finden.

Quizfragen

1. *Um welche Uhrzeit verließ das Shuttle den Hangar der* Enterprise*?*
2. *Welche Verletzungen erleidet Picard?*

Etwa zur gleichen Zeit zieht die *Enterprise* den Frachter mit einem Traktorstrahl in Richtung Sonne. Riker empfängt eine Nachricht, in der man ihn auf das Verschwinden des Shuttles

hinweist, doch er kann nicht sofort eingreifen: Zuerst muß er den Transporter mit der radioaktiven Ladung durch einen Asteroidengürtel steuern.

Picard, Wesley und Dirgo erreichen das Gebirge und finden dort mehrere Höhlen. In einer davon gibt es einen Brunnen, doch als Dirgo sich ihm nähert, wird er von einem Kraftfeld zurückgeschleudert. Er feuert seinen Phaser auf die Ergbarriere ab – woraufhin sich ein Energiewesen manifestiert und ihm die Waffe aus der Hand reißt. Bei dem Durcheinander lösen sich einige Felsbrocken. Picard stößt Wesley beiseite, wird jedoch von dem herabstürzenden Gestein verletzt. Nachdem er in einer Nebenhöhle untergebracht worden ist, schießt Dirgo noch einmal auf das Kraftfeld. Diesmal bezahlt er dafür mit seinem Leben – die energetische Entität bringt ihn um. Picards Zustand verschlechtert sich immer mehr, während Wesley nach einer Möglichkeit sucht, das Energiewesen zu überlisten. Mit einem Teil seines Kommunikators modifiziert er die technische Struktur des Tricorders; dadurch gelingt es ihm, der Entität ein Schnippchen zu schlagen und an das Wasser heranzukommen. Kurz darauf trifft die *Enterprise* ein und holt die beiden Überlebenden an Bord.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich beneide dich, Wesley Crusher. Für dich beginnt ein großes Abenteuer.« Picard glaubt zu sterben, und mit diesen Worten will er Wesley Mut zusprechen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode setzt Riker die Besatzung gefährlicher Strahlung aus, indem er die Deflektoren so erweitert, daß sie auch den Frachter schützen. Angeblich sollen dadurch Kollisionen mit Asteroiden vermieden werden. Doch die *Enterprise* erreicht den Asteroidengürtel erst zum Schluß. Warum wartet Riker nicht mit der Erweiterung der Schilde? Oder besser noch: Warum schleppt er den Frachter nicht aus der Ebene der Ekliptik heraus, um über den Asteroidengürtel hinwegzufliegen und dann die Sonne anzusteuern?

• Kann der Computer wirklich auf die Sekunde genau feststellen, wann die Strahlung tödlich wird? Gibt es in dieser Hinsicht eine Art kritischen Zeitpunkt? Eine Sekunde vorher überlebt man, obgleich vermutlich Behandlungen notwendig sind. Doch eine Sekunde danach hat man überhaupt keine Chance mehr und ist zum Tode verurteilt. Und noch etwas: Gilt für alle Besatzungsmitglieder der gleiche ›kritische Zeitpunkt‹?

Geräte und Ausrüstung

• In Hinsicht auf die Zugkraft der Traktorstrahlen scheint erhebliche Verwirrung zu herrschen. In dieser Episode kann die *Enterprise* nicht bis auf volle Impulskraft beschleunigen, weil der Traktorstrahl angeblich nicht imstande ist, den Frachter mit einer solchen Geschwindigkeit zu ziehen (obgleich Worf in ›Klingonenbegegnung‹ den Traktorstrahl einsetzt, während die *Enterprise* mit Warp 9 fliegt). In ›Die Schlacht von Maxia‹ fordert Picard Riker auf, den Traktorstrahl zu deaktivieren, sobald sich die *Stargazer* in Bewegung gesetzt hat. Er weist ganz richtig darauf hin, daß sie in einem solchen Fall in Bewe-

gung bleibt. Diese Eigenschaft der Materie nennt man ›Trägheitsmoment‹. Auf der Erde müssen Dinge gezogen beziehungsweise beschleunigt werden, weil die Gravitation gewissermaßen ›bremst‹. Im All sieht die Sache jedoch ganz anders aus. Dort wirkt sich das Trägheitsmoment so aus, daß eine einmal gewonnene Geschwindigkeit beibehalten wird. Woraus folgt: Als die *Enterprise* den Gravitationsbereich des Planeten verläßt, sollte der Frachter von ganz allein mit seiner Eigengeschwindigkeit fliegen.

Wenn die Geschwindigkeit des Transporters halbe Impulskraft beträgt, so müßte es durchaus möglich sein, sie weiter zu erhöhen. Die Belastung des Traktorstrahls beschränkt sich dabei auf den *Unterschied* zwischen den Geschwindigkeiten der *Enterprise* und des Frachters. Wenn die *Enterprise* gleichmäßig beschleunigt und in einer geraden Linie fliegt, sollte das andere Schiff schließlich volle Impulskraft erreichen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Picard, Wesley und Dirgo das abgestürzte Shuttle verlassen, nimmt der Captain einige Metallteile und legt sie in Form eines Pfeils auf den Boden – damit eine später eintreffende Rettungsgruppe weiß, wohin sie gegangen sind. Doch als sie mit der Wanderung zum Gebirge beginnen, schlagen sie nicht genau die Richtung ein, in die der Pfeil zeigt!

Antworten

1. Um acht Uhr Bordzeit.

2. Er bricht sich das rechte Bein und den linken Arm. Hinzu kommen eine Gehirnerschütterung und vermutlich auch innere Blutungen.

DAS KOSMISCHE BAND

(THE LOSS)

Sternzeit: 44356.9

Während einer psychologischen Beratung bekommt Counselor Troi Kopfschmerzen. Nachdem der Patient gegangen ist, werden die Schmerzen so stark, daß Deanna in Ohnmacht fällt. Etwa zur gleichen Zeit entdecken Worf und Data mehrere Anomalien vor dem Schiff. Picard befiehlt, den Warptransfer zu unterbrechen, um festzustellen, ob es sich um eine Fehlfunktion der Sensoren handelt. Es werden keine Defekte gefunden, woraufhin der Captain die Anweisung gibt, den Warpflug fortzusetzen. Plötzlich kommt es zu heftigen Erschütterungen, wodurch viele Besatzungsmitglieder an Bord leichte Verletzungen erleiden. Picard ordnet Relativgeschwindigkeit null an, und zur gleichen Zeit bittet Troi Dr. Crusher um Hilfe.

Quizfragen

1. *Wie hieß Fähnrich Brooks Ehemann, und wann starb er?*
2. *Wie lautet Fähnrich Brooks Vorname?*

Etwas beginnt damit, die *Enterprise* durchs All zu ziehen. Bei einer Lagebesprechung sagt Deanna, daß sie keine Emotionen mehr wahrnehmen kann. Im Verlauf einer genauen Untersuchung stößt Dr. Crusher auf einen inaktiven Zellbereich in Trois Gehirn. Während die Counselor versucht, mit dem Ver-

lust ihrer empathischen Fähigkeiten fertig zu werden, finden Data und LaForge heraus, daß die *Enterprise* von einer Kolonie zweidimensionaler Wesen umgeben ist – das Schiff sitzt in ihrem Bewegungsbereich fest.

Inzwischen beschließt Deanna Troi, ihre Tätigkeit als Bordcounselor aufzugeben. Sie kann es einfach nicht ertragen, keine Empathin mehr zu sein. Immer tiefer versinkt sie in Kummer.

Eine neue Gefahr droht: Die zweidimensionalen Wesen ziehen das Schiff in Richtung eines kosmischen Bands. Jenes Phänomen hat zwar nur die Breite eines Protons, entfaltet jedoch ähnlich starke Gravitationskräfte wie ein schwarzes Loch. Wenn die *Enterprise* mit dem Band kollidiert, wird sie zerstört. Nachdem alle technischen Lösungsversuche gescheitert sind, wendet sich Picard an Troi und bittet sie um Hilfe. Er braucht mehr Informationen über die Psychologie der fremden Wesen. Deanna vermutet, daß die Geschöpfe von dem kosmischen Band angelockt werden, auf die gleiche Weise wie Motten von Licht. Als die *Enterprise* Subraum-Vibrationen erzeugt und damit die Präsenz eines anderen Bands simuliert, ändert die Kolonie der Zweidimensionalen den Kurs, und dadurch kann das Schiff ihre Einflußsphäre verlassen. Sofort kehren Trois empathische Fähigkeiten zurück. Die starken Emotionen der fremden Wesen haben die Empathie der Betazoidin blockiert.

Bemerkenswerte Dialoge

»Jetzt bewegen wir uns auf gleicher Ebene«, sagt Riker zu Troi, als er erfährt, daß sie keine Gefühle mehr wahrnehmen kann.

Geräte und Ausrüstung

• Als Deanna durch die Nähe der Zweidimensionalen starke Kopfschmerzen bekommt, bittet sie Dr. Crusher um Hilfe. Sie klopft auf ihren Insignienkommunikator, spricht mit der Ärztin und berührt das Kom-Gerät noch einmal, um die Verbindung zu unterbrechen. Ist das nicht ein Beweis dafür, daß man auf solche Kommunikatoren klopfen muß, um sie zu aktivieren? Wer starke Schmerzen hat, hält sich bei dem Versuch, Hilfe zu bekommen, wohl kaum mit unnötigen Dingen auf.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Data den übrigen Brückenoffizieren Erläuterungen in Hinsicht auf die zweidimensionalen Wesen anbietet, steht er dabei vor einem Bildschirm. Die Darstellung der *Enterprise* befindet sich links oben, und die Kolonie der fremden Wesen bewegt sich von links unten in Richtung Mitte. Bei einer anderen Einstellung – als Data auf die zweidimensionale Natur der Geschöpf hinweist – bleibt die *Enterprise* in ihrer Position, doch die Kolonie bewegt sich fast in horizontaler Richtung, von links nach rechts.

• Zum gleichen Thema: Als sich das Bild des Displays ändert und eine Seitenansicht der *Enterprise* zeigt, ertönt im Hintergrund ein rhythmisches Piepen. Es hört erst auf, als die Rotation der Darstellung endet und die *Enterprise* wieder in der Draufsicht erscheint. Als Picard eine Frage stellt und Data sie beantwortet, ist in einer Nahaufnahme der Rand des Bildschirms zu sehen: Die Kolonie bewegt sich wieder von links unten zur Mitte. Und das Piepen untermalt Datas Antwort einige Sekunden lang. Eigentlich weist es auf perspektivische

Veränderungen hin, aber hier ist das nicht der Fall: Das Display bleibt unverändert.

Antworten

1. Mark. Er starb vor fünf Monaten.

2. Janet.

DATAS TAG

(DATA'S DAY)

Sternzeit: 44390.1

Data erstellt einen Bericht über seine Aktivitäten an einem Tag und versieht ihn mit zusätzlichen Kommentaren. Bestimmt sind die Aufzeichnungen für Bruce Maddox, der sich dadurch weitere Fortschritte bei den Forschungen in Hinsicht auf künstliche Intelligenz erhofft.

Es gibt zwei Hauptplots. Erstens: Transporterchef O'Brien will an diesem Tag heiraten, und Data soll bei der Hochzeit den Brautvater spielen. Die üblichen Vorbereitungen finden statt, und Data bittet Dr. Crusher, ihm das Tanzen beizubringen. Er bekommt eine Lektion im Steptanz und verkündet anschließend, für die Hochzeit bereit zu sein. Als Beverly Crusher erfährt, warum der Androide um ihre Hilfe bat, fügt sie eine Lektion im Gesellschaftstanz hinzu.

Der zweite Plot betrifft die vulkanische Botschafterin T'Pei. Die *Enterprise* bringt sie zur Neutralen Zone, wo ein Rendezvousmanöver mit einem romulanischen Schiff stattfinden soll – angeblich geht es den

Quizfragen

1. *Wie lautet T'Peis Sicherheitscode?*
2. *Wie lautet O'Briens mittlerer Name?*

Romulanern darum, einen Dialog mit der Föderation zu beginnen. Als sich T'Pei an Bord des anderen Schiffes beamt, scheint sie aufgrund einer Fehlfunktion des Transporters zu sterben. Bei einer Untersuchung stellt sich die Wahrheit heraus: Die Romulaner transferierten T'Pei genau zu dem Zeitpunkt, als O'Brien die Entmaterialisierung einleitete. Picard glaubt T'Pei in romulanischer Gefangenschaft und versucht, sie zu retten, doch schließlich muß er sich einer bitteren Erkenntnis stellen: Die vermeintliche Vulkanierin ist eine romulanische Spionin. Mehrere Schiffe aus dem Reich nähern sich, was Picard zum Anlaß nimmt, die Neutrale Zone zu verlassen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Das scheint gar nicht typisch für Sie zu sein.« Mit diesen Worten kommentiert Data Worfs Hochzeitsgeschenk: einen kristallenen Schwan. Offenbar sieht der Androide hier eine Diskrepanz in bezug auf das Wesen des Klingonen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Einmal kehrt Data in sein Quartier zurück und ordert Nahrung für die Katze. Als der Napf materialisiert, enthält er nur wenig. Doch als der Androide ihn in einer Nahaufnahme auf den Boden stellt, ist er plötzlich mehr als zur Hälfte gefüllt. Handelt es sich vielleicht um spezielle Nahrung, die ihr Volumen vergrößert, sobald sie mit Luft in Kontakt gerät?

• In dieser Episode beweist Deanna Troi, daß sie die Beine mit Warpgeschwindigkeit übereinanderschlagen kann. Als Data sie besucht, um ihren Rat in Anspruch zu nehmen, schenkt sie sich gerade Tee ein und nimmt dann Platz. In der nächsten

Szene sieht man sie bereits mit übereinandergeschlagenen Beinen.

• Das Hochzeitsglas, aus dem O'Brien und Keiko trinken, scheint leer zu sein. Es läßt sich kaum mit letzter Sicherheit feststellen, denn das Glas ist nicht ganz durchsichtig, aber: Als sich der Transporterchef und seine Frau vorbeugen, sind Schatten an den Außenflächen des Glases zu sehen. Eine Flüssigkeit müßte sich auf ähnliche Weise abzeichnen, oder?

Antworten

1. *Kappa Alpha 4601704.*
2. *Edward.*

DER RACHEFELDZUG

(THE WOUNDED)

Sternzeit: 44429.6

Die *Enterprise* wartet am Rand des Föderationsraums darauf, ihre Präsenz einem cardassianischen Scout zu melden. Zwischen dem interstellaren Völkerbund und den Cardassianern gibt es zwar eine Friedensvereinbarung, aber die Cardassianer legen großen Wert auf ihre territorialen Hoheitsrechte. Plötzlich erscheint ein Scoutschiff und eröffnet sofort das Feuer. Picard versucht mehrmals, einen Kom-Kontakt herzustellen. Als das nicht gelingt, läßt er ebenfalls die Waffen sprechen und beschädigt den Scout. Als er nach einem Grund für den Angriff fragt, erwidert Captain Gul Macet, ein derartiges Verhalten sei während des Krieges völlig normal. Picard erinnert ihn an den Friedensvertrag, und Gul Macet übermittelt die schockierende Nachricht, daß die Föderation eine Forschungsstation angegriffen hat.

Quizfragen

1. *Wie lauten Klasse und Registrierungsnummer der USS* Phoenix*?*
2. *Welchen Zyklus hat das hochenergetische Sensorsystem der* Phoenix*?*

Picard setzt sich mit Starfleet in Verbindung und erfährt: Die USS *Phoenix* unter dem Kommando von Captain Ben Maxwell griff die Basis der Cardassianer an. Inzwischen reagierte die

Phoenix nicht mehr auf Signale von Starfleet Command. Picard wird aufgefordert, alle notwendigen Maßnahmen zu ergreifen, um den Frieden zu sichern. Er bittet Gul Macet und seine Adjutanten an Bord der *Enterprise* und beginnt mit der Suche nach Maxwells Schiff. Schließlich findet er die *Phoenix,* doch vorher zerstört sie noch einen Frachter und einen Kampfkreuzer. Bei einem Gespräch mit Picard weist Maxwell darauf hin, daß die Cardassianer Kriegsvorbereitungen treffen – die Forschungsstationen sind angeblich militärische Stützpunkte, von denen aus später eine Invasion erfolgen soll. Picard befiehlt Maxwell, in den Föderationsraum zurückzukehren, doch kurze Zeit später ändert die *Phoenix* den Kurs und stoppt ein cardassianisches Versorgungsschiff. Maxwell meint, es enthielte Beweise für seine Behauptungen. Picard weigert sich, das Schiff aufzubringen. Er stellt Maxwell unter Arrest; anschließend kehren *Enterprise* und *Phoenix* ins stellare Territorium der Föderation zurück.

Als Gul Macet die *Enterprise* verläßt, gibt Picard ihm zu verstehen, daß er Maxwells Standpunkt teilt. Allerdings hätte seine Pflicht darin bestanden, den Frieden zu wahren. In Zukunft, so verspricht er, wird Starfleet die cardassianischen Aktivitäten genauer beobachten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die *Phoenix* von der *Enterprise* entdeckt wird, befiehlt Picard, mit Warp 6 Kurs auf das andere Schiff zu nehmen. Nach der Zerstörung des Kampfkreuzers fragt der Captain, wie lange es dauert, bis sie die *Phoenix* erreichen. Data antwor-

tet: »Bei unserer gegenwärtigen Geschwindigkeit von Warp 4…« Wieso ist die *Enterprise* langsamer geworden?

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene betritt O'Brien mit zwei Cardassianern einen Turbolift. Während die Transportkapsel durchs Schiff saust, wird O'Brien von seinen beiden Begleitern zu einem Drink eingeladen. Kurz darauf hält die Kapsel an. Der Transporterchef entschuldigt sich und geht zur Tür, die vor ihm beiseite gleitet. Man vergleiche diesen Vorgang damit, wie Turbolifte in anderen Episoden funktionieren. In ›Angriffsziel Erde‹ sind Riker und Worf in einem Lift unterwegs: Die Tür öffnete sich sofort, als das Ziel erreicht ist. Dies entspricht der normalen Funktionsweise von Turboliften: Die Türen öffnen sich am Ziel und warten nicht, bis jemand auf sie zutritt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die *Phoenix* den cardassianischen Kampfkreuzer angreift, wird das Geschehen von den Fernbereichssensoren der *Enterprise* registriert. Um die Reichweite der verschiedenen Waffensysteme zu verdeutlichen, projiziert Data eine entsprechende Graphik auf den Wandschirm. Dabei stellt er den maximalen Wirkungsbereich der Waffen in Form von konzentrischen Kreisen dar. Die Cardassianer feuern eine Salve ab, und kurz darauf meldet Data, die *Phoenix* befände sich nicht mehr in Reichweite der cardassianischen Waffen. Doch als das Bild zum Wandschirm wechselt, sieht man die *Phoenix* noch immer innerhalb der Kreise des cardassianischen Kreuzers. Mit anderen Worten: Data hat nicht die richtige Auskunft gegeben: Die

Phoenix befindet sich nach wie vor in Reichweite der cardassianischen Waffensysteme.

Antworten

1. Nebular-Klasse, NCC 65420.

2. Der Zyklus dauert fünf Komma fünf Minuten.

DER PAKT MIT DEM TEUFEL

(DEVIL'S DUE)

Sternzeit: 44474.5

Die *Enterprise* empfängt den Notruf einer anthropologischen Forschungsgruppe auf Ventax II. Als sie den Planeten erreicht, findet sie dort Chaos vor. Vor tausend Jahren schlossen die Bewohner einen Pakt mit dem ›Teufel‹ (besser gesagt: mit einer ›Teufelin‹). Sie wünschten sich ein Jahrtausend des Friedens, versprachen dafür ihre Seelen und den Planeten. Jetzt gehen die tausend Jahre zu Ende, und das Volk glaubt: Bald kehrt ›Ardra‹ zurück, um den damals vereinbarten Preis zu verlangen. Einige Ventaxianer sind so hysterisch geworden, daß sie die Forschungsbasis der Föderation angriffen. Die *Enterprise* rettet den leitenden Wissenschaftler, doch seine Kollegen geraten in Gefangenschaft.

Quizfragen

1. *Wer hat den ersten Kontakt mit Ventax II hergestellt?*
2. *Wo befand sich Ardras Schiff?*

Picard beamt sich auf die Welt, um mit dem Premierminister zu sprechen. Während er auf Ventax II weilt, erscheint Ardra: Sie demonstriert ihre ›übernatürliche‹ Macht und erhebt Anspruch auf den Planeten. Picard fordert sie heraus und verlangt, den Vertrag zu sehen. Durch diesen Zwischenfall erwirkt er die Freilassung der ge-

fangenen Wissenschaftler, und er weist Data an, sich gründlich mit dem ventaxianischen Recht zu befassen. Picard kehrt zur *Enterprise* zurück und erörtert die Situation mit den Offizieren. Ardra manifestiert sich auf der Brücke und verlangt auch das Schiff, weil es sich in der Umlaufbahn befand, als sie den Planeten übernahm. Data bestätigt, daß die ventaxianischen Gesetze ihr das Recht geben, derartige Forderungen zu stellen. Auf dem Planeten findet eine Verhandlung statt, und Ardra legt ihren Standpunkt sehr überzeugend dar.

LaForge und der leitende Wissenschaftler entdecken Ardras Energiequelle. Eine Sicherheitsgruppe der *Enterprise* beamt sich an Bord von Ardras Schiff und übernimmt die Kontrolle über alle Systeme. Dadurch bekommt Picard die gleichen Fähigkeiten wie Ardra und kann sie als Schwindlerin entlarven. Sie gibt ihre Ansprüche auf, und ventaxianische Wächter führen sie ab.

Bemerkenswerte Dialoge

»Die Advokatin wird aufgefordert, ihren Prozeßgegner nicht einfach verschwinden zu lassen«, sagt Data zu Ardra, als sie Picard während des Verfahrens fortteleportiert.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während einer Beratung in der Beobachtungskammer weist Data darauf hin, daß die Ventaxianer glauben, es brächte Unglück, Ardras Namen auszusprechen. Doch der Premierminister nennt ihn recht häufig.

• Als Ardra im Kontrollraum der *Enterprise* erscheint, läßt Picard sie zurückbeamen und weist dann einen Fähnrich an, die

Deflektoren zu aktivieren. Der Fähnrich dreht sich um – es ist Ardra. Kurz darauf verläßt sie das Schiff aus eigenem Antrieb. Offenbar ist Picard so verblüfft, daß er nicht daran denkt, seinen Befehl zu wiederholen. Und die Brückenoffiziere scheinen ihn vergessen zu haben: Niemand macht Anstalten, die energetischen Schilde einzuschalten. Zu diesem Zeitpunkt sind Ursprung und Hintergründe von Ardras Macht noch rätselhaft, aber später stellt sich heraus, daß sie ganz gewöhnliche Transportertechnik verwendet. Die Deflektoren der *Enterprise* können also nicht aktiviert worden sein, denn sonst wäre Ardra kaum in der Lage gewesen, in Picards Schlafzimmer zu erscheinen.

• Beim Verfahren fordert Ardra den Captain auf, ihre Fähigkeiten zu erklären. Er meint, dazu sei er nicht imstande. Zugegeben: Er weiß noch nicht, wo sich ihre Energiequelle befindet. Doch während der Besprechung mit seinen Offizieren hat er in dieser Hinsicht recht einleuchtend klingende Spekulationen angestellt. Dennoch behauptet er hier, keine Erklärung zu haben. (Ich weiß, was passiert ist. Als sie *so* gekleidet in Picards Schlafzimmer erschien, rastete beim Captain was aus. Sie möchten gern wissen, in welcher Aufmachung sich Ardra präsentierte? Nun, mit einer genauen Beschreibung an dieser Stelle riskiere ich, das Schamgefühl einiger Leser zu verletzen. Sehen Sie sich die Folge an!)

Geräte und Ausrüstung

• Als Data den Captain zur *Enterprise* zurückbringt, fliegt er aus irgendeinem Grund einmal ums ganze Schiff herum. Die erste Szene zeigt uns, wie sich die Raumfähre dem Schiff von

hinten nähert. Während Picard und Data miteinander sprechen, sieht man im Hintergrund durchs Fenster, wie eine Warpgondel der *Enterprise* vorbeigleitet. An dieser Stelle kann es eigentlich nur noch Sekunden dauern, bis das Shuttle einen Hangar erreicht. Nun, das Gespräch zwischen Captain und Androide dauert an: Sie erörtern die Möglichkeit, Ardras Ansprüche auf die *Enterprise* von einem Schlichter prüfen zu lassen. Nach dem Wortwechsel gewährt uns die neue Kameraeinstellung einen Blick durch die Bugkanzel, und wir sehen die *Enterprise.* Erneut schwebt das Shuttle an einer Warpgondel vorbei und nähert sich einem Hangar. Die einzig mögliche Erklärung für diese Bilder lautet: Data ist einmal ums Schiff herumgeflogen. Hat Data nicht genug Flugzeit für die Erneuerung seiner Pilotenlizenz? Dreht er deshalb eine zusätzliche Runde, bevor er die Raumfähre in den Hangar steuert?

• Befaßt sich LaForge auch in dieser Episode mit multimodalem Reflektionssortieren von komplexen Subraumsignalen? Das würde erklären, warum seine Displays die gleichen graphischen Darstellungen zeigen wie Datas Monitor in ›Angriffsziel Erde‹.

• Picard wiederholt Ardras Tricks und meint, eine Gruppe von der *Enterprise* hätte ihr Schiff unter Kontrolle gebracht. Dann klopft er auf seinen Insignienkommunikator und dankt Riker für seine Hilfe. Picard erwähnt eine Kom-Verbindung zwischen ihm und dem Einsatzteam. Mit anderen Worten: Es war bereits ein Kommunikationskanal geöffnet. Hat Picard ihn geschlossen, als er seinen Insignienkommunikator berührte?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Ardra die *Enterprise* verlassen hat, ruft Picard Data in den Bereitschaftsraum. Bevor der Androide hereinkommt, trinkt der Captain etwas Tee. In einer späteren Kameraeinstellung enthält die Tasse wieder soviel Flüssigkeit wie vorher.

Antworten

1. Die Klingonen, vor siebzig Jahren.

2. 34 Grad Nord, 62 Grad Ost, Höhe 210 Kilometer. Damit befand es sich über dem westlichen magnetischen Pol.

STAR TREK-SCHWACHPUNKTE

Die zehn seltsamsten Aspekte von
STAR TREK: Die nächste Generation

1. *Fixierung auf die Erde.* Haben Sie sich jemals gefragt, warum fremde Völker bei STAR TREK fast immer Ähnlichkeit mit Menschen aufweisen? In den meisten Fällen erscheinen Aliens mit einem Kopf, zwei Armen, zwei Beinen und so weiter. Und wieso bildet die Erde gewissermaßen das Zentrum der Föderation? Die beiden Folgen ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹ (THE BEST OF BOTH WORLDS [1 + 2]) weisen darauf hin, daß sie sich im Sektor 001 befindet. In diesem Zusammenhang: Sollte die Föderation mit Namen nicht ein wenig vorsichtiger umgehen? Warum wird die Raumhafenanlage der Bandi unbedingt ›Farpoint Station‹ genannt? ›Far‹ (weit entfernt) von was? (Da wir gerade dabei sind: Wieso heißt die bajoranische Raumstation ›Deep Space Nine‹?)

2. *Ein Mangel an »Die Enterprise dringt dabei in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.«*[4] Es geschieht viel zu selten, daß ferne Welten erforscht und fremde Lebensformen entdeckt werden. Zugegeben, ab und zu beauftragt Starfleet Command die *Enterprise* mit Kartographierungsmissionen, doch das Exotische bleibt zu sehr im Hintergrund.

3. *Die Struktur der Brücke.* Die gewölbte Brüstung unmittelbar hinter dem Kommandobereich sieht zwar gut aus, ist jedoch alles andere als praktisch. Zunächst einmal: Sie schafft eine Barriere zwischen Sicherheitsoffizier und Captain. In vielen Fällen haben sich Angreifer direkt auf die Brücke gebeamt, um Picard zu entführen. Wie reagiert Worf dann? Er läuft ein Stück die Rampe hinunter und

---

[4] Auch in diesem Fall hat man bei der Synchronisation schlechte Arbeit geleistet (siehe ›Vorwort des Übersetzers‹). Im amerikanischen Original heißt es: »to boldly go where no one has gone before«. Hier gibt es einen wichtigen Unterschied zur ›klassischen‹ STAR TREK-Serie, denn es ist nicht mehr von ›Menschen‹ die Rede, sondern von ›niemand‹. Darum hat sich bei der Synchronisation niemand geschert. Ebensowenig um die Unsinnigkeit des Vorstoßes in andere ›Galaxien‹ – die *Enterprise* wäre Jahrhunderte, wenn nicht gar Jahrtausende unterwegs, um auch nur in die nächste Galaxie vorzustoßen, den etwa zwei Millionen Lichtjahre entfernten Andromedanebel. Dies ist eins von vielen Beispielen für erschreckende Inkompetenz, und es paßt gut zu hervorragenden Dialogen wie »Die Sensoren empfangen menschliche Lebensformen«. Womit denn? Mit roten Teppichen und Fanfaren? Gemeint ist: Die Sensoren *orten* menschliche Lebensformen. Hier entsteht der Eindruck, daß gewisse Leute bei der Synchronisation dringend Nachhilfeunterricht in der deutschen Sprache brauchen. – *Anm. d. Übers.*

setzt dann übers Geländer hinweg. Außerdem sind die drei wichtigsten Kommandooffiziere aufgrund der Brüstung von den wissenschaftlichen Stationen weiter hinten getrennt. Wenn Picard wissenschaftliche Daten benötigt, so muß er ums Geländer herum- und die Rampe hinaufgehen; oder er ruft jemanden zu sich, um einen entsprechenden Bericht in Empfang zu nehmen.

4. *Die Position der Brücke.* Die wichtigste Sektion des ganzen Raumschiffes ist im Grunde genommen ein… Buckel! Wenn die *Enterprise* ihre Schilde verliert, ist der Kontrollraum einem Angriff hilflos ausgeliefert. Er verfügt sogar über ein Kuppeldach, das Feinden hilft, genau zu zielen.

5. *Das kaum genutzte Separationspotential.* Die Pilotepisode (›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹) zeigte dem Zuschauer eine wundervolle neue Fähigkeit der *Enterprise:* Das Diskussegment läßt sich vom Rest des Schiffes trennen. Der Zweck: Wenn der *Enterprise* Gefahr droht, kann die Diskussektion mit den Familienangehörigen der Besatzungsmitglieder zurückgelassen werden. Doch in der ganzen Serie erfolgt eine solche Separation nur *drei* Mal! Einmal fand sie nicht etwa deshalb statt, um Frauen und Kinder in Sicherheit zu bringen, sondern um den Borg *zwei* Ziele zu bieten und nicht nur eins.

6. *Der relative Mangel an Video-Kommunikation.* Nur zweimal werden Videosignale von einer Landegruppe übermittelt: in ›Worfs Brüder‹ von einem neuen ›visuellen Sender‹ der mit LaForges Visor verbunden ist; und von einer auf dem

Kopf montierten Videokamera in ›Der unbekannte Schatten‹ (IDENTITY CRISIS). In allen anderen Fällen bleibt Picard ›blind‹ in Hinsicht auf die Aktivitäten von Einsatzgruppen.

7. *Das Man-gebe-Picard-keine-klare-Antwort-Syndrom.* Dieses Problem betrifft vor allem den Anfang der Fernsehserie; später macht es sich kaum mehr bemerkbar. Picard stellte eine klare Frage und bekam etwa dies zur Antwort: »Ich glaube, das sollten Sie sich selbst ansehen.« Das schlimmste Beispiel dafür gibt es in ›Die schwarze Seele‹. Armus hat sich gerade aus der vermeintlichen Öllache erhoben, als Picard einen Kontakt zur Landegruppe herstellt und fragt: »Was ist los, Nummer Eins? Was sehen Sie?« Woraufhin Riker erwidert: »Schwierigkeiten.«

8. *Datas Verkürzungen.* Das positronische Gehirn des Androiden kann in einer Sekunde sechzig Billionen Berechnungen durchführen und hat eine Speicherkapazität von achthundert Billiarden Bits. Aber trotzdem ist Data nicht imstande, Verkürzungen zu verwenden? Kann es so schwer sein, die allgemeine Programmierung um einen Algorithmus zu erweitern, der es Data erlaubt ›hab's‹ und dergleichen zu sagen? (Als Programmierer weiß ich, daß so etwas ganz leicht zu bewerkstelligen ist.)

9. *Deanna Trois Kleidung.* Warum trägt Troi immer einen hautengen Overall? Abgesehen von ihr zeigt sich niemand in einer solchen Uniform. Anders gefragt: Was liegt der Counselor daran, sich auf diese Weise zu präsentieren?

Glaubt sie vielleicht, daß sich ihre Patienten dadurch besser fühlen? Was hielten Sie davon, sich von einer so gekleideten Psychologin beraten zu lassen?

10. *Worfs Schießkünste.* Als taktischer und Sicherheitsoffizier der *Enterprise* scheint Worf dringend Hilfe zu brauchen. In ›Der Kampf um das klingonische Reich (1 + 2)‹ schneidet Guinan bei Schießübungen besser ab. In ›Terror auf Rutia Vier‹ schießt Worf daneben, und in ›Erwachsene Kinder‹ (RASCALS) verfehlt er einen nur sechs Meter entfernten Ferengi. Außerdem braucht er eine Ewigkeit für die Entscheidung, auf jene Borg zu schießen, die Picard entführten (siehe ›In den Händen der Borg‹).

BEWEISE

(CLUES)

Sternzeit: 44502.7

Die *Enterprise* ist zu einem Planeten der Klasse M unterwegs, als sich plötzlich eine Verzerrungszone im All manifestiert. Kurze Zeit später stellt Data fest, daß die übrigen Brückenoffiziere bewußtlos sind. Als sie wieder erwachen, erklärt der Androide, sie hätten ein instabiles Wurmloch passiert, wodurch die Besatzung für dreißig Sekunden das Bewußtsein verlor. Aufgrund der instabilen Struktur des Wurmlochs gibt Picard die Anweisung, den Flug fortzusetzen. Bald darauf lassen gewisse Dinge den Verdacht aufkommen, daß Data die jüngsten Ereignisse nicht richtig geschildert hat. Picard spricht ihn darauf an, doch der Androide lehnt es ab, seine Fragen zu beantworten. Der Captain ist entschlossen, dieser Sache auf den Grund zu gehen, und die *Enterprise* kehrt zum Planeten der Klasse M zurück. Dort wird das Schiff zum zweiten Mal von den Paxanern angegriffen. Angeblich müssen sie die *Enterprise* vernich-

Quizfragen

1. *Wann wollte sich ›Gloria von Cleveland‹ (Guinan) mit ›Dixon Hill‹ (Picard) treffen?*
2. *Welche Substanz gab Data ins Lüftungssystem, um die Besatzung der* Enterprise *zu wecken?*

ten, weil ihr ursprünglicher Plan fehlgeschlagen ist. Daraufhin teilt Data Picard und den anderen mit, was wirklich geschehen ist.

Die Paxaner sind Isolationisten. Wenn sich ein Raumschiff ihrer Welt nähert, betäuben sie die Besatzung und bringen das Schiff fort. Nach dem Erwachen vermutet die Crew, ein instabiles Wurmloch passiert zu haben – und freut sich, noch am Leben zu sein. Mit dieser Methode wollen die Paxaner verhindern, von Fremden entdeckt zu werden. Diesmal aber hatten sie Pech: Bei Data bleibt des Betäubungsfeld ohne Wirkung. Beim ersten Kontakt verteidigte der Androide das Schiff und weckte die Crew aus ihrem künstlichen Schlaf. Picard sah sich mit einem überlegenen Gegner konfrontiert und schloß einen Kompromiß: Die Besatzung eliminierte alle Daten über die Paxaner und erlaubte es den Fremden anschließend, sie erneut zu betäuben und ihr Kurzzeitgedächtnis zu löschen. Da die entsprechende paxanische Technik bei Data versagt, erhielt er vom Captain den Befehl, die Existenz jener Planetenbewohner unter allen Umständen geheimzuhalten.

Nach Datas Bericht in bezug auf Umstände und Ereignisse der ersten Begegnung bittet Picard um eine zweite Chance. Er bezeichnet den ersten Versuch als eine Probe, die vor allem dazu diente, Fehler zu erkennen. Die Paxaner sind einverstanden. Am Ende der Episode hilft Data dem erwachten Picard auf die Beine und meint, die *Enterprise* hätte gerade ein instabiles Wurmloch passiert…

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die Besatzung zum erstenmal erwacht, meldet Data diverse Verletzte in allen Abteilungen des Schiffes. Eine Szene in der Krankenstation zeigt, wie Dr. Crusher einen Bänderriß in O'Briens Ellenbogen behandelt. Die Ärztin fragt, wie es zu der Verletzung kam, und der Transporterchef antwortet, er hätte eine Pflanze für Keiko aufgehängt, als die *Enterprise* das Wurmloch passierte.

Die Besatzung der Enterprise wurde insgesamt dreimal von den Paxanern betäubt. Beim erstenmal weckte Data seine Gefährten, als die Bewohner des Planeten angriffen. Beim zweiten und dritten Mal hingegen erwachte die Besatzung, ohne zu wissen, daß sich dieser Vorgang wiederholte. Mit anderen Worten: Die Sache mit O'Briens Pflanze bezieht sich auf die erste Betäubung. Als die Paxaner ihr Betäubungsfeld zum zweitenmal einsetzten, wußte die *Enterprise*-Crew, was sie erwartete. Nun, offenbar wollte O'Brien das gleiche Verhaltensmuster zeigen wie beim erstenmal, um verräterischen Diskrepanzen vorzubeugen. Allerdings: Warum sollte er auf einen Stuhl klettern, wenn er weiß, daß er gleich betäubt wird und beim Sturz Gefahr läuft, sich zu verletzen? Wäre es nicht viel besser, auf den Stuhl zu steigen, die Pflanze fallen zu lassen und sich anschließend auf dem Boden auszustrecken? Auf diese Weise erwacht O'Brien in der gleichen Position – ohne irgendwelche Verletzungen.

• Um zu beweisen, daß die Bewußtlosigkeit der Besatzung länger als nur dreißig Sekunden dauerte, sucht Dr. Crusher den letzten Benutzer des Transporters. Nach der Untersuchung jener Person teilt die Ärztin dem Captain mit, daß sie ›viel länger‹ als dreißig Sekunden bewußtlos waren. Wie hat

sie das festgestellt? Dr. Crusher erklärt folgendes: Menschliche Zellen haben einen Aktivitätsrhythmus entwickelt, der auf einer Vierundzwanzig-Stunden-Periode basiert. Sie ist imstande, Zellveränderungen auf molekularer Ebene zu messen. Der Datenspeicher des Transporters enthält Informationen über die Zellstruktur von Transferierten, die sich mit aktuellen Untersuchungsergebnissen in Hinsicht auf die Zellaktivität vergleichen lassen. Woraus folgt: Wenn die Bewußtlosigkeit wirklich nur dreißig Sekunden dauerte, so dürfte sich der ›Biorhythmus‹ kaum von dem unterscheiden, der beim letzten Transfer gemessen wurde.

Das klingt alles schön und gut – bis wir einen Hinweis darauf bekommen, wie lange die Crew *tatsächlich* bewußtlos war. Von einem ›fehlenden Tag‹ ist die Rede; einigen Dialogen kann man entnehmen, daß die Bewußtlosigkeit vierundzwanzig Stunden gedauert haben muß. Wenn das stimmt, und wenn die Zellaktivität wirklich auf einem Vierundzwanzig-Stunden-Rhythmus basiert, so müßten die Zellen nach einem Tag das gleiche Aktivitätsmuster zeigen. In einem solchen Fall könnte Dr. Crusher gar nicht feststellen, daß jemand länger als dreißig Sekunden bewußtlos gewesen ist.

• Als Data einen direkten Befehl Picards ignoriert, droht ihm der Captain mit einem Kriegsgerichtsverfahren und fragt, ob er weiß, was das bedeutet. Der Androide bejaht. Picard fügt hinzu: »Ist Ihnen auch klar, daß man Sie wahrscheinlich bis zur letzten Schraube demontieren wird, um herauszufinden, was die… Fehlfunktion verursachte?«

Ist dies der gleiche Picard, der in ›Wem gehört Data?‹ so engagiert für Datas Rechte als *Person* eintrat? Hat der Androide die betreffenden Rechte irgendwann vor dieser Episode verlo-

ren? Gibt es bei Starfleet vielleicht die Tradition, vor ein Kriegsgericht gestellte Menschen zu sezieren? Data mit einer Demontage zu drohen… Es bedeutet, daß Data weniger Rechte hat als andere Föderationsbürger – oder daß Starfleet dazu neigt, alle Angeklagten umzubringen, die von einem Kriegsgericht schuldig gesprochen werden.

• Gegen Ende der Episode erzählt Data in einer Rückblende von der *ersten* Begegnung mit den Paxanern. Dabei sieht man, wie der Androide Besatzungsmitglieder weckt, während die Paxaner nach einer Möglichkeit suchen, die Schilde der *Enterprise* zu durchdringen. Zu diesem Zeitpunkt weiß niemand, daß die Gegner ›Paxaner‹ sind. Schließlich gelingt es den Fremden, ins Schiff vorzustoßen und Troi zu übernehmen. Nachdem die Counselor Worfs Handgelenk gebrochen hat, fragt Picard: ›Wer sind Sie?‹ Die Paxaner geben keine Antwort darauf, betonen nur, daß sie die *Enterprise* vernichten müssen. Der Dialog setzt sich fort, und man vereinbart einen Kompromiß. Anschließend wendet sich Picard an Data und weist ihn an, das Wissen um die Existenz der Paxaner für immer geheimzuhalten. Woher weiß Picard, daß sich die Fremden ›Paxaner‹ nennen? Sie haben ihren Namen nie genannt.

Logik und Voraussetzungen

• Einen der Hinweise, die zur Entdeckung des ›fehlenden Tages‹ führen, liefert Worfs Handgelenk. Nach der ersten ›Passage durchs Wurmloch‹ zeigen mehrere Szenen einen Worf, der sich im Hintergrund das Handgelenk reibt. Als er sich schließlich von Dr. Crusher untersuchen läßt, findet sie heraus, daß die betreffenden Knochen während des fehlenden Tages

brachen und behandelt wurden. Worf nimmt Dr. Crushers medizinische Hilfe in Anspruch, weil sein Handgelenk *schmerzt.* Man vergleiche dies mit einer Szene in ›Die Rettungsoperation‹. Beverly Crusher bringt bei Ishara Yar einige gebrochene Rippen in Ordnung und meint: »Ich habe das Knochengewebe bei beiden Frakturen miteinander verbunden. Die Muskeln an den betreffenden Stellen bleiben ein oder zwei Tage lang geschwächt, aber Schmerzen sollten sich eigentlich nicht ergeben.« Beim Rest der Episode läßt Ishara durch nichts zu erkennen, irgendwelche Beschwerden zu haben.

• In dieser Folge behauptet Picard, kein einziges Beispiel dafür zu kennen, daß Data jemals gelogen hat. Offenbar erinnert er sich nicht mehr an die Ereignisse von ›Das fremde Gedächtnis‹, als Dr. Ira Graves sein Selbst in Datas Leib transferierte.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Der fürs Holodeck zuständige Computer hat offenbar keine Ahnung, daß Tote nicht mehr die Augen bewegen. Als sich Picard und Guinan zu Beginn der Episode in der Projektionskammer befinden, wird ein holographischer Mann niedergeschossen. Der Captain und seine Begleiterin kriechen zu ihm. Als Picard den Kopf des ›Toten‹ dreht, geraten die Augen in Bewegung.

Antworten

1. Um zwei Uhr.

2. Fünf Millionstel ADTH.

ERSTER KONTAKT

(FIRST CONTACT)

Sternzeit: unbekannt

Riker beamt sich auf den Planeten Malcoria III und besucht dort eine Gruppe von Föderationsbeobachtern. Die Malcorianer stehen kurz vor der Entdeckung des Warpantriebs, und damit wird die Zeit reif für einen ›Erstkontakt‹. Unglücklicherweise wird der Erste Offizier auf dem Planeten schwer verletzt und in ein Krankenhaus eingeliefert, wo ihn eine Untersuchung als Außenweltler entlarvt. Picard und Troi transferieren sich zur Wissenschaftlerin, die das Warp-Projekt leitet. Sie nehmen sie mit zur *Enterprise* und berichten ihr dort, daß sich schon seit Jahren von der Föderation entsandte Beobachter auf ihrem Planeten befinden. Die Forscherin rät dem Captain, mit dieser Information sehr vorsichtig umzugehen – ihr Volk könnte die Fremden für Kundschafter einer Invasionsstreitmacht halten.

Quizfragen

1. *Wie viele Stunden hat der malcorianische Tag?*
2. *Wie heißt die Malcorianerin, zu der Riker in dieser Folge recht enge Beziehungen unterhält?*

Sie stellt Picard dem Staatsoberhaupt vor, für das ebenfalls eine Tour durchs Schiff veranstaltet wird. Die Beziehungen entwickeln sich gut – bis Rikers Präsenz im Krankenhaus be-

kannt wird. Auf diese Nachricht reagieren das Staatsoberhaupt, Kanzler Avel Durken, und sein Sicherheitschef recht ungehalten. Letzterer besteht darauf, Riker trotz seines geschwächten Zustands zu verhören. Bei der Begegnung drückt er Riker einen Phaser in die Hand und schießt auf sich selbst – auf diese Weise will der Sicherheitschef dafür sorgen, daß seine Heimatwelt Distanz zur Föderation wahrt. Unterdessen überzeugt die Wissenschaftlerin das Staatsoberhaupt davon, daß Riker Gefahr droht. Durken teilt Picard mit, wo sich sein Erster Offizier befindet. Kurz darauf werden Riker und der Sicherheitschef an Bord und zur Krankenstation gebeamt, wo sich Dr. Crusher um sie beide kümmert. Kanzler Durken bittet Picard, dem Planeten noch einige Jahre Zeit zu lassen. Zuerst will er sein Volk auf den Erstkontakt vorbereiten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Malcorianer stehen kurz vor der Entdeckung des Warpantriebs. Zu Beginn der Episode erklärt die Wissenschaftlerin dem Staatsoberhaupt das bevorstehende Warp-Experiment. Sie spricht dabei von einem Raumschiff, das mit dem neuen Antrieb ein benachbartes Sonnensystem erreichen soll. Um Erfolg oder Mißerfolg des Experiments zu beurteilen, müssen die Malcorianer in der Lage sein, Raumschiffe jenseits der Atmosphäre ihres Planeten zu orten. Das entspräche auch ihrem technischen Entwicklungsstand. Immerhin war man im primitiveren zwanzigsten Jahrhundert auf der Erde fähig, Satelliten im Orbit zu überwachen. Warum entgeht die *Enterprise* der malcorianischen Aufmerksamkeit? Sie ist *groß* – es handelt sich bei ihr um ein Schiff der Galaxis-Klasse – und verfügt nicht

über eine Tarnvorrichtung. Hat sie vielleicht die Möglichkeit, Radarstrahlen gegenüber ›unsichtbar‹ zu sein?

• Das Staatsoberhaupt braucht einen aufmerksameren Sekretär. Als die Wissenschaftlerin Picard dem Kanzler vorstellt, betreten sie dessen Büro. In jener Szene klingt eine ruhige Stimme aus der Wechselsprechanlage und teilt Durken mit, daß die Forscherin mit einem Besucher gekommen ist. In der Stimme fehlt jede Spur von Aufregung – obgleich Picard auf den ersten Blick als Außenweltler zu erkennen ist. Hat der Sekretär nicht einmal aufgesehen, um festzustellen, *wer* zum Kanzler möchte?

• Als Durken die *Enterprise* besucht, bietet ihm Picard etwas zu trinken an und bringt einen Toast aus. Durken kommentiert das Getränk so: »Auf Malcoria III haben wir etwas, das ähnlich schmeckt.« Wie hoch mag die Wahrscheinlichkeit sein, daß die Bewohner des Planeten ihrer Welt die gleiche Bezeichnung gegeben haben wie Starfleet? Man sollte dabei auch berücksichtigen, daß die Malcorianer glauben, im Mittelpunkt des Universums zu sein. Würde eine solche Kultur ihrer Welt den Namen der Sonne geben und ihm zur besseren Kennzeichnung eine Nummer hinzufügen? Man stelle sich vor, die Menschen hätte ihren Planeten immer ›Sonne III‹ genannt.

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode wird darauf hingewiesen, daß die Föderation mit einem Erstkontakt wartet, bis die Bewohner eines Planeten den Warpantrieb entwickeln. Nun, das scheint durchaus vernünftig zu sein. Doch dieses Konzept steht in offensichtlichem Widerspruch zu einigen anderen Fernsehfolgen. Man

nehme nur ›Das Gesetz der Edo‹. Die Crew der *Enterprise* braucht Urlaub, und deshalb steuert man einfach den nächsten Planeten an, um die dortige Bevölkerung zu besuchen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die gemalte Stadt aus ›Planet Angel One‹ wird auch in dieser Episode verwendet. Damit erscheint sie schon zum dritten Mal. In ›Planet Angel One‹ war sie die Hauptstadt, in ›Das Herz des Captains‹ wurde sie zur Starbase 515. In ›Erster Kontakt‹ stellt sie ein medizinisches Zentrum in der Hauptstadt von Malcoria III dar.

Antworten

1. Neunundzwanzig.

2. Lanel.

DIE BEGEGNUNG IM WELTRAUM

(GALAXY'S CHILD)

Sternzeit: 44614.6

Zu Beginn der Episode bittet Picard den Chefingenieur LaForge, Dr. Leah Brahms an Bord zu empfangen. Sie kommt im Auftrag von Starfleet und soll die von Geordi vorgenommenen Modifikationen des Warptriebwerks untersuchen. LaForge sieht der Begegnung mit großem Optimismus entgegen. Er hat Leah Brahms bereits kennenlernt, und zwar als holographische Person auf dem Holodeck (siehe ›Die Energiefalle‹); daher hält er es für leicht, Freundschaft mit ihr zu schließen. Doch als die Besucherin an Bord kommt, erwartet ihn eine Enttäuschung. Brahms erweist sich als arrogant und wirft ihm vor, an ihrem Konstruktionsdesign für den Warpantrieb herumgepfuscht zu haben. Geordi versucht, die Wogen zu glätten, doch es will ihm nicht recht gelingen.

Quizfragen

1. *Welche Phaser-Justierung wählt Dr. Crusher für den ›Kaiserschnitt‹?*
2. *Welche Programmdatei enthält die von La Forge geschaffene Brahms-Simulation?*

Data ortet seltsame Emissionen in einem nahen Sonnensystem, und die *Enterprise* ändert den Kurs, um das Phänomen zu untersuchen. Sie entdeckt eine bis dahin unbekannte Lebensform. Die Entität sondiert das Schiff – und greift an. Picard

befiehlt den Einsatz der Phaser mit geringem energetischen Niveau, und wenig später stirbt das Geschöpf. Der Captain gibt sich die Schuld dafür, ist entsetzt und sucht seinen Bereitschaftsraum auf. Es dauert nicht lange, bis Data neue Emissionen registriert, und zwar aus dem Innern des toten Wesens. Offenbar gehen sie von einer Art Baby aus. Es wird beschlossen, einen ›Kaiserschnitt‹ durchzuführen, wobei man die Phaser als Skalpell verwendet.

Als die *Enterprise* den Flug fortsetzen will, setzt sich das neue Wesen an der Außenhülle fest und saugt Energie ab. Picard unternimmt nichts dagegen und fliegt in die Richtung, aus der das Mutterwesen kam. Im Maschinenraum suchen LaForge und Brahms nach einer Möglichkeit, mehr Energie zu produzieren und die Bordsysteme zu stabilisieren. Als das Schiff die Heimat des ›Babys‹ erreicht, nähern sich mehrere Entitäten. LaForge und Brahms entwickeln gerade noch rechtzeitig eine Methode, das junge Wesen von der *Enterprise* zu trennen. Woraufhin das Schiff sofort beschleunigt und die Gefahrenzone verläßt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Hat's Ihnen Spaß gemacht?« fragt Brahms den Chefingenieur, als sie von ihrem holographischen Duplikat erfährt. Sie glaubt offenbar, daß sich LaForge damit vergnügte.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Geordi zu Anfang versucht, einen guten Eindruck auf Brahms zu machen, schlägt er vor, daß sie sich zuerst die Dilithiumkammer ansehen. Leah ist einverstanden, und darauf-

hin deaktiviert LaForge die Kammer. Etwa zur gleichen Zeit empfängt Data die sonderbare Emission, was einen Kurswechsel der *Enterprise* zur Folge hat. Eine kurz vorher eingeblendete graphische Darstellung zeigt das Schiff im Warptransfer. Bedeutet eine deaktivierte Dilithiumkammer nicht, daß die *Enterprise* ihr Warppotential verloren hat? Und wieso verzichtet Geordi darauf, der Brücke Bescheid zu geben?

Logik und Voraussetzungen

• In Hinsicht auf das Materie-Antimaterie-Mischungsverhältnis scheint erhebliche Verwirrung zu herrschen. Brahms ist gerade an Bord der *Enterprise* eingetroffen, als sie auch schon behauptet, jenes Mischungsverhältnis sei geändert worden. Sie meint, es sei nicht so beschaffen, wie es den bei Starfleet gültigen technischen Vorschriften entspricht. Aber es gibt doch nur eine vernünftige Mischung, oder? In ›Prüfungen‹ legen Wesley und Mordock eine Zulassungsprüfung für die Starfleet-Akademie ab. Dabei müssen sie unter anderem die Frage nach dem bereits erwähnten Mischungsverhältnis beantworten und gelangen zu dem richtigen Schluß, daß es 1 zu 1 beträgt. Diese Lösung wird später bestätigt. In ›Der Reisende‹ heißt es allerdings, Kozinski käme an Bord, um ›neue Mischungsformeln‹ zu testen. Außerdem: In ›Die schwarze Seele‹ spricht der Chefingenieur von diesem Mischungsverhältnis: 25 Teile Materie und 1 Teil Antimaterie.

Übrigens: Die Autoren des *Technischen Handbuchs* unternehmen einen tapferen Versuch, auch diese Widersprüche zu erklären. Angeblich hängt das Mischungsverhältnis vom Warpfaktor ab. Bei Warp 8 und darüber beträgt es 1 zu 1, doch dar-

unter kann es anders beschaffen sein. Wesley und Mordock behaupten etwas anderes in ›Prüfungen‹. Der Dialog lautet:

»Als ich begriff, daß es sich um eine Fangfrage handelt, fiel mir sofort die Antwort ein«, sagt der superintelligente Wesley Crusher.

Und der nicht minder intelligente Mordock entgegnet: »Ja, bei Materie und Antimaterie kann es nur ein vernünftiges Mischungsverhältnis geben: 1 zu 1.«

Der Fall scheint recht klar zu sein, oder? Stellen wir uns einmal vor, wie die fürs Warptriebwerk benötigte Energie produziert wird. Sie entsteht in der Dilithiumkammer, und zwar durch die gegenseitige Annihilation von Materie und Antimaterie. Wenn ein Elektron und ein Positron (ein Antimaterie-Elektron) aufeinandertreffen, so verwandeln sich beide Teilchen in Energie. Wenn zwei Elektronen einem Positron begegnen, so bleibt ein Elektron übrig, nicht wahr? Wenn das Mischungsverhältnis also anders beschaffen ist als 1 zu 1, so sammelt sich Materie in der Dilithiumkammer an. Was macht sie da? Hofft sie vielleicht, mit dem einen oder anderen Gammastrahl Bekanntschaft zu schließen?

Antworten

1. Drei Prozent gebündelte Energie.

2. Datei 9140.

AUGEN IN DER DUNKELHEIT

(NIGHT TERRORS)

Sternzeit: 44631.1 – 44642.1

Die *Enterprise* findet die seit neunundzwanzig Tagen vermißte USS *Brattain.* Eine Erkundungsgruppe beamt sich an Bord und stellt fest, daß alle Besatzungsmitglieder tot sind, bis auf einen Betazoiden, der jedoch völlig apathisch ist. Troi versucht, mental mit ihm zu kommunizieren, empfängt jedoch keine sinnvollen Mitteilungen. Dr. Crusher untersucht die Leichen und kann dabei keine äußeren Ursachen für den Tod feststellen. Alles deutet darauf hin, daß die Besatzungsmitglieder den Verstand verloren und sich selbst umbrachten. Als die Nachforschungen einige Tage dauern, macht sich bei der Crew eine Verschlechterung des geistigen Zustands bemerkbar. Dr. Crusher rät Picard, diesen Raumbereich unverzüglich zu verlassen.

Quizfragen

1. *Wie viele Personen starben an Bord der* Brattain*?*
2. *Wie lautet die Katalognummer für Wasserstoff, und auf welche Weise wird die Substanz gelagert?*

Als die *Enterprise* zu beschleunigen versucht, versagt das Triebwerk. Data stellt fest, daß sie sich in einem Raum-Riß befinden, in einer Anomalie, die Energie absorbiert und das

Schiff daran hindert, sein Bewegungsmoment zu verändern. Nur eine große Explosion kann die *Enterprise* aus dem Riß befreien. Unglücklicherweise befindet sich nichts an Bord, das geeignet wäre, eine solche Detonation auszulösen. Unterdessen untersucht Dr. Crusher die Gehirne der *Brattain*-Besatzungsmitglieder und findet dabei einen gemeinsamen Faktor: eine chemische Störung, hervorgerufen durch Traummangel. Als sie auch die Crew der *Enterprise* untersucht, findet sie die gleichen Störungen. Deanna Troi bildet die einzige Ausnahme. Die Counselor hat sich zwar ihre Fähigkeit zum Träumen bewahrt, aber sie wird dabei immer wieder mit Entsetzensbildern konfrontiert. Als der komatöse Betazoide jene Worte spricht, die Troi im Traum hört, versteht sie plötzlich: In dem Riß sitzt auch das Raumschiff eines fremden Volkes fest; die Mannschaft sendet einen telepathischen Hilferuf, der die Besatzungsmitglieder der *Enterprise* am Träumen hindert.

Data und Troi entwickeln gemeinsam einen Plan. Die Alpträume der Counselor scheinen darauf hinzudeuten, daß die Fremden Wasserstoff brauchen, um eine Explosion auszulösen und die beiden Raumschiffe damit aus der Anomalie zu befreien. Troi versinkt in Trance, und Data gibt Wasserstoff frei. Kurz darauf kommt es zur Detonation, wodurch sowohl die *Enterprise* als auch das fremde Schiff den Riß im Raum verlassen können.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als überlegt wird, wie man eine starke Explosion auslösen kann, denkt niemand daran, die Selbstzerstörungssequenz der

Brattain einzuleiten. Die Überladung eines Warptriebwerks müßte doch für einen ziemlichen ›Knall‹ sorgen, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Offenbar ist selbst die Tür der Krankenstation von den vielen Toten an Bord der *Brattain* beeindruckt. Als Picard und Dr. Crusher zu Beginn der Episode über die Situation sprechen, betreten sie die medizinische Sektion. Hinter ihnen schließt sich das Schott ganz langsam, als wollte es das Gespräch nicht stören.

• Als es darum geht, den Fremden eine Nachricht zu schicken, sieht sich Data eine Liste mit möglichen Elementen an. Auf dem Display vor ihm scrollt die Darstellung von unten nach oben. Als Troi den Eintrag ›Wasserstoff‹ sieht, bittet sie Data, zum eben gezeigten Abschnitt der Liste zurückzukehren. In der nächsten Einstellung scrollen die Zeilen erneut von unten nach oben, wenn auch langsamer. Das ist eine *sehr* schlechte Benutzeroberfläche, die beim Anwender erhebliche Verwirrung stiftet. Zwar können Programme so gestaltet werden, daß abgefragte Informationen in jedem Fall von unten nach oben gleiten, ganz gleich, in welche Richtung die Abfrage erfolgt. Aber in einem solchen Fall fehlt dem Anwender eine wichtige Orientierungshilfe, denn das Geschehen auf dem Bildschirm stimmt nicht mit der Richtung des Datenflusses überein.

Antworten

1. Vierunddreißig.

2. Nummer 34-4077. Der Wasserstoff wird in Form von Deuterium gelagert.

DER UNBEKANNTE SCHATTEN

(IDENTITY CRISIS)

Sternzeit: 44664.5 – 44668.1

Lieutenant Commander Susanna Leitjen kommt an Bord der *Enterprise.* Sie und LaForge gehörten zur Crew des Raumschiffs USS *Victory.* Damals untersuchten Leitjen, LaForge, Hickman, Mendez und einige andere das rätselhafte Verschwinden einer Kolonie auf dem Planeten Tarchannen III. Inzwischen sind fünf Jahre vergangen, und etwas Seltsames geschah: Hickman und Mendez sind ebenso verschwunden wie zuvor die Kolonisten auf Tarchannen III. Kurz darauf verändert sich Leitjen. Während eines Abstechers auf den Planeten wird sie gewalttätig, und nur LaForges rasches Eingreifen gewährleistet ihre Rückkehr zur *Enterprise.* Leitjen möchte sich erneut nach Tarchannen transferieren, aber LaForge und Picard sind dagegen.

Quizfragen

1. *Wie lautet die Registrierungsnummer der USS* Victory*?*
2. *Wie heißt das Shuttle von der USS* Aries*?*

Im Maschinenraum erleidet Leitjen einen Kollaps. Geordi findet angeschwollene blaue Adern an ihrem Hals, und bei beiden Händen sind die drei mittleren Finger zusammengewachsen. LaForge liefert Leitjen in der Krankenstation ab und setzt dann seine Nach-

forschungen fort. Er benutzt das Holodeck, um sich eine Aufzeichnung der ursprünglichen Untersuchung anzusehen. Plötzlich setzt auch bei ihm eine Metamorphose ein: Er wird unsichtbar, sowohl für menschliche Augen als auch für die Sensoren der *Enterprise.* Wenig später gelingt es ihm, das Schiff zu verlassen und den Planeten zu erreichen. Etwa zur gleichen Zeit entdeckt Dr. Crusher die Ursache für Leitjens Veränderung: ein Parasit. Sie operiert und entfernt die fremde Lebensform, woraufhin Leitjen wieder normal wird. Mit einer Landegruppe beamt sie sich auf den Planeten und rettet LaForge.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich Leitjen verändert, wird sie nur gerettet, weil LaForge zugegen ist. Doch nachdem sie in der Krankenstation untergebracht wurde, erlauben Picard und Dr. Crusher dem Chefingenieur, allein zur Arbeit zurückzukehren – obgleich sie wissen, daß die Metamorphose von einem Augenblick zum anderen beginnen kann. Sollte Picard nicht besser dafür sorgen, daß LaForge ständig Gesellschaft hat? Er könnte Data anweisen, bei ihm zu bleiben. Der Androide unternimmt einen halbherzigen Versuch, Hilfe anzubieten, doch Geordi lehnt ab. Niemand erhebt Einwände.

LaForge möchte allein arbeiten und räumt die Bedenken des Captains und der Ärztin aus, indem er folgendes vorschlägt: Sie sollen den Computer so programmieren, daß er seine Bewegungen an Bord überwacht. Vermutlich erstellt jemand ein solches Programm. Allerdings: Als sich Geordi verändert und Dr. Crusher versucht, ihn zu lokalisieren, teilt ihr der Compu-

ter mit, daß sich LaForge nicht an Bord der *Enterprise* befindet. (Er ist doch an Bord, aber die Sensoren können ihn nicht lokalisieren.) Wenn der Computer tatsächlich darauf programmiert wurde, Geordis Bewegungen zu überwachen – müßte er dann nicht einen Alarm auslösen, als der Chefingenieur plötzlich ›verschwindet‹? Nun, wenn ein solcher Alarm ausgelöst worden wäre oder Picard beschlossen hätte, Geordi von Data beobachten zu lassen – in dem Fall wäre diese Episode recht kurz gewesen.

• Offenbar ist ›Der unbekannte Schatten‹ ohnehin recht knapp geraten, denn Data nimmt sich zwanzig Sekunden Zeit für etwas, das ein Mensch in zehn bewerkstelligen könnte. Er modifiziert eine Lampe so, daß sie ultraviolettes Licht ausstrahlt – damit soll LaForge auf dem Planeten gefunden werden. In diesem Zusammenhang müssen zwei Dinge berücksichtigt werden. Erstens: In einer früheren Szene weist Data darauf hin, er sei ›stark motiviert‹, LaForge zu helfen. Zweitens: Data ist ein Androide; in anderen Folgen arbeitet er so schnell, daß seine Hände nur noch als Schemen zu erkennen sind. Wenn das mit der starken Motivation stimmt, und wenn er viel schneller sein kann – warum bewegt er sich dann so, als hätte er kaum mehr Saft in den Batterien? Später zeigt Data, was er normalerweise zu leisten vermag. Er teilt Riker mit, daß eine bestimmte Aufgabe zwei Minuten in Anspruch nimmt – um sie dann in fünfzig Sekunden zu erledigen! So etwas erwartet man von jemandem, der sofort auf die Sekunde genau berechnen kann, wie lange der Flug zu einem fernen Ziel dauert.

• Gegen Ende der Episode beamt sich eine Landegruppe auf den Planeten, um LaForge zu retten. Leitjen weist ihre Begleiter an, die Lampen auszuschalten, da das Licht die fremden

Wesen verschreckt. Riker stellt eine Frage in Hinblick auf Datas Taschenlampe, von der ultraviolette Emissionen ausgehen, und Leitjen meint, ultraviolettes Licht sei ›jenseits des visuellen Spektrums‹ der Geschöpfe. Das ist sehr umständlich ausgedrückt. Man könnte auch sagen: Die Aliens sind nicht imstande, ultraviolettes Licht zu sehen. Seltsam: Als Data seine Lampe auf die fremden Wesen richtet, ergreifen LaForge und zwei andere Geschöpfe sofort die Flucht. Sie können das UV-Licht also *doch* sehen.

Geräte und Ausrüstung

• Im Verlauf seiner Nachforschungen sieht sich LaForge visuelle Aufzeichnungen an, die fünf Jahre zuvor von der ursprünglichen Landegruppe angefertigt wurden. Dabei bemerkt er einen Schatten an der Wand eines Gebäudes, und er weist den Computer an, diese Szene auf dem Holodeck zu simulieren.

(An dieser Stelle ist ein kurzer Hinweis nötig. Der Computer teilt LaForge mit: »Es gibt kein Objekt in dem Programm, das einen solchen Schatten verursachen könnte.« Dieser Punkt ist sehr wichtig. Für den Computer sieht die Sache folgendermaßen aus: Es existieren eine Lichtquelle und ein Schatten an der Wand eines Gebäudes, doch dazwischen befindet sich *nichts.* Der Computer muß den Schatten also für einen sonderbaren Fleck an der Mauer halten.)

Kurz nachdem er das Holodeck betreten hat, fordert LaForge den Computer auf, alle menschlichen Gestalten aus der Simulation zu entfernen. Die holographischen Personen verschwinden, ebenso ihre Schatten, doch die dunkle Stelle an der Wand

bleibt. Damit stellt der Computer ein erstaunliches Leistungsvermögen unter Beweis, denn der Schatten eines Menschen war mit dem Schemen an der Mauer verschmolzen. Es ist praktisch unmöglich, zwei Schatten voneinander zu unterscheiden – es sei denn, man weiß genau, wovon sie hervorgerufen werden. Der Computer weiß es nicht; das haben wir eben festgestellt. (Vielleicht hat er einen geringfügigen Dichte-Unterschied festgestellt, und zwar aufgrund von Differenzen beim reflektierten Licht.)

LaForge tritt an die Wand heran und neigt den Kopf nach vorn, woraufhin sich der Schatten in seinem Gesicht abzeichnet. An dieser Stelle sollten wir uns daran erinnern, daß sich Geordi auf dem Holodeck befindet. Die Szene entspricht also nicht der ›Realität‹, sondern ist nur eine Simulation, geschaffen vom Computer. Warum sollte der Computer einen Schatten in LaForges Gesicht erzeugen, wenn er auch weiterhin die Ansicht vertritt, daß sich kein Objekt zwischen Lichtquelle und Wand befindet?

• Als Dr. Crusher die Ursache für Leitjens Veränderung bemerkt, beschließt sie, sofort eine Operation durchzuführen. Während der Vorbereitungen rollt jemand einen Apparat herein, der schon einmal verwendet wurde, und zwar in ›Kraft der Träume‹. Die Maschine sieht aus wie ein Bogen auf Rädern.

Lange Metallstangen ragen in den Bogen herein und treffen sich dort in der Mitte. In ›Kraft der Träume‹ verwendete man diese Vorrichtung zur direkten Stimulierung von Rikers Gehirn. Dabei wies der obere Teil des Diagnosebettes eine spezielle Form auf, die Kopf und Schultern des Patienten gerecht wurde – und es erlaubte, den Apparat über Rikers Schädel zu

stülpen. In ›Der unbekannte Schatten‹ liegt Leitjen auf einem ganz gewöhnlichen Bett. Mit anderen Worten: Die Maschine kann nicht nahe genug an sie herangebracht werden, um den Metallstangen eine ›Stimulierung des Gehirns‹ zu erlauben.

• Noch ein letzter Punkt in dieser Rubrik. Als die Landegruppe aufbricht, um LaForge zu retten, nimmt Data eine Lampe mit. Sie strahlt ultraviolettes Licht aus und erlaubt es der Gruppe, LaForge, Hickman und Mendez zu sehen. Ohne UV-Emissionen bleiben die Metamorphierten unsichtbar. Geordi wird gefunden, und Leitjen umarmt ihn. Data steht mit seiner speziellen Lampe hinter ihr. Eine Einstellung zeigt Leitjens Rücken und LaForges Gesicht, das zu glühen scheint. Die Erklärung: Es reflektiert das von Datas Lampe ausgehende UV-Licht. In der nächsten Einstellung präsentiert man dem Zuschauer Geordis Rücken und Leitjens Gesicht, das ebenso zu glühen scheint wie zuvor die Miene des Chefingenieurs. Kurz darauf wechselt die Perspektive erneut. Wenn LaForge nur deshalb zu sehen ist, weil ultraviolettes Licht auf ihn fällt, so sind die entsprechenden Emissionen offenbar imstande, sich nicht nur in einer geraden Linie zu bewegen: Sie reichen um Leitjen herum und erreichen auch Geordis Rücken. (Natürlich hätte Data beim Wechsel der Kameraeinstellung ein wenig zur Seite treten können, um die Lampe neu auszurichten, aber in dem Fall hätte nur ein Teil von LaForges Gesicht zu erkennen sein dürfen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz vor Beginn der Veränderung arbeitet LaForge auf dem Holodeck. Während dieser Szene bekommt der Zuschauer

Gelegenheit, Geordi aus der Nähe zu betrachten. Das Licht fällt von der Seite her aufs Visor, und dadurch kann man die Augen die Chefingenieurs sehen – mitsamt ihren Pupillen. In der Fernsehserie ist Geordi blind. Wenn er das Visor ablegt, so zeigt er Augen, in denen nur das Weiße zu erkennen ist. Natürlich mußte sich LeVar Burton alias Geordi LaForge bei dieser Szene visuell orientieren können, und deshalb statteten die Leute von der Maske seine Augen nicht mit dem üblichen weißen Film aus. Unter normalen Umständen genügt das Visor völlig, um die Augen zu verbergen, doch diesmal war das nicht der Fall.

Antworten

1. NCC 9754

2. Cousteau.

DIE REISE INS UNGEWISSE

(THE NTH DEGREE)

Sternzeit: 44704.2 – 44705.3

Die *Enterprise* erreicht Argus Array, ein nicht mehr funktionierendes Raumteleskop. Data entdeckt eine fremde Sonde in der Nähe, und Picard fordert LaForge auf, sich die Sache aus der Nähe anzusehen. Geordi läßt sich von Lieutenant Reginald Barclay (siehe ›Der schüchterne Reginald‹) begleiten und bricht mit einem Shuttle auf. Plötzlich geht ein Energiestrahl von der Sonde aus und sorgt beim Computer der Raumfähre für eine energetische Überladung. Barclay wird bewußtlos. Die *Enterprise* beamt ihn und LaForge wieder an Bord, woraufhin eine Untersuchung in der Krankenstation stattfindet. Dr. Crusher entdeckt nichts Ungewöhnliches, und die beiden Männer können in den Maschinenraum zurückkehren. Etwa zur gleichen Zeit setzt sich die Sonde in Bewegung und treibt der *Enterprise* entgegen. Alle Versuche, den Abstand zu vergrößern oder das Objekt mit den Phasern zu zerstören, schlagen fehl. Die Photonentorpedos können aufgrund der geringen Distanz nicht eingesetzt werden.

Quizfragen

1. *Wie hoch ist Barclays IQ?*
2. *Mit welchem Computerkern verbindet sich Barclay zunächst?*

Plötzlich unterbricht das Schiff den Warptransfer. Barclay leitet die Warpenergie in die Schilde und fordert Picard auf, Photonentorpedos abzufeuern. Der Captain gibt Worf eine entsprechende Anweisung, und diesmal gelingt es tatsächlich, die Sonde zu zerstören. Der Zwischenfall weist auf eine umfassende Veränderung bei Barclay hin. Als Dr. Crusher ihn erneut untersucht, stellt sie eine außergewöhnliche Zunahme seines psychischen Potentials fest.

Einige Tage später werden die Fusionsreaktoren des Argus Array instabil, und Barclay zeigt immer mehr Ungeduld in Hinsicht auf den Kontrollcomputer. Er sucht das Holodeck auf, verbindet sich dort direkt mit dem Computer und bringt das Raumteleskop in Ordnung. Anschließend transferiert er die *Enterprise* über dreißigtausend Lichtjahre hinweg ins Zentrum der Galaxis, wo eine Begegnung mit fremden Wesen stattfindet. Es handelt sich um jene Geschöpfe, von denen die Sonde stammt. Sie erforschen das Weltall, indem sie Roboter ausschicken, die Hinweise darauf geben, wie sie zu erreichen sind. Die Fremden sorgen dafür, daß Barclay wieder normal wird. Einige Tage lang findet ein reger Informationsaustausch statt, und dann kehrt die *Enterprise zur* Föderation zurück.

Bemerkenswerte Dialoge

»Dies sind keine Hirngespinste. Es ist Theater.« Diese ermutigenden Worte richtet Troi an Barclay, als der sich fragt, ob er jetzt besser dran ist – nachdem er seine holographische Phantasiewelt zugunsten der Schauspielerei aufgegeben hat. (Es ist eine sehr interessante Bemerkung, wenn man bedenkt: Sie stammt von einer Schauspielerin, die bei einer im vierund-

zwanzigsten Jahrhundert spielenden Fernsehserie mitwirkt; und sie richtet sich an einen Schauspieler, der gerade in einem aus dem neunzehnten Jahrhundert stammenden Bühnenstück auftrat.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode geschieht es zum ersten- und auch letztenmal, daß man ein Shuttle einsetzt, um Informationen zu sammeln. In allen anderen Fällen reichen die außerordentlich leistungsfähigen Sensoren der *Enterprise* völlig aus. Nun, wenn LaForge und sein Begleiter nicht mit einer Raumfähre aufgebrochen wären, hätte Barclay wohl kaum von einer energetischen Entladung getroffen werden können.

Geräte und Ausrüstung

• Wenn LaForge die technische Kontrolle vom Maschinenraum zur Brücke transferiert, geht er normalerweise folgendermaßen vor: Er tritt aus dem Turbolift, geht zur betreffenden Station und berührt dort eine Schaltfläche; dann leuchten die Anzeigen auf. Zu Beginn dieser Episode nähert sich Geordi der Station, und ihre Kontrollelemente werden aktiv, *bevor* der Chefingenieur irgendeine Schaltung vornimmt.

• Shuttle Nummer 5 hat sich einmal mehr verändert. In der Episode ›Die Zukunft schweigt‹ hieß das Shuttle *El-Baz,* in ›Die Macht der Paragraphen‹ wurde daraus die *Onizuka,* In ›Wer ist John?‹ erhielt das Shuttle wieder den Namen *El-Baz.* In ›Die Reise ins Ungewisse‹ scheint das Shuttle Nr. 5 gerade einen Umbau hinter sich zu haben. In den bisherigen Folgen war es ein kleines, kompaktes und kantiges Raumschiff, das

zwei Passagieren Platz bot. Hier wird daraus ein schnittiges Gefährt, das mehr Personen aufnehmen kann.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz bevor die Counselor Barclay im Gesellschaftsraum trifft, trinkt er einen Schluck aus seinem Glas. Der Flüssigkeitspegel zeichnet sich deutlich am schwarzen Streifen ganz oben ab. Troi und Barclay sprechen über sein neues Selbstvertrauen. Als Deanna schließlich geht, sehen wir erneut das Glas: Diesmal befindet sich der Flüssigkeitspegel ein ganzes Stück unter dem schwarzen Band, obwohl Barclay während des Gesprächs nichts trank.

Antworten

1. *Er liegt zwischen 1200 und 1450.*
2. *Mit dem Computerkern auf der Steuerbordseite.*

GEFANGEN IN DER VERGANGENHEIT

(QPID)

Sternzeit: 44741.9

An Bord der *Enterprise* findet eine archäologische Konferenz statt, und Picard soll dabei eine Rede halten. Als er abends sein Quartier aufsucht, findet er dort Vash vor (siehe ›Picard macht Urlaub‹). Am nächsten Morgen führt Dr. Crusher die Besucherin durchs Schiff. Vash ärgert sich immer mehr darüber, daß Picard niemandem von ihr erzählt hat. Kurz darauf manifestiert sich Q im Bereitschaftsraum des Captains. Er möchte sich für Picards Freundlichkeit bei ihrer letzten Begegnung bedanken (siehe ›Noch einmal Q‹). Der Captain lehnt Geschenke jeder Art ab und fordert Q auf, das Schiff zu verlassen.

Quizfragen

1. *Wann wurden Zugangsbeschränkungen für die Ruinen auf Tagus III beschlossen?*
2. *Wie viele archäologische Ausgrabungen auf Tagus III führten zu wichtigen Entdeckungen?*

Zwischen Picard und Vash nehmen die Spannungen immer mehr zu. Sie glaubt, daß ihn ihre Präsenz mit Verlegenheit erfüllt. Und Picard stellt fest, warum Vash wirklich gekommen ist: Sie möchte auf dem Planeten, den die *Enterprise* umkreist, illegale Grabungen durchführen.

Q bemerkt die Auseinandersetzung und verspottet Picard wegen seiner Gefühle für Vash. Er verabschiedet sich mit folgendem Hinweis: Er will beweisen, daß der Captain sich mit seinen Emotionen in bezug auf Vash selbst zugrunde richten wird. Als Picard seine Rede beginnt, wird Q aktiv und beamt die Senior-Offiziere der *Enterprise* in eine Nachbildung des Sherwood Forest – mit Jean-Luc in der Rolle des Robin Hood. Q erklärt, Picards Geliebte Marion (Vash) sei in Nottingham Castle gefangen und soll am nächsten Tag hingerichtet werden. Der Captain fühlt sich persönlich herausgefordert und weist seine Offiziere an, sich nicht einzumischen. Anschließend macht er sich allein auf den Weg zum Schloß. Nach einem gescheiterten Befreiungsversuch gerät auch er in Gefangenschaft, und dadurch droht ihm ebenfalls die Exekution. Die Offiziere greifen gerade noch rechtzeitig ein, um den Kommandanten der *Enterprise* vor dem Tod zu bewahren. Q bringt sie alle an Bord des Schiffes zurück, mit Ausnahme von Vash. Sie erscheint ein wenig später, und es wird klar, daß sie sich Q angeschlossen hat. Der ist von Vash fasziniert und hat versprochen, ihr jeden beliebigen Ort im Universum zu zeigen. Picard nimmt Q das Versprechen ab, Vash' Sicherheit zu gewährleisten, und anschließend verschwindet das seltsame Paar.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich protestiere, Sir. Ich bin kein Hanswurst.« Auf diese Weise beklagt sich Worf bei Picard darüber, daß Q ihn mit einem roten Kostüm ausgestattet hat.

Anmerkungen

Als das Drehbuch zu dieser Episode entstand, muß jemand an den Film *The Princess Bride* gedacht haben. Bei der Schwertkampfszene zum Schluß von ›Gefangen in der Vergangenheit‹ meint der Oberbösewicht, er sei der beste Schwertkämpfer in Nottingham. Nachdem sie eine Zeitlang gekämpft haben, erwidert Picard: »Ihr solltet folgendes wissen: Ich bin nicht aus Nottingham.« Der Dialog erinnert mich an die erste Schwertszene in *The Princess Bride,* als der Spanier sagt: »Ich bin kein Linkshänder.«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die Offiziere zur *Enterprise* zurückkehren, merken sie sofort, daß Vash fehlt. Picard klopft auf seinen Insignienkommunikator und weist den Computer an, Vash zu lokalisieren. Er bekommt die Antwort, Vash befände sich nicht an Bord, woraus sich folgende Frage ergibt: Wie stellt der Computer den Aufenthaltsort von Personen fest?

In ›Gedankengift‹ legt LaForge sein Kom-Gerät ab und wandert durchs Schiff. Er wird erst gefunden, als Sicherheitswächter überall nach ihm suchen. In ›Das Experiment‹ fordert Worf den Computer auf, Dr. Crushers Bekannten zu lokalisieren. Die Ärztin sagt zu dem klingonischen Sicherheitsoffizier: »Dr. Quaice ist alt und gebrechlich, Lieutenant. Wenn er aus irgendeinem Grund stürzte, und wenn dabei sein Insignienkommunikator beschädigt wurde…« Worf nickt verständnisvoll und veranlaßt eine Suche Deck für Deck. Den beiden erwähnten Episoden ist zu entnehmen, daß der Computer zur Lokalisierung von Personen Kom-Signale anpeilt. Vash ist

nicht mit einem Kommunikator ausgestattet. Woher will der Computer wissen, ob sie an Bord weilt oder nicht?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Der Robin-Hood-Hut scheint ein seltsames Eigenleben auf Picards Kopf zu führen. Als der Captain Riker befiehlt, sich nicht einzumischen, kommt es zu mehreren Kameraeinstellungen. Zuerst reicht der Hut fast bis zu den Brauen hinab, und dann kippt er nach hinten – um wenig später wieder in die Stirn zu rutschen.

Antworten

1. Vor hundert Jahren.

2. Vierundsiebzig.

DAS STANDGERICHT

(THE DRUMHEAD)

Sternzeit: 44769.2

Admiral Norah Satie besucht die *Enterprise,* um Ermittlungen in Hinsicht auf mutmaßliche Sabotage anzustellen. Vor einigen Tagen kam es in der Dilithiumkammer zu einer Explosion, und kurz vorher wurde bekannt, daß die Romulaner im Besitz von detaillierten Informationen über die Dilithiumkammer der *Enterprise* sind. Wer auch immer entsprechende Diagramme stahl und an romulanische Agenten weitergab: Starfleet vermutet, daß der Unbekannte auch für die Explosion verantwortlich ist. Worf kommt einem klingonischen Exobiologen auf die Schliche, der als Gast an Bord weilt. Der Mann gibt zu, die Pläne gestohlen zu haben, doch er leugnet, irgend etwas mit der Explosion zu tun zu haben. Satie dehnt die Ermittlungen auf all jene Personen aus, die Beziehungen zu dem Klingonen unterhielten.

Quizfragen

1. *Nennen Sie den Zeitpunkt (bis auf die Millisekunde genau), wann es in der Dilithiumkammer zur Explosion kam.*
2. *Satie wirft Picard vor, neunmal gegen die Erste Direktive verstoßen zu haben. Nennen Sie drei Episoden, in denen es zu solchen Verstößen kam.*

Schließlich rückt ein junger Mann namens Simon Tarses in den Mittelpunkt ihrer Aufmerksamkeit. Er behauptet, sein Großvater väterlicherseits sei Vulkanier gewesen, aber das stimmt nicht; in Wirklichkeit handelte es sich um einen Romulaner. Satie nimmt diese Lüge zum Anlaß, sich eingehender mit Tarses' Vergangenheit zu beschäftigen, tiefer und tiefer zu bohren. Picard bringt ihren Aktivitäten wachsende Skepsis entgegen. Inzwischen sinkt das Strahlungsniveau in der Dilithiumkammer. Nach sechs Stunden langen genauen Untersuchungen gelangen Data und LaForge zu dem Schluß, daß es ohne äußeres Einwirken zu der Explosion kam. Satie ignoriert diesen Umstand und setzt die Ermittlungen fort. Als Picard versucht, sie zur Vernunft zu bringen, trachtet sie mit Halbwahrheiten und versteckten Andeutungen danach, ihn als Komplizen eines romulanischen Agenten darzustellen. Starfleet erkennt, daß Satie ihre Objektivität verloren hat, und daraufhin werden die Ermittlungen eingestellt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ein fehlender Hinweis auf Sabotage bedeutet nicht, daß keine Verschwörung existiert«, sagt Satie, als sie erfährt, daß die Explosion in der Dilithiumkammer nicht das Ergebnis eines Anschlags ist.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ist der Beruf des Exobiologen bei einem Klingonen glaubwürdig? Ich weiß natürlich, daß es im Imperium auch Wissenschaftler geben muß, aber das Bild des stolzen ›Kriegers‹ erscheint mir wesentlich vertrauter. Außerdem: Die Ehre spielt in der klingonischen Kultur eine große Rolle. Kann man als Exobiologe im Imperium eine Menge Ruhm gewinnen?

Antworten

1. Die Explosion erfolgte um genau 03:00:59:959 Uhr.

2. ›Das Gesetz der Edo‹, ›Brieffreunde‹ und ›Der Gott der Mintakaner‹.

DIE AUFLÖSUNG

(HALF A LIFE)

Sternzeit: 44805.3 – 44812.6

Deanna Trois Mutter Lwaxana stattet der *Enterprise* einen weiteren Besuch ab. Auch ein Wissenschaftler namens Timicin kommt an Bord. Schon bald rückt Lwaxana ihn in den Mittelpunkt ihrer weiblichen Aufmerksamkeit. Timicin hat vierzig Jahre lang nach einer Möglichkeit gesucht, der sterbenden Sonne seiner Heimatwelt neues stellares Leben zu geben. Zu diesem Zweck schrieb er ein spezielles Kontrollprogramm für Photonentorpedos: Sie sollen alte Sonnen zu neuer Aktivität anregen. Die Föderation ist bereit, dem Wissenschaftler bei einem Experiment zu helfen. Nach dreijähriger Suche fand man einen Stern mit genau den richtigen Charakteristiken. Die *Enterprise* ist beauftragt, Timicin zu jener Sonne zu fliegen, dort beim Test zu assistieren und den Forscher anschließend zurückzubringen.

Quizfragen

1. *Nach welcher Schaltkomponente von Worfs taktischer Konsole erkundigt sich Lwaxana?*
2. *Bei welcher Temperatur sollte sich die Test-Sonne stabilisieren?*

Zuerst scheint das Experiment gut zu verlaufen, doch dann wird der Stern instabil und explodiert. Lwaxana will Timicin trösten und betont, beim nächsten Mal gelänge es ihm sicher,

einen Erfolg zu erzielen. Woraufhin der Wissenschaftler antwortet, daß er auf den Planeten zurückkehren muß, um dort zu sterben. Wenn auf jener Welt jemand sechzig wird, so findet eine Zeremonie statt, die man ›Auflösung‹ nennt. Dabei begeht der oder die Sechzigjährige in der Gesellschaft von Freunden und Verwandten Selbstmord. Dieser Brauch schockiert Lwaxana. Mehrmals stellt sie den moralischen Wert einer solchen Tradition in Frage und weist Timicin immer wieder darauf hin, daß der Planet seine Forschungsarbeit braucht. Als Timicin zu verstehen beginnt, was bei dem Experiment nicht geklappt hat, pflichtet er Lwaxana bei und bittet um Asyl an Bord der *Enterprise.* Er möchte sein Werk vollenden, ist jedoch nicht auf die scharfe Kritik aus der Heimat vorbereitet. Schließlich ändert er seine Ansicht und verabschiedet sich von Lwaxana. Doch bevor er die *Enterprise* verläßt, bittet sie ihn um die Erlaubnis, bei der Zeremonie zugegen zu sein. Gemeinsam beamen sie sich auf den Planeten.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich heiße nicht Wuff, sondern Worf, Madam.« Mit diesen Worten weist der klingonische Sicherheitsoffizier Lwaxana darauf hin, daß sie seinen Namen falsch ausspricht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Timicin an Bord kommt, streckt Picard sofort die Hand aus, um ihn zu begrüßen. Mit dieser Geste weiß der Forscher zunächst nichts anzufangen, bis ihm einfällt, daß sich Menschen auf diese Weise begrüßen. Hier verhält sich Picard seltsam und sogar tolpatschig. Timicin kommt von einem isolati-

onistischen Planeten. Warum weckt der Captain sofort Unbehagen in ihm, indem er ihn zur Teilnahme an einem menschlichen Ritual zwingt? Vor dieser Episode begrüßt Picard nur einmal jemanden mit einem Händedruck. Als er in ›Die letzte Mission‹ dem Captain des Shuttles begegnet, berührt ihn Dirgo an der Schulter. Picard ahmt diese Geste nach, da er sie ganz richtig als einen Gruß interpretiert. Anschließend streckt er die Hand aus. Ein solches Gebaren ist durchaus logisch – er beantwortet Dirgos physischen Gruß mit einem eigenen. Doch es gibt keinen Grund, Timicin sofort die Hand anzubieten; dadurch wirkt der Captain ziemlich ungeschickt.

• Nachdem Lwaxana herausgefunden hat, daß Timicin bald Selbstmord begeht, versucht sie, sich auf den Planeten zu beamen. Deanna stellt ihre Mutter im Transporterraum zur Rede. Bei dieser Begegnung weint Lwaxana und führt gleichzeitig ein telepathisches Gespräch mit ihrer Tochter. In der mentalen Stimme läßt sich dabei das gleiche Schluchzen vernehmen wie in der physischen. Außerdem ist ganz deutlich zu hören, wie Lwaxana Troi nach Luft schnappt. Ergibt das einen Sinn?

Logik und Voraussetzungen

• In ›Menage à Troi‹ suchen Riker und Deanna Troi nach einem ruhigen, romantischen Fleckchen auf Betazed – um prompt von Lwaxana gestört zu werden. Sie bringt ein Picknick mit und packt die Sachen aus. Riker und Deanna nehmen Platz, und kurz darauf bietet Lwaxana Riker ein Oskoid-Blatt an. Er und Deanna reagieren so, als sähen sie so etwas zum erstenmal. Doch in ›Die Auflösung‹ bestellt Lwaxana Oskoid

bei einem Lebensmittelsynthetisierer und erklärt Timicin, es sei eine betazoidische Spezialität. Wenn das stimmt: Warum haben sich Riker und Deanna dann so seltsam verhalten, als ihnen in ›Menage à Troi‹ ein Oskoid-Blatt angeboten wurde? Deanna wuchs in der betazoidischen Kultur auf, und Riker verbrachte mehrere Jahre in ihrer Heimat.

Geräte und Ausrüstung

• Als Lwaxana und Deanna ihr Gespräch im Transporterraum führen, geht O'Brien hinaus. Vorher blockiert er den Transporter, damit er nicht ohne seine Genehmigung benutzt werden kann. In einer Nahaufnahme sieht man ein blinkendes rotes Rechteck mit der Aufschrift ›LOCKED‹ (System gesperrt). Nach einer Weile umarmen sich Mutter und Tochter, und dabei erscheint einmal mehr die Kontrollkonsole im Bild. Diesmal blinkt das rote Rechteck nicht mehr. Ist vielleicht etwas durchgebrannt?

• Als sich Timicin und Lwaxana auf den Planeten beamen, halten sie sich an den Händen, wodurch sich dieser Teil ihres physischen Selbst außerhalb des Transferfokus befindet. Zu einem ähnlichen Fehler kam es in ›Botschafter Sarek‹.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bevor Timicin um Asyl bittet, überprüft er noch einmal die aufgezeichneten Sensordaten in Hinsicht auf das Experiment, bei dem ihm Data und LaForge halfen. An der Konsole nimmt er mit der rechten Hand Schaltungen vor. Die Kameraeinstellung wechselt mehrmals, und dadurch verändert sich auch die Position der Hand: Manchmal benutzt er den Daumen, um

Tasten zu drücken, manchmal die anderen Finger. Ab und zu rührt sich die Hand überhaupt nicht von der Stelle.

• Als Timicin um Asyl bittet und scharfe Kritik aus seiner Heimat erfährt, führen Lwaxana und Deanna ein weiteres Gespräch. Zu Beginn der Szene sieht man Lwaxana im Spiegel. Zuerst sitzt sie; dann steht sie auf und nähert sich der Tochter. Dabei erscheint eine Metallstange im Spiegel und folgt Mutter Troi, bis der Spiegel aus dem Bild gerät. Kurz darauf kehrt Lwaxana zu ihrem Platz zurück, und diesmal präsentiert der Spiegel keine Metallstange. In der ersten Einstellung stammte sie vom Mikrofon, das jemand zu tief gehalten hat!

Antworten

1. Nach dem Startsequenz-Initiator für die Photonentorpedos.

2. Bei einer Temperatur von 220 Millionen Grad Kelvin.

ODAN, DER SONDERBOTSCHAFTER

(THE HOST)

Sternzeit: 44821.3 – 44824.4

Die *Enterprise* befördert Botschafter Odan, der Frieden zwischen zwei Mondkolonien stiften soll. Unterwegs findet Dr. Crusher immer mehr Gefallen an dem Diplomaten. Als die *Enterprise* ihr Ziel erreicht, bittet Odan darum, mit einem Shuttle zum Planeten gebracht zu werden; als Grund führt er eine Aversion gegen Transporter an. Die Raumfähre wird angegriffen und beschädigt. Es gelingt Riker, sie zum Schiff zurückzusteuern, doch Odan ist schwer verletzt. Dr. Crusher untersucht ihn, registriert dabei seltsame medizinische Daten und teilt dem Botschafter mit, daß sich ein Parasit in seinem Körper befindet. Odan verblüfft sie mit der Antwort, jener Parasit sei mit seinem wahren Selbst identisch. Er ist ein Trill und gehört damit zu einem Volk, das seit vielen Jahrtausenden in Symbiose mit humanoiden Wirten lebt.

Quizfragen

1. *Was betrachtet Picard auf dem Bildschirm seines Terminals, bevor ihn Odan im Bereitschaftsraum besucht?*
2. *Was läßt sich Beverly Crusher vom Synthetisierer in ihrem Quartier liefern?*

Dr. Crusher entfernt den Parasiten und schützt ihn mit einem Stasisfeld. Der Wirtskörper stirbt. Die *Enterprise* setzt sich

mit den Trill in Verbindung und fordert einen neuen Wirt an, doch es dauert mindestens vierzig Stunden, bis einer eintreffen kann. Soviel Zeit steht nicht zur Verfügung – dem Botschafter droht in nur zwei Stunden der Tod. Riker erklärt sich bereit, Odan für die Verhandlungen in sich aufzunehmen. Dr. Crusher bringt das Wesen im Körper des Ersten Offiziers unter, der daraufhin zu Odan wird. Dadurch ergibt sich ein Problem für die Ärztin: Sie liebt nun einen Odan in Rikers Gestalt. Schließlich gelingt es ihr, diese Veränderung zu akzeptieren. Der Trill-Diplomat führt die Verhandlungen zu einem erfolgreichen Ende, doch Rikers Körper stößt den Parasiten ab. Dr. Crusher muß Odan aus ihm entfernen, wenn der Erste Offizier überleben soll. Gerade noch rechtzeitig trifft der neue Wirt ein – und erweist sich als Frau. Nach der Implantation bewahrt Odan seine Gefühle für Crusher. Beverly meint, daß sie ihn nach wie vor liebt, sich aber von den ständigen Veränderungen überfordert fühlt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bevor Dr. Crusher von Odans wahrer Identität erfährt, besucht sie den Friseursalon der *Enterprise.* Kurze Zeit später kommt Deanna Troi herein, nimmt neben ihr Platz – und zeigt sich erstaunt, als sie die Ärztin erkennt. Warum ist sie überrascht? Als sie hereinkam, saß Dr. Crusher mit dem Rücken zu ihr. Aber als Empathin sollte Deanna eigentlich imstande sein, Beverly aufgrund ihrer individuellen Emanationen zu erkennen, oder?

• Nachdem Dr. Crusher Odan in Rikers Körper untergebracht hat, fragt sie ihn, warum er ihr nichts gesagt hat. Der Botschaf-

ter erwidert, er hätte Hinweise auf seine wahre Beschaffenheit nicht für nötig gehalten. Nun, als Odan seine ›Aversion‹ dem Transporter gegenüber erwähnt, weist er nicht darauf hin, daß ihn der Transfer umbringen würde. Statt dessen spricht er von Unbehagen bei der Vorstellung, den Transporter zu benutzen. Er meint in diesem Zusammenhang, es sei ihm lieber, seine Atome intakt zu wissen. Mit anderen Worten: Odan täuscht darüber hinweg, daß er ein Parasit im Körper eines Humanoiden ist. Der Transporter stellt keine Gefahr für den Wirt dar, wohl aber für den Parasiten – eine Tatsache, die Odan für sich behält. In bezug auf den Transfer hat er ganz bewußt eine irreführende Auskunft gegeben, um seine wahre Natur geheimzuhalten. Daher ist es sehr wahrscheinlich, daß er sich Dr. Crusher gegenüber ähnlich verhielt. Er hat also gelogen, als er meinte, er hätte Hinweise auf seine Parasitenidentität nicht für nötig gehalten.

• Eigentlich ist es erstaunlich, daß Crusher mit Odans Parasitennatur so gut fertig wird. In ›Die Seuche‹ unterdrückt eine humanoide Spezies eine andere mit Hilfe von Drogenabhängigkeit, was Dr. Crusher zum Anlaß nimmt, Picard mit Nachdruck zur Intervention aufzufordern. In ›Die Verschwörung‹ versuchen krebsartige Wesen, Starfleet unter Kontrolle zu bringen, indem sie wichtige Offiziere übernehmen. Beverly Crusher führt einen entschlossenen Kampf gegen sie. In ›Angriffsziel Erde‹ ergreift die Ärztin mikrochirurgische Maßnahmen, um Picard von den Borg-Implantaten zu befreien. In ›Der unbekannte Schatten‹ findet und eliminiert sie einen Parasiten, der LaForges Ich zu zerstören droht. Doch als sie Odans wahre Identität feststellt, reagiert sie sehr gefaßt.

Für seine Existenz braucht Odan einen humanoiden Körper. Als er Riker eingepflanzt wird, scheint das Bewußtsein des Ersten Offiziers gewissermaßen ›beiseite gedrängt‹ zu werden – wichtig sind nur noch die Wünsche des Botschafters. Alles deutet darauf hin, daß die unabhängige Individualität des humanoiden Wirts schlicht und einfach aufhört. Nun, das Volk der Trill besteht aus zwei Spezies: Humanoiden hier und Parasiten dort. Über Jahrtausende hinweg sind die Humanoiden von den Parasiten wie Werkzeuge benutzt worden. Man hat sie nur zu dem Zweck gezüchtet, den Parasiten Mobilität und Hände zu geben. Die amorphen Trill scheinen die Mühe zu scheuen, selbst den beschwerlichen Weg der Evolution zu gehen, um sich weiterzuentwickeln. Statt dessen nutzen sie die physischen Errungenschaften anderer. (Man sollte meinen, daß Dr. Crusher auf diese Sache mit ebensoviel Abscheu reagiert wie in ›Die Seuche‹, aber offenbar ist das nicht der Fall.)

• Zum Schluß der Episode steigt noch einmal die Spannung, als Dr. Crusher Odan aus Riker herausnimmt. Der Botschafter kann nur für kurze Zeit in Stasis überleben, und es dauert noch neun Stunden, bis der neue Wirtskörper eintrifft. Aus diesem Grund fliegt die *Enterprise* dem Trill-Schiff mit Warp 9 entgegen. Warum die Eile? Es wäre doch möglich, Odan einem anderen Besatzungsmitglied einzupflanzen, oder? Warum hält Dr. Crusher nicht nach einem attraktiven jungen Mann Ausschau? Sie könnte sich auch an Picard wenden – in ›Gedankengift‹ zeigte sie Interesse an ihm. Besser noch: Sie könnte sich selbst als Wirt zur Verfügung stellen; dann wären alle glücklich und zufrieden.

Logik und Voraussetzungen

• Am Anfang der Episode öffnet Picard einen Kom-Kanal zu Odan, der sich in seinem Quartier befindet und gerade Beverly Crusher umarmt. Als die Ärztin die Stimme des Captains vernimmt, preßt sie sich die Hand auf den Mund – als hätte sie Angst, ihre Präsenz zu verraten. Man vergleiche diese Szene mit einer ähnlichen in ›Der Barzanhandel‹. Dort versucht Picard, einen Kom-Kontakt mit Deanna Troi herzustellen. Sie gibt einen nicht sehr freundlichen Kommentar ab, seufzt und klopft auf ihren Insignienkommunikator. Die Counselor scheint zu glauben, daß Picard sie erst hören kann, nachdem sie ihr Kom-Gerät eingeschaltet hat, aber da irrt sie sich, wie wir inzwischen wissen.

Antworten

1. *Tykens Riß. (Die graphische Darstellung auf Picards Schirm ist die gleiche, die Data in ›Augen in der Dunkelheit‹ benutzt, um Tykens Riß zu verdeutlichen.)*
2. *Zitronentee.*

VERRÄTERISCHE SIGNALE

(THE MIND'S EYE)

Sternzeit: 44885.5 – 44896.9

Während LaForge mit einem Shuttle zu einer Konferenz fliegt, nimmt die *Enterprise* den klingonischen Botschafter Kell auf. Er soll Gerüchten auf den Grund gehen, die besagen, daß Starfleet die Rebellion auf einer imperialen Kolonie unterstützt. Vor Geordis Raumfähre erscheint plötzlich ein Schiff der Romulaner. Der Chefingenieur wird an Bord gebeamt und jemand anders an seiner Stelle zur Konferenz geschickt. In der Kriegsschwalbe unterzieht man LaForge einer Gehirnwäsche, wobei die Romulaner sein direktes neurales Interface benutzen. Es dient dazu, die Visor-Signale ins Gehirn zu übertragen. Die romulanischen Spezialisten verwenden es nun, um ihn das sehen zu lassen, was er sehen soll.

Quizfragen

1. *Seit wann arbeitet O'Brien mit LaForge an Bord der* Enterprise *zusammen?*
2. *Wann beamte LaForge die Waffen auf den Planeten?*

Kurz nachdem die *Enterprise* den klingonischen Kolonialplaneten erreicht hat, kehrt Geordi zurück. Das Oberhaupt der Kolonie behauptet, die Rebellen erhielten Waffen von der Föderation. Ein Starfleet-Phaser wird als Beweis vorgelegt. Data

und LaForge untersuchen die Waffe und stellen fest, daß sie aus romulanischer Produktion stammt. Die Spannung läßt gerade ein wenig nach, als Geordi eine Waffenlieferung auf den Planeten beamt und alle Aufzeichnungen des Transfers löscht. Picard leitet eine Ermittlung ein, während unweit der *Enterprise* imperiale Kriegsschiffe ihre Tarnvorrichtungen deaktivieren. Kell schlägt vor, daß der Koloniegouverneur Vagh an Bord von Picards Schiff kommt, um die Suche nach jener Person zu beobachten, die für den Transfer der Waffen verantwortlich ist. Wenig später erweist sich der klingonische Botschafter als romulanischer Sympathisant: Er gibt LaForge den Befehl, Vagh zu töten. Unterdessen bemerkt Data seltsame Signale – damit übermittelt Kell dem Chefingenieur Anweisungen. Der Androide gelangt zu dem Schluß, daß Geordi die Waffen transferiert hat. Er gibt gerade noch rechtzeitig genug Alarm, um zu verhindern, daß LaForge den Koloniegouverneur umbringt. Darüber hinaus entlarvt er Kell.

Bemerkenswerte Dialoge

»Motive! Wen kümmern Motive?« Mit diesen Worten gratuliert der klingonische Botschafter Worf dazu, Duras umgebracht zu haben (siehe ›Tödliche Nachfolge‹).

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode fliegt LaForge mit einem Shuttle durchs All. Die Sterne bewegen sich nur langsam, woraus zu schließen ist: Es findet kein Warptransfer statt. Geordi fragt den Computer, wie lange die Reise bis zum Ziel dauert, und die Antwort lautet: drei Stunden. (Ich weiß, daß ich schon

einmal auf diese Sache hingewiesen habe, aber hier bietet sich ein gutes Beispiel.) Nehmen wir mal an, daß LaForge schon die Hälfte der Strecke bis zum Planeten zurückgelegt hat. In einem solchen Fall beläuft sich die Gesamtflugzeit auf sechs Stunden. Wie lange würde die *Enterprise* brauchen, um mit Warp 7 zu dem betreffenden Planeten zu fliegen und Geordi dort abzusetzen? Dreiunddreißig Sekunden. (Sehen Sie sich die Berechnungen bei ›Das Herz des Captains‹ an, wenn Sie mir nicht glauben.)

• Der Computer mogelt. Als sich LaForge auf ein Spiel mit dem Rechner einläßt, werden ihm zwanzig Sekunden Zeit für die Antwort auf jede einzelne Frage versprochen. Geordi bezeichnet die erste Frage als sehr einfach, woraufhin der Computer eine Zusatzfrage stellt. Der zwanzig Sekunden lange Countdown beginnt jedoch nicht von vorn, sondern setzt sich da fort, wo er zuvor unterbrochen wurde.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• LaForges Shuttle heißt *Onizuka.* Aufmerksame Leser wissen es bereits: Dabei handelt es sich um einen Namen des Shuttles Nummer 5, bei dem es immer wieder zu Veränderungen kommt. (Weitere Informationen zu diesem Thema in der Rubrik *Geräte und Ausrüstung* folgender Episoden: ›Die Zukunft schweigt‹, ›Die Macht der Paragraphen‹, ›Wer ist John?‹ und ›Die Reise ins Ungewisse‹.)

• Und wieder erscheint das Stadt-Bild aus ›Planet Angel One‹, diesmal in leicht überarbeiteter Form. Die oberen Bereiche einiger Gebäude sind anders, und das gilt auch für die Struktur einiger Bauwerke im Vordergrund. Aber abgesehen davon ist

es das gleiche Bild einer angeblichen Stadt, die zum erstenmal in ›Planet Angel One‹ auf den Fernsehbildschirm kam. Damit hat sie schon in vier Episoden eine Statistenrolle gespielt: ›Planet Angel One‹, ›Das Herz des Captains‹, ›Erster Kontakt‹ und ›Verräterische Signale‹.

Antworten

1. Seit fast vier Jahren.

2. Um 11.23 Uhr Bordzeit.

DATAS ERSTE LIEBE

(IN THEORY)

Sternzeit: 44932.3 – 44935.6

Lieutenant Jenna D'Sora hilft Data zu Beginn der Episode bei der Programmierung eines Photonentorpedos. Damit soll ein Nebel aus ›dunkler Materie‹ erhellt werden, um der *Enterprise* genauere Sondierungen zu ermöglichen. Nach der Explosion des Torpedos wird im Nebel ein Planet der Klasse M entdeckt, und Picard nimmt Kurs auf ihn. Während Jenna und Data die Zusammenarbeit fortsetzen, fühlt sich die junge Frau immer mehr zu dem Androiden hingezogen. Sie küßt ihn, was Data zum Anlaß nimmt, seine Freunde um Rat zu fragen. Er analysiert die Antworten, befaßt sich mit dem Phänomen romantischer Liebe und entscheidet schließlich, weitere Erfahrungen zu sammeln.

Quizfragen

1. *Wie hoch war O'Briens Sockenhaufen, bevor sich Keiko darum kümmerte?*
2. *Woran dachte Data, als er Jenna küßte?*

An Bord der *Enterprise* kommt es zu sonderbaren Zwischenfällen. Gegenstände, die normalerweise auf Picards Schreibtisch liegen, finden sich plötzlich auf dem Boden wieder – ohne daß jemand den Bereitschaftsraum betreten hat. Der Computer meldet eine explosive Dekompression in der Beobachtungskammer, und als man dort nach dem Rechten

sieht, wird festgestellt: Alle Einrichtungsgegenstände sind zur einen Seite des Raums geschoben worden. Bei der Suche nach Schäden auf Deck 37 stirbt ein Fähnrich – die Leiche steckt halb im Boden. Data programmiert die Sensoren neu und entdeckt das Problem. Die ungewöhnlich hohe Dichte der dunklen Materie im Nebel verursacht Subraum-Verzerrungen. Wenn die *Enterprise* mit einer solchen Zone in Kontakt gerät, so verschwindet ein Teil des Schiffes, weil es vorübergehend in den Subraum wechselt. Die Störungszonen können nur aus der Nähe geortet werden, und deshalb fliegt Picard mit einem Shuttle durch den Nebel: Seine Kursänderungen werden der *Enterprise* übermittelt, die dadurch genug Zeit bekommt, den Subraum-Verzerrungen auszuweichen. Alles scheint zu klappen – bis das Shuttle in den Wirkungsbereich einer Störungszone gerät. Picard wird an Bord gebeamt, und Riker beschließt, den Nebel so schnell wie möglich zu verlassen. Etwas später beendet Jenna die Beziehung zu Data, da er ihre Gefühle nicht erwidern kann.

Bemerkenswerte Dialoge

»Dann lösche ich das entsprechende Programm«, sagt Data zu Jenna, als sie ihm mitteilt, daß sie kein Paar sein können.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn graphische Darstellungen der Störungszonen gezeigt werden, so sieht man sie immer als statische ›Brocken‹ die durchs All treiben. Doch in der *Enterprise* scheinen sich die Subraum-Verzerrungen ganz plötzlich zu manifestieren, um kurze Zeit später wieder zu verschwinden. Nun, wenn solche

Zonen in der gleichen Form dahindriften, so sollte ihr Weg durch die *Enterprise* eine Linie beschreiben. Wenn sie sich an der Außenhülle auswirken, müßte es im nächsten Raum zu einer Dekompression kommen. Anschließend kann man von den Sensoren erwarten, daß sie die Eigenbewegungen der Anomalie registrieren, bis sie das Schiff wieder verläßt. Das Geschehen an Bord der *Enterprise* widerspricht derartigen Vorstellungen: Die ›Brocken‹ erscheinen aus dem Nichts, um sich kurze Zeit später einfach aufzulösen. Es läßt sich nicht vorhersagen, wann und wo sich eine Subraum-Verzerrung bemerkbar macht. Also hat der Einsatz des Shuttles überhaupt keinen Sinn, da das ›Verhalten‹ der Störungszonen völlig unberechenbar ist.

• Die *Enterprise* muß rechtzeitige Kursänderungen vornehmen, um den Subraum-Verzerrungen auszuweichen. Die Sensoren sind nur dann in der Lage, die Anomalien zu orten, wenn die Entfernung sehr gering ist. Picard bricht mit einem Shuttle auf und fliegt vor der *Enterprise,* um die Daten für erforderliche Kursänderungen rechtzeitig zu übermitteln. Zu diesem Zweck werden die Navigationssysteme von Schiff und Shuttle miteinander verbunden. Wenn so etwas möglich ist, müßten sich eigentlich auch die Sensoren miteinander verbinden lassen, oder? Warum wird keine unbemannte Raumfähre eingesetzt? Man stelle sich vor, wie die von den Shuttle-Sensoren ermittelten Daten auf dem großen Wandschirm angezeigt werden und als Grundlage für Kursänderungen sowohl des Shuttles als auch der *Enterprise* dienen. Dadurch geriete niemand in Gefahr, wenn mit der Raumfähre etwas passiert. Statt dessen entscheidet Picard, das Shuttle zu steuern.

Weshalb liegt ihm plötzlich so viel daran, sein Leben zu riskieren?

Logik und Voraussetzungen

• Als Data in Hinsicht auf seine Beziehung zu Jenna nach Rat sucht, wendet er sich auch an Guinan. Die sagt ihm, daß sie sich nie in die erste Liebesgeschichte anderer Personen einmischt. Doch in ›Die Thronfolgerin‹ stellte Guinan den jungen Wesley einer besonders exotischen jungen Dame vor. Und auch später, als sich das Verhältnis weiterentwickelte, beschränkte sie sich nicht auf die Rolle einer Beobachterin, sondern griff aktiv in das Geschehen ein.

• Um Jenna zu gefallen, bietet Data an, ihre Kleiderschränke für sie zu organisieren. Er erläutert: »Ich habe die Erfahrung gemacht, daß man seine Kleidung viel leichter auswählen kann, wenn man sie erst nach Funktion und dann nach Farbe – von heil nach dunkel – sortiert.« Das ist eine seltsame Bemerkung, wenn man bedenkt, daß Data immer nur seine Uniform trägt. (In ›Der Sammler‹ und ›Die ungleichen Brüder‹ zeigt er sich in einer anderen Aufmachung, doch es steckt keine freie Entscheidung dahinter.) Selbst beim letzten romantischen Abendessen mit Jenna erscheint er in Uniform. Alles deutet darauf hin, daß die Schränke in seinem Quartier gar keine andere Kleidung enthalten. Was also soll die Bemerkung vom Sortieren? Bietet Data solche Dienstleistungen allen Mitgliedern der Crew an? Nun, er schläft nicht, und irgendwie muß er sich ja die Zeit vertreiben…

Geräte und Ausrüstung

• Als der Computer eine explosive Dekompression in der Beobachtungskammer meldet, behauptet Worf, daß die Sensoren kein Leck feststellen. Doch als normale Verhältnisse wiederhergestellt sind und die Brückenoffiziere den Raum betreten, finden sie die gesamte Einrichtung an der Fensterwand. Später weist Data darauf hin, daß die Störungszonen für die seltsamen Ereignisse an Bord verantwortlich sind. Offenbar durchdrang eine Subraum-Störung das Panoramafenster, wodurch die Luft ins All entwich. Dabei entstand ein Sog, der die Einrichtungsgegenstände zur Wand zerrte. Klingt ganz nach einem Leck, nicht wahr?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Jenna bringt Data ein Geschenk und zeigt ihm die richtige Reaktion darauf. Der Androide legt das Objekt in eine Nische. Als die junge Frau eine Grimasse schneidet, sucht er einen ›zentraleren Platz‹ für das Geschenk. Data greift danach, und bei dieser Kameraeinstellung sieht man Jenna von hinten – sie läßt die Hände sinken. Die Perspektive verändert sich und zeigt eine junge Dame, die ihre Arme verschränkt hat, während Data das Objekt zum Tisch trägt.

Antworten

1. Einen halben Meter.

2. In Gedanken arbeitete Data an einer Konfiguration für das Warpfeld und analysierte die Werke von Charles Dickens. Er berechnete den maximalen Druck, den er auf Jennas Lippen ausüben durfte. Außerdem erwog er eine Ergänzung der Nahrung seiner Katze und dachte gleichzeitig an einige andere Dinge.

DER KAMPF UM DAS KLINGONISCHE REICH (1)

(REDEMPTION [1])

Sternzeit: 44995.3 – 44998.3

Die *Enterprise* fliegt zur klingonischen Zentralwelt, damit Picard seine Verantwortung als Vermittler bei den politischen Auseinandersetzungen im Imperium wahrnehmen kann (siehe ›Tödliche Nachfolge‹). Unterwegs rät er Worf, die Ehre für seinen Familiennamen zurückzuverlangen (siehe ›Die Sünden des Vaters‹). Ein klingonisches Schiff fliegt der *Enterprise* entgegen, und Gowron beamt sich an Bord. Er bringt folgende Nachricht: Die Schwestern von Duras – der Imperator werden wollte und von Worf in ›Tödliche Nachfolge‹ getötet wurde – beabsichtigen, Gowrons Herrschaftsanspruch in Frage zu stellen. Gowron bitte Picard um seine Unterstützung, und der Captain erwidert, daß er sich in dieser Hinsicht streng an die klingonischen Gesetze halten wird. Worf begleitet Gowron zum Transporterraum und vertraut

Quizfragen

1. *Welchen Schwierigkeitsgrad hat Worf für die Schießübungen gewählt?*
2. *In weicher Starbase befinden sich die Aufzeichnungen bezüglich des Massakers von Khitomer?*

ihm die Wahrheit über seine ›Verbannung aus der klingonischen Kultur‹ an. Die Ehrlosigkeit des Hohen Rates schockiert Gowron, aber Duras' Familie ist noch immer zu mächtig, um die Lüge bloßzulegen. Picard will Gowron gerade zum neuen Herrscher ernennen, als die Duras-Schwestern Duras' unehelichen Sohn als Rivalen bei der imperialen Nachfolge präsentieren. Picard lehnt es ab, die Herausforderung als solche gelten zu lassen, und daraufhin droht ein Bürgerkrieg. Worf bietet Gowron die Unterstützung seines Bruders Kurn und die Hilfe von drei Geschwaderkommandanten an. Als Gegenleistung verlangt er, die Ehre seines Familiennamens wiederherzustellen. Zuerst weigert er sich, doch ein Zwischenfall veranlaßt ihn, seinen Standpunkt zu revidieren: Worf und Kurn wehren den Angriff von Kriegern aus dem Duras-Clan ab.

Nach der Ernennung zum Herrscher bittet Gowron die Föderation um Hilfe beim Kampf gegen die Rebellion. Doch Picard ist nicht bereit, ihm die gewünschte Unterstützung zuzusagen. Worf fühlt sich zwischen seiner Treue zu Starfleet und dem Wunsch, Gowron zu helfen, hin und her gerissen. Er entscheidet schließlich, die Flotte zu verlassen. Gegen Ende der Episode erfahren die Duras-Schwestern, daß die *Enterprise* ihre Mission im klingonischen Imperium beendet hat. Sie und ihre romulanischen Mitverschwörer (darunter auch eine Romulanerin, die erstaunliche Ähnlichkeit mit Tasha Yar aufweist [siehe ›Die schwarze Seele‹ und ›Die alte *Enterprise*‹]) freuen sich über diese Nachricht.

Bemerkenswerte Dialoge

»Hören Sie nicht den Ruf des Kriegers, der Sie auffordert, in den Kampf zu ziehen, um Ruhm zu erringen?« Mit diesen Worten versucht Gowron, Worfs Hilfe zu bekommen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Worf Vorbereitungen trifft, um die *Enterprise* zu verlassen, verstaut er seine Habseligkeiten in einer großen Truhe. Picard besucht ihn und weist während des Gesprächs darauf hin, daß er für den Transfer der Sachen an Bord des klingonischen Schiffes sorgen wird. Schließlich klappt Worf den Deckel der Truhe zu. Ein Kameraschwenk zeigt noch einmal die Unterkunft des Klingonen, und dabei ist zu erkennen: Es hängt eine Waffe an der Wand. In ›Tödliche Nachfolge‹ erklärt Worf seinem Sohn, daß sich jene Waffe schon seit zehn Generationen im Besitz der Familie befindet. Er möchte sie bestimmt nicht an Bord der *Enterprise* zurücklassen. Rechnet er vielleicht damit, daß Picard sie dem Inhalt der Truhe hinzufügt?

Logik und Voraussetzungen

• Zu Anfang dieser Folge veranstalten Worf und Guinan Schießübungen mit dem Phaser. Guinan teilt dem Klingonen folgendes mit: Sie hat mit Picard gewettet, daß es ihr gelänge, ihn zum Lachen zu bringen, bevor er den Rang des Lieutenant Commander erreicht. (Data und LaForge bekleiden einen solchen Rang. Ihre Abzeichen bestehen aus zwei vollen Kreisen und einem mit dunklem Zentrum.) »Heute dürfen Sie kaum hoffen«, erwiderte Worf. Das Gespräch verläuft so, als sei es

Guinan noch nie gelungen, den Klingonen zum Lachen zu bringen. Aber das stimmt nicht. In der Eröffnungsszene von ›Die alte *Enterprise*‹ lacht Worf, und Guinan ist der Grund dafür. Gab es vielleicht eine alternative Realität – verursacht von der früheren *Enterprise*, die durch den Zeitriß kam? Und verschwand jene Realität dann wieder, so daß Worf nie im Gesellschaftsraum lachte?

• Als Gowron Picard von den Duras-Schwestern und ihrer Herausforderung erzählt, bittet der Captain um Einzelheiten. Gowron nennt keine und meint nur, Frauen könnten nicht dem Hohen Rat angehören. Das muß eine neue Regel sein, denn in ›Tödliche Nachfolge‹ bietet Gowron K'Ehleyr einen Sitz im Hohen Rat an, und sie ist *zweifellos* eine Frau.

• Der Große Saal auf dem klingonischen Zentralplaneten scheint seit ›Die Sünden des Vaters‹ ein ganzes Stück größer geworden zu sein.

Geräte und Ausrüstung

• Als der Duras-Clan angreift, befindet sich Gowron an Bord seines Schiffes und spricht dort mit Worf. Zwei klingonische Kreuzer eröffnen das Feier. Picard beobachtet den Kampf von der *Enterprise* aus, und nach einer Weile meldet Data, daß Gowrons Schiff die Backbord-Deflektoren verloren hat. Er meint, ein weiterer Treffer in jenem Bereich könnte fatal sein. Unmittelbar darauf wechselt die Perspektive: Auf dem Wandschirm ist zu sehen, daß Gowrons Schiff nicht nur *einen* weiteren Treffer auf der Backbordseite einstecken muß, sondern gleich wer. Die betreffenden Phaserstrahlen prallen an einer unsichtbaren Barriere ab, woraus man den Schluß ziehen muß:

Entgegen der vorherigen Meldung des Androiden sind die entsprechenden Schilde nach wie vor stabil!

Antworten

1. Schwierigkeitsgrad 14.

2. In der Starbase 24.

ÜBERSICHT: RÄTSELHAFTES

1. In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ + ›Mission Farpoint‹) beharrt Riker darauf, daß Picard an Bord des Schiffes bleibt, in Sicherheit. Doch der Captain scheint kaum etwas von dem Prinzip zu halten, sich keinen Risiken auszusetzen. Die Anzahl der von Picard besuchten gefährlichen Planeten: 22

2. In ›Die Schlacht von Maxia‹ weist Dr. Crusher darauf hin, die moderne Medizin hätte den Schnupfen (und vermutlich auch alle ähnlichen Krankheiten) besiegt. Dennoch leidet die Besatzung der *Enterprise* zweimal unter einem Virus, das die Atemwege befällt.

3. Data ist angeblich nicht zu Verkürzungen fähig. Trotzdem benutzt er mehrmals welche.

4. Als Empathin kann Deanna Troi die Gefühle anderer Personen erkennen und sondieren. Anzahl der Gelegenheiten, bei denen ihr die Unaufrichtigkeit von Menschen entgeht: 2.

5. In ›Sherlock Data Holmes‹ betont Picard, Holodeck-Materie könnte nicht außerhalb der Projektionskammer existieren. Dennoch bleibt sie in vier Fällen von Bestand.

6. Die *Enterprise* verfügt über ein hohes Warppotential, und die meisten Shuttles fliegen nur mit Impulskraft. Anzahl der viele Stunden langen Reisen, die Besatzungsmitglieder mit Raumfähren unternehmen, obwohl sie von der *Enterprise* innerhalb von Sekunden zum Ziel gebracht werden könnten: 5.

7. Gene Roddenberry hat uns versichert, daß es bereits im dreiundzwanzigsten Jahrhundert keine Reißverschlüsse mehr gibt. Wie oft greifen Frauen trotzdem danach? Zweimal.

8. An Bord der *Enterprise* befinden sich erstklassige Spezialisten und Fachleute, aber häufig brauchen sie Wesleys Hilfe, um ein Problem zu lösen. Die Anzahl seiner diesbezüglichen Erfolge: 7.

9. Im vierundzwanzigsten Jahrhundert begegnet man den Angehörigen anderer Spezies mit Freundlichkeit und Toleranz. Wie oft ernten die Menschen des zwanzigsten Jahrhunderts scharfe Kritik? Fünfmal.

10. Es befindet sich ein Turbolift in unmittelbarer Nähe des Bereitschaftsraums. Wie oft wird er von den Brückenoffizieren benutzt? Nur sehr selten.

Erläuterungen

1. Deneb IV in ›Mission Farpoint‹; Ligon II in ›Der Ehrenkodex‹; Rubicun III in ›Das Gesetz der Edo‹; Mordan IV in ›Die Entscheidung des Admirals‹; Aldea in ›Die Sorge der Aldeaner‹; Minos in ›Die Waffenhändler‹; Vagra II in ›Die schwarze Seele‹; Iconia in ›Die Iconia-Sonden‹; Delta Rana IV in ›Die Überlebenden von Rana-Vier‹; Mintaka III in ›Der Gott der Mintakaner‹; der erste Sammler-Außenposten in ›Yuta, die letzte ihres Clans‹; Angosia III in ›Die Verfemten‹; Rutia IV in ›Terror auf Rutia Vier‹; der klingonische Zentralplanet in ›Die Sünden des Vaters‹; Ventax II in ›Der Pakt mit dem Teufel‹; Malcoria III in ›Erster Kontakt‹; eine klingonische Kolonialwelt in ›Verräterische Signale‹; erneut der klingonische Zentralplanet in ›Der Kampf um das klingonische Reich (1-2)‹; ein bajoranisches Flüchtlingslager in ›Fähnrich Ro‹; Moab IV in ›Das künstliche Paradies‹; Devidia II in ›Gefahr aus dem 18. Jahrhundert (1+2)‹ (TIME'S ARROW [1+2]); eine vom Krieg heimgesuchte Welt in ›Der unmoralische Friedensvermittler‹ (MAN OF THE PEOPLE); und Celtris III in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹ (CHAIN OF COMMAND [1]).

2. Ein Virus plagt die Crew in ›Planet Angel One‹, und Admiral Kennelly leidet in ›Fähnrich Ro‹ an einer entsprechenden Infektion. (Ein erklärender Hinweis: Der gewöhnliche ›Schnupfen‹ geht nicht auf ein Virus zurück, sondern auf viele verschiedene Erreger. Um ihn erfolgreich zu behandeln, müßte also eine Art Breitband-Antibiotikum eingesetzt werden. Doch an Bord der *Enterprise* ist das gar

nicht notwendig. Es sollte genügen, betroffene Personen zu transferieren und dabei den Bio-Filter des Transporters zu verwenden.)

3. In der amerikanischen Originalausgabe von ›Das Duplikat‹ sagt Data »I'm fine«, und am Ende von ›Begegnung mit der Vergangenheit‹ hört man ein »It's me« von ihm. Das sind nur zwei Beispiele von vielen.

4. Es gelingt Deanna Troi nicht, Rasmussen in ›Der zeitreisende Historiker‹ (A MATTER OF TIME) ZU durchschauen, und Timothys Lügen in ›Der einzige Überlebende‹ (HERO WORSHIP) bleiben ihr verborgen.

5. In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹) verläßt Wesley das Holodeck und bleibt naß. In ›Planet Angel One‹ fliegt ein Schneeball in den Korridor und trifft Picard. In ›Der große Abschied‹ klebt nach dem Aufenthalt in der Projektionskammer Lippenstift im Gesicht des Captains. In ›Sherlock Data Holmes‹ hat Data einen Zettel, der vom Holodeck stammt.

6. In ›Die schwarze Seele‹ ist Troi mit einem Shuttle unterwegs, und in ›Die neutrale Zone‹ kehrt Picard mit einer Raumfähre von der Starbase 718 zur *Enterprise* zurück. In ›Das Herz des Captains‹ fliegen Picard und Wesley zur Starbase 515, und in ›Die letzte Mission‹ benutzen sie ein Shuttle, um zu den Minenarbeitern zu gelangen. In ›Verräterische Signale‹ reist LaForge nach Risa.

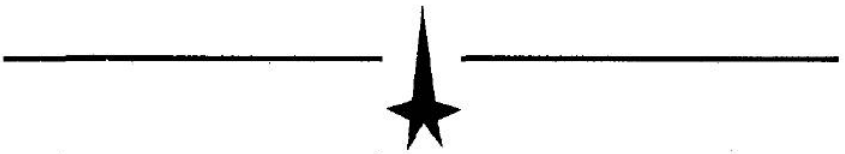
7. Dr. Crusher in ›Gedankengift‹ und Troi in ›Der Barzanhandel‹.

8. In ›Gedankengift‹ verwandelt er den Traktorstrahl in einen Repulserstrahl. In ›Die Schlacht von Maxia‹ weist er auf die Ähnlichkeit der Wellenformen hin. In ›Der große Abschied‹ bringt er das Holodeck in Ordnung. In ›Auf schmalem Grad‹ findet er heraus, daß man Neutrinos verwenden kann, um LaForge zu kontaktieren. In ›Terror auf Rutia Vier‹ stellt er die entscheidende Verbindung zum Elway-Theorem her. In ›Die Damen Troi‹ erkennt er Rikers Signal. Und in ›Gefährliche Spielsucht‹ wird ihm klar, daß das Spiel süchtig macht.

9. In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ + ›Mission Farpoint‹) werden die Menschen (in Uniformen, wie sie zur Zeit des Zweiten Weltkriegs üblich waren) als wild und barbarisch bezeichnet. In ›Der Ehrenkodex‹ hält Picard die Bräuche der ligonianischen Kultur für »jene Art von pompösem Affentheater, das unser eigenes Volk vor einigen Jahrhunderten an den Rand des Untergangs brachte«. In ›Der Wächter‹ vergleicht uns Riker mit den Ferengi. In ›Die Frau seiner Träume‹ weist Dr. Crusher darauf hin, daß die Tarellianer einen Wissensstand erreicht haben, der dem des späten zwanzigsten Jahrhunderts entspricht; angeblich genügt das, um ›dumm und töricht‹ zu sein. In ›Die neutrale Zone‹ bezieht sich Riker mit folgenden Worten auf die aus dem Kälteschlaf erwachten Menschen: »Nach den Eindrücken, die ich bisher von unseren Gästen gewonnen habe,

bin ich eher skeptisch. Man fragt sich, wie unsere Spezies überleben konnte…«

10. Sie erwarten doch nicht wirklich von mir, daß ich hier Beispiele nenne, oder?



FÜNFTE STAFFEL

DER KAMPF UM DAS KLINGONISCHE REICH (2)

(REDEMPTION [2])

Sternzeit: 45020.4 – 45025.4

Bei den Klingonen herrscht Bürgerkrieg, und Picard präsentiert Starfleet einen Plan. Aufgrund seiner früheren Erfahrungen mit dem Duras-Clan (siehe ›Die Sünden des Vaters‹ und ›Tödliche Nachfolge‹) vermutet er, daß sich die Duras von den Romulanern bei dem Versuch helfen lassen, Gowron zu stürzen und die Macht im Imperium an sich zu reißen. Um eine romulanische Intervention zu verhindern, sieht Picards Plan den Einsatz einer Flotte an der Grenze zwischen Imperium und Reich vor. Die Schiffe sollen jenen Bereich mit einem Netz aus aktiven Tachyonenstrahlen blockieren – damit müßte es möglich sein, auch getarnte romulanische Schiffe zu entdecken und sie daran zu hindern, dem Duras-Clan Nachschub zu bringen.

Quizfragen

1. *Wie lange gehört Data schon zu Starfleet?*
2. *Nennen Sie die Vornamen von drei Männern, die zu Captain Datas Crew gehören.*

Die Föderation nimmt Picards Vorschlag an und schickt insgesamt dreiundzwanzig Schiffe in den Einsatz. Dabei erhalten

Riker und Data ein eigenes Kommando. Kurz darauf wird die Blockade von den Romulanern entdeckt. Eine romulanische Kommandantin steuert ihr Schiff zur *Enterprise* und stellt sich als ›Commander Sela‹ vor, Tochter von Tasha Yar. Sie nimmt Bezug auf die Ereignisse in ›Die alte *Enterprise*‹ und verlangt den Rückzug der Starfleet-Schiffe – andernfalls würden die Romulaner angreifen. Picard setzt sich mit Gowron in Verbindung und legt ihm eine massive Aktion gegen den Duras-Clan nahe. Er hofft, daß sich die Duras an ihre Verbündeten wenden – was die Romulaner zu dem Versuch veranlassen soll, die Blockade zu durchdringen. Tatsächlich entfalten sich die Ereignisse so, wie es Picard vorhergesehen hat – mit einer wichtigen Ausnahme: Es gelingt den Romulanern, einen Teil der Blockade zu neutralisieren, indem sie spezielle Tachyonenemissionen einsetzen. Während die übrigen Starfleet-Schiffe zurückweichen, findet Data eine Möglichkeit, die romulanischen Einheiten zu lokalisieren. Er feuert Photonentorpedos mit sehr geringem energetischen Niveau ab, und dadurch können die Kreuzer geortet werden. Die Romulaner kehren um, und Gowron besiegt den Duras-Clan. Worf bittet um Erlaubnis, den Dienst an Bord der *Enterprise* fortzusetzen (im ersten Teil dieser Doppelfolge hat er den Starfleet-Dienst quittiert).

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich verstehe Ihre Besorgnis – und lehne Ihr Gesuch ab.« So lautet Datas Antwort, als sein Erster Offizier aus dem aktiven Dienst ausscheiden möchte – es gefällt ihm nicht, Befehle von einem Androiden entgegenzunehmen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Einmal wird Worf in einer Bar von Duras-Anhängern angegriffen. Sie schlagen ihn bewußtlos und zerren ihn anschließend hinaus. Warum kommt ihm niemand zu Hilfe? Sein Bruder Kurn wies darauf hin, daß die Bar sowohl von Duras-Anhängern als auch von Leuten besucht wird, die Gowron treu ergeben sind.

• Die romulanische Kommandantin Sela schildert die Ereignisse von ›Die alte *Enterprise*‹ und weiß, daß ihre Mutter zweiundzwanzig Jahre aus der Zukunft kam. Sie fügt hinzu: Als ihre Mutter zu fliehen versuchte, hat Sela die Wächter gerufen. Der Vater nahm den Fluchtversuch zum Anlaß, Yar umzubringen. Voller Stolz betont Sela ihre unerschütterliche Loyalität dem romulanischen Reich gegenüber. Nun, wenn die Romulaner wußten, daß Yar zweiundzwanzig Jahre aus der Zukunft kam, so hätten sie bestimmt alles versucht, um sie am Leben zu erhalten. Immerhin war Yar ein taktischer Offizier mit umfassenden Kenntnissen in Hinsicht auf moderne Waffensysteme. Den Romulanern stand genug Zeit zur Verfügung, um sie auf mehr oder weniger subtile Weise zu foltern und zu zwingen, ihr Wissen preiszugeben (ihr entsprechendes Geschick bewiesen sie in ›Verräterische Signale‹). Es ergibt einfach keinen Sinn, daß sie einen so wichtigen Gefangenen umbringen, nur weil er zu fliehen versuchte.

• Nachdem die Duras-Schwestern Worf nicht dazu überreden konnten, sich ihnen anzuschließen, erscheint Sela auf dem Bildschirm und gibt neue Anweisungen. Worf blickt in aller Ruhe zum Projektionsfeld, bevor man ihn abführt. Ist er noch immer benommen von dem Kampf in der Bar? Der Schirm zeigt ihm eine Frau, mit der er einst zusammengearbeitet hat

und die er seit vielen Jahren tot glaubt. Eigentlich müßte er auf diesen Anblick ebenso reagieren wie Picard: mit Verblüffung.

• Die Romulaner setzen spezielle Tachyonenemissionen ein, um die Blockade zu neutralisieren, und daraufhin ordnet Picard den Rückzug der Starfleet-Schiffe an. Data findet eine Möglichkeit, die Kreuzer aus dem Reich zu orten, und er macht sich sofort ans Werk. Damit ignoriert er einen direkten Befehl von Captain Picard. Wie sich kurz darauf herausstellt, erzielt der Androide einen Erfolg, und dadurch gelingt es, die Versorgungsschiffe der Romulaner aufzuhalten. Allerdings: Datas Ungehorsam – der in krassem Widerspruch zu seiner Programmierung steht – ist gar nicht nötig. Er spricht mit dem Ersten Offizier über Picards Befehl; diese Zeit hätte er besser zu einer kurzen Mitteilung genutzt, zum Beispiel: »Data an Captain Picard. Vielleicht gibt es eine andere Möglichkeit, die romulanischen Schiffe zu orten. Bitte bleiben Sie in Bereitschaft.« Mit dem ungehorsamen Androiden wird nur ein zusätzliches Spannungselement geschaffen.

• Der Umstand, daß Worf den Dienst quittierte, trug dazu bei, am Ende der vierten Staffel das Interesse an *STAR TREK: Die nächste Generation* wachzuhalten. In einer der letzten Szenen von ›Der Kampf um das klingonische Reich (1)‹ geht Worf zum Transporter und verabschiedet sich von den anderen Offizieren. Dieser Sache wird hohe Bedeutung beigemessen. Am Ende des zweiten Teils wendet sich Worf an Picard und sagt: »Bitte um Erlaubnis, in den Starfleet-Dienst zurückkehren zu dürfen.« Der Captain ist einverstanden, und damit hat es sich. So einfach ist das? Jemand beschließt, Starfleet zu verlassen, um es sich später anders zu überlegen und zu sagen »He, Jungs, ich hab meine Meinung geändert«?

Logik und Voraussetzungen

• Am Ende von ›Der Kampf um das klingonische Reich (1)‹ spricht Picard mit Worf, bevor der Klingone die *Enterprise* verläßt. Der Captain äußert die Vermutung, daß Worf die Aufgaben des Waffenoffiziers an Bord von Gowrons Schiff übernimmt, und diese Annahme wird bestätigt. Doch der Anfang des zweiten Teils zeigt uns einen Worf, der zur Crew seines Bruders Kurn gehört. Ist er versetzt worden?

Geräte und Ausrüstung

• Um die romulanische Beteiligung am Bürgerkrieg im Imperium zu beweisen, muß Picard die Versorgungsschiffe aus dem Reich entdecken. In diesem Zusammenhang spielt die Blockade mit aktiven Tachyonenstrahlen eine maßgebliche Rolle. Zu Beginn der Episode erklärt Picard die Funktionsweise der Barriere: »Jedes Schiff sendet einen aktiven Tachyonenstrahl zu den anderen Blockadeeinheiten. Wenn romulanische Raumer versuchen, zwischen unseren Schiffen hindurchzugelangen, unterbrechen sie die Strahlen und verraten sich dadurch.« Später, als die Computerschirme an Bord der *Enterprise* und von Selas Schiff die Barriere zeigen, stimmen die graphischen Darstellungen mit Picards Ausführungen überein: Dünne Linien verbinden die Starfleet-Schiffe miteinander.

Wenn die Starfleet-Schiffe tatsächlich Strahlen verwenden, so ergeben sich erhebliche Probleme: Die Abstände zwischen den einzelnen Strahlen dürfen nicht größer sein als der Durchmesser eines romulanischen Versorgungsschiffes. Andernfalls wären die Romulaner sicher in der Lage, entsprechende Lücken zu erkennen und sie zu passieren. Um die Blockade ganz dicht

zu gestalten, müßten die Entfernungen zwischen den Starfleet-Einheiten recht gering sein – was den Romulanern die Möglichkeit gäbe, die Barriere einfach zu umfliegen. Immerhin hat das All nicht nur zwei Dimensionen, sondern drei.

Bei Picard und den Computern sowohl an Bord der *Enterprise* als auch in Selas Kreuzer herrscht offenbar Verwirrung. Die Starfleet-Schiffe sollten Tachyonen*wellen* aussenden – damit ließen sich die Lücken schließen. Dann hätte auch folgende Bemerkung O'Briens einen Sinn: »Das Ortungsnetz registriert romulanische Aktivität. Fünfzehn getarnte Schiffe nähern sich der Grenze.« Diese Meldung erfolgt, bevor die Raumer das stellare Territorium des klingonischen Imperiums erreichen. Wenn die Blockade nur dann ein getarntes romulanisches Raumschiff entdecken kann, wenn es in einen Tachyonenstrahl gerät – woher weiß O'Brien dann, daß fünfzehn Kreuzer mit aktivierten Tarnvorrichtungen im Anflug sind?

• Beim Gespräch mit Picard fragt Sela, warum sich dreiundzwanzig Starfleet-Schiffe an der romulanischen Grenze befinden. Wenn die Blockade von *dreiundzwanzig* Raumschiffen gebildet wird – warum erscheinen dann nur *siebzehn* auf den Bildschirmen an Bord der *Enterprise* und in Selas Kreuzer?

• Um die Romulaner schneller zu entdecken, schlägt Picard Gowron vor, den Duras-Clan anzugreifen. Bei dem Kom-Kontakt sitzt Gowron in einem Sessel, der genauso aussieht wie jener im Großen Saal auf dem klingonischen Zentralplaneten. Doch diese Szene endet mit einer kurzen Aufnahme von Gowrons Raumschiff. Offenbar hat ihm der Sessel im Großen Saal so gut gefallen, daß er eine exakte Kopie für sein Schiff anfertigen ließ.

Antworten

1. Seit sechsundzwanzig Jahren.

2. Christopher, Terry und Keith.

DARMOK

(DARMOK)

Sternzeit: 45047.2 – 45048.8

Die *Enterprise* erreicht das unbewohnte System El-Adrel, um dort dem Raumschiff eines Volkes zu begegnen, das sich ›Tamas Kinder‹ nennt. Es fanden schon mehrmals friedliche Kontakte statt, aber bisher schlugen alle Kommunikationsversuche fehl. Ein Captain beschrieb die Sprache der Fremden als völlig unverständlich, und für Picard ergeben sich erhebliche Probleme. Der Kommandant des tamarianischen Schiffes möchte mit ihm kommunizieren, doch seine Sprache scheint nur aus Namen von Personen und Orten zu bestehen. Als Picard zu antworten versucht, ist der Tamarianer verwirrt. Er holt zwei Messer hervor und sagt: ›Darmok und Jalad auf Tenagra.‹ Anschließend wird der tamarianische Transporter aktiv und beamt die Kommandanten der beiden Schiffe auf den Planeten. Riker versucht sofort, Picard zurückzuholen, aber ein Schirmfeld verhindert den Transfer.

Quizfragen

1. *Wann erreichte die* Enterprise *den Planeten? (Nennen Sie die Sternzeit mit einer Stelle nach dem Punkt.)*
2. *Wie vielen nichthumanoiden Spezies ist Data während seiner Zeit bei Starfleet begegnet?*

Der Tamarianer Dathon bietet seinem menschlichen Begleiter ein Messer an, doch Picard lehnt ab – er glaubt, daß es sich dabei um die Aufforderung zum Kampf handelt. Am nächsten Morgen hört er das Gebrüll eines Tiers und versteht, als Dathon ihm das Messer reicht: Sie sollen gemeinsam gegen jenes Wesen kämpfen. Dem Captain wird allmählich klar, daß sich die Tamarianer mit Metaphern verständigen, indem sie Beispiele aus Mythologie und Vergangenheit zitieren. Als der Kampf beginnt, versucht Riker erneut, Picard an Bord zu beamen – dadurch erstarrt Jean-Luc und kann nichts unternehmen, als das Tier über den Tamarianer herfällt. Dathon erliegt seinen Verletzungen, und am nächsten Morgen kehrt das Geschöpf zurück. Riker sieht keine andere Wahl, als das tamarianische Schiff anzugreifen, wodurch die Fremden das Schirmfeld nicht länger stabil halten können – O'Brien beamt Picard an Bord. Die Tamarianer setzen sich zur Wehr, wodurch die *Enterprise* in arge Bedrängnis gerät. Im letzten Augenblick stellt Picard eine Kom-Verbindung her und verwendet seine geringen Kenntnisse der Metapher-Sprache, um dem stellvertretenden Kommandanten des tamarianischen Schiffes mitzuteilen: Dathon hat sich nicht umsonst geopfert.

Bemerkenswerte Dialoge

»Er, der mein Gefährte war während Abenteuer und Gefahr, ist nun für immer fort.« Diese Worte spricht Picard, als Dathon stirbt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene kommen Data und Troi zu dem Schluß, daß sich die Tamarianer mit Metaphern verständigen: Es gelingt ihnen, die Namen ›Darmok‹ und ›Tenagra‹ mit mythologischen Erzählungen von einem anderen Planeten in Beziehung zu setzen. Der Androide und die Counselor informieren Riker, und Troi meint, alle Kommunikationsversuche müßten ohne Erfolg bleiben. Der Grund: Sie wissen nur, daß Darmok ein Jäger war und ›Tenagra‹ der Name einer Insel ist.

Wenn Data und Troi festgestellt haben, daß Darmok als Jäger in der Mythologie eines Volkes erschien – sollte es ihnen dann nicht möglich sein, Geschichten über ihn zu finden? Vielleicht enthalten solche Erzählungen wichtige Hinweise. Und noch etwas: Es ist bekannt, auf welchem Planeten Darmok lebte. Es würde sich bestimmt lohnen, andere mythologische Berichte jener Welt zu untersuchen. Vielleicht sind die Tamarianer mit den betreffenden Geschichten vertraut.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die letzte Szene dieser Episode zeigt dem Zuschauer Picards Bereitschaftsraum von außerhalb des Schiffes. Man sieht nicht nur das Fenster, sondern auch einen Teil des Rumpfes. Der Captain blickt nach draußen ins All. Die *Enterprise* befindet sich im Warptransfer, und deshalb bilden die Sterne Streifenmuster: Sie spiegeln sich in der Scheibe des Panoramafensters wieder. Deutlich kann man erkennen, daß die Sterne in Picards Richtung gleiten.

Das ist nur möglich, wenn die *Enterprise* rückwärts fliegt! Bei reflektierten Bildern kehren sich nur die Seiten um – aus

›rechts‹ wird ›links‹, und umgekehrt. An ›oben‹ und ›unten‹ oder ›vorn‹ und ›hinten‹ ändert sich nichts. Angesichts der Perspektive in dieser Szene bedeutet das: Die Sterne müßten von Picard *fort*gleiten.

Antworten

1. *Die richtige Sternzeit lautet 45047.2. (Picard nennt sie auf dem Weg zum Planeten. Die gleiche Sternzeit erscheint bei der Aufzeichnung in Hinsicht auf die erste Begegnung mit den Tamarianern. Da sich die* Enterprise *bereits im Orbit des Planeten befand, als der erste Kom-Kontakt erfolgte, muß sie ihn um Sternzeit 45047.2 erreicht haben.)*
2. *Insgesamt 1754.*

FÄHNRICH RO

(ENSIGN RO)

Sternzeit: 45076.3 – 45077.8

Die *Enterprise* fliegt zu einer Föderationskolonie, die angegriffen wird. Das Schiff der Aggressoren rast fort und hinterläßt eine Nachricht, in der Bajoraner die Verantwortung für den Angriff übernehmen. Vor einigen Jahren eroberten Cardassianer (siehe ›Der Rachefeldzug‹) Bajor, und seitdem werden die Bewohner jenes Planeten unterdrückt. Viele Bajoraner leben in Flüchtlingslagern, und einige führen einen aktiven Widerstandskampf gegen die cardassianischen Tyrannen.

Quizfragen

1. *Worin besteht das gegen Schnupfen wirkende Heilmittel von Picards Tante?*
2. *Wie viele Personen kamen bei dem Einsatz ums Leben, der Fähnrich Ro ein Kriegsgerichtsverfahren einbrachte?*

Picard bringt die Überlebenden der Föderationskolonie nach Lya Station Alpha, und anschließend berät er sich mit Admiral Kennelly. Angeblich steckt ein Bajoraner namens Orta hinter dem Überfall. Kennelly weist Picard an, Orta zu finden und ihn zu überreden, mit seinen Gefährten in ein Flüchtlingslager zurückzukehren. Als Gegenleistung offeriert der Admiral die Hilfe der Föderation bei der Lösung des Bajor-Problems. Für diese besondere Mission versetzt er

Fähnrich Ro an Bord der *Enterprise.* Ro gehörte zur Crew der USS *Wellington,* bevor sie von einem Kriegsgericht zu einer Freiheitsstrafe verurteilt wurde. Kennelly ist überzeugt, daß sie bei diesem speziellen Einsatz helfen kann, und deshalb hat er ihre Freilassung erwirkt.

Mit Ros Unterstützung gelingt es Picard schließlich, Orta zu lokalisieren, doch der behauptet, nichts mit dem Angriff auf die Kolonie zu tun zu haben. Dieser Hinweis scheint Ro zu verwirren, und von Guinan bedrängt, gesteht sie Picard, was es mit der Mission wirklich auf sich hat: Der Admiral gab ihr die Anweisung, Orta Waffen und Schiffe für die Rückkehr zu den Flüchtlingslagern zu versprechen. Picard, Orta und Ro entwickeln einen Plan, um die Wahrheit herauszufinden. Die *Enterprise* eskortiert einen unbewaffneten bajoranischen Transporter – ein Köder, auf den prompt einige cardassianische Kriegsschiffe reagieren. Picard setzt sich mit Starfleet in Verbindung und erhält von Kennelly den Befehl, sich zurückzuziehen und den Transporter der cardassianischen Willkür zu überlassen. Plötzlich begreift der Captain, was wirklich geschehen ist. Bajoranische Schiffe verfügen nicht über Warptriebwerke, und das kann nur bedeuten: Cardassianer haben die Föderationskolonie überfallen. Sie rechneten damit, daß Kennelly Orta für den Schuldigen halten und nach ihm suchen würde. Als das tatsächlich geschah, sahen die Cardassianer eine günstige Gelegenheit, den Anführer des Widerstands umzubringen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Klingt nach einer Person, die ich gern kennenlernen würde«, sagt Guinan, als sie von LaForge hört, daß Ro eigentlich keine Starfleet-Uniform tragen sollte.

Anmerkungen

Picard, Data, Worf und Ro besuchen ein bajoranisches Flüchtlingslager. Ro streift dort ihre Jacke ab und legt sie einem kleinen Kind um die Schultern. Verschiedene Kameraeinstellungen liefern einen klaren Beweis für Gene Roddenberrys Behauptung, daß es im vierundzwanzigsten Jahrhundert keine Reißverschlüsse mehr gibt. (Um so rätselhafter ist es, wieso Dr. Crusher in ›Gedankengift‹ einen Reißverschluß an ihrer Uniform hat, ebenso Deanna Troi an ihrer in ›Der Barzanhandel‹.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Riker dem Captain einen Angriff auf die Föderationskolonie meldet, weist Data darauf hin, daß die *Enterprise* sechsundzwanzig Flugminuten entfernt ist. Doch es wird kein Versuch unternommen, den Angreifer zu stellen. In ›Der Rachefeldzug‹ zeigte die *Enterprise* das Leistungsvermögen ihrer Fernbereichssensoren; in der Doppelfolge ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹ demonstrierte sie ihre Schnelligkeit. Es müßte doch möglich sein, kurz zur Kolonie zu fliegen, dort eine Medo-Gruppe abzusetzen und anschließend den Angreifer zu verfolgen, oder?

• Als Picard Ortas Schiffe sieht, wird ihm klar, daß jener Mann unmöglich hinter dem Überfall stecken kann. Er teilt dem Admiral mit, daß Ortas Raumer nicht mit Warptriebwerken

ausgestattet sind, also gar keine anderen Sonnensysteme erreichen können. Daraus ergibt sich allerdings die Frage, warum die Cardassianer Orta so sehr fürchten. Er befindet sich in einem System außerhalb des cardassianischen stellaren Territoriums. Allein mit Impulskraft braucht er eine halbe Ewigkeit, um von Cardassianern kontrollierte Welten zu erreichen und sie anzugreifen.

Stellen wir uns vor, palästinensische Terroristen hätten einen Stützpunkt im System unserer Nachbarsonne Alpha Centauri. Nehmen wir an, sie hätten Raumschiffe, die bis auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen könnten. Würde sich die Regierung von Israel deshalb Sorgen machen? Wohl kaum. Die Palästinenser wären viereinhalb Jahre bis zum Sol-System unterwegs, und ebensoviel Zeit nähme die Rückkehr in Anspruch.

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Episode bietet Picard dem Admiral das Heilmittel seiner Tante an – er scheint zu glauben, daß Kennelly an einem gewöhnlichen Schnupfen leidet. Der Admiral antwortet, er sei nicht erkältet, sondern litte an einer cardassianischen Virusinfektion. Hat Picard vergessen, daß es im vierundzwanzigsten Jahrhundert praktisch keinen Schnupfen mehr gibt? Dr. Beverly Crusher erklärte ihn in ›Die Schlacht von Maxia‹ für besiegt.

• Als sich die Kriegsschiffe nähern, um den bajoranischen Transporter zu vernichten, fehlt dem cardassianischen Kommandeur jener Helm, den sein Kollege in ›Der Rachefeldzug‹

trug. Er scheint nichts von einer Mode zu halten, bei der es darum geht, möglichst dumm auszusehen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die graphische Darstellung zu Beginn der Episode – sie zeigt, wie die *Enterprise* Lya Station Alpha erreicht – erscheint nicht zum erstenmal. Die gleiche Sequenz begleitet den Anflug auf Starbase 133 in ›Das Experiment‹ und auch das Andockmanöver bei Starbase 74 in ›11001001‹. Natürlich ist es nur ein Zufall, daß die Raumstationen völlig gleich aussehen. Und es ist auch nur ein Zufall, daß sie Planeten umkreisen, die genau das gleiche Farbmuster aufweisen, was auch für die Monde gilt – die wir außerdem in genau den gleichen Orbitalpositionen sehen. Wie ich schon bei der Besprechung von ›Das Experiment‹ sagte: Wäre es nicht sinnvoller gewesen, jedesmal von Starbase 74 zu sprechen?

Antworten

1. Aus heißem Ingwertee mit Honig.

2. Acht.

DAS RECHT AUF LEBEN

(SILICON AVATAR)

Sternzeit: 45122.3 – 45129.2

Riker, Dr. Crusher und Data besuchen eine neue Föderationskolonie, während die *Enterprise* andere Aufgaben wahrnimmt. Als die Landegruppe einige Bauplätze besichtigt, erklingt plötzlich ein dumpfes Brummen. Riker hebt den Kopf und sieht eine kristallene Entität am Himmel (siehe ›Das Duplikat‹). Data schlägt vor, in nahen Höhlen Zuflucht zu suchen, und die Kolonisten laufen sofort los. An Bord der *Enterprise* weist Worf den Captain auf seltsame Turbulenzen in der Atmosphäre des Planeten hin, und Picard ordnet die sofortige Rückkehr an, um der Sache auf den Grund zu gehen. Als das Schiff in den Orbit schwenkt, hat sich die Welt in eine leblose Wüste verwandelt. Zum Glück sind Landegruppe und Kolonisten mit dem Schrecken davongekommen; nur zwei Siedler starben.

Quizfragen

1. *Welche Waffensysteme stehen dem Transportschiff zur Verfügung, um sich gegen den Angriff der kristallenen Entität zu wehren?*
2. *In welchem Fach schnitt Dr. Marrs Sohn schlecht ab?*

Eine Zenologin namens Dr. Kila Marr gesellt sich der *Enterprise*-Crew hinzu. Sie hat sich auf die Kristallwesen speziali-

siert und alle Informationen über sie gesammelt. Ihr Sohn kam ums Leben, als eine kristallene Entität Datas Heimatwelt angriff.

Der Androide findet eine Möglichkeit festzustellen, welchen Weg die Entität einschlägt, und daraufhin wird ein Abfangkurs programmiert. Doch bevor die *Enterprise* das Wesen erreicht, zerstört es ein Transportschiff. Trotzdem beharrt der Captain darauf, nicht sofort das Feuer zu eröffnen, sondern zuerst einen Kommunikationsversuch zu unternehmen. Data und Dr. Marr senden Graviton-Impulse und erhöhen die Frequenz, als das Geschöpf darauf reagiert. Die Entität schickt eigene Impulse, und daraufhin scheint tatsächlich eine Verständigung möglich zu sein. Doch Dr. Marr erhöht die Frequenz auch weiterhin. Picard befiehlt ihr, damit aufzuhören, doch sie ignoriert ihn und hofft, ihren Sohn zu rächen. Schließlich hat sie Erfolg: Die Vibrationen in der kristallenen Entität werden so stark, daß sie auseinanderplatzt.

Bemerkenswerte Szenen

Als der Kristall die Kolonie angreift, kommt es zu wundervollen visuellen Spezialeffekten. Das Wesen schickt einen Strahl aus, der über den Boden gleitet und dabei alles auflöst, was er berührt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Dr. Marr die Frequenz der Graviton-Impulse immer mehr erhöht, behaupten Data und LaForge, nichts dagegen unternehmen zu können. Aber es müßte doch möglich sein,

die Energiezufuhr zum Graviton-Generator zu unterbrechen, oder?

Logik und Voraussetzungen

• Als Dr. Marr an Bord kommt, begleitet Riker sie zu einem Turbolift. Dort berührt der Erste Offizier eine Schaltfläche neben der Tür, und anschließend warten sie auf das Eintreffen einer Transportkapsel. Ich glaube, so etwas geschieht zum erstenmal in der ganzen Fernsehserie. Vier Jahre lang stehen die Turbolifte *jederzeit* zur Verfügung, und jetzt plötzlich muß gewartet werden. (Es gibt eine Ausnahme: In ›Die alte *Enterprise*‹ geht Data zu einem Turbolift und bleibt dort stehen. Kurze Zeit später gesellt sich ihm Yar hinzu, und erst dann gleitet die Tür auf. Allerdings handelte es sich um ein *Kriegsschiff* namens *Enterprise,* das aus einer ganz anderen Zeitlinie stammt. Vielleicht mußte Energie für den Kampf gespart werden.)

• In dieser Episode verwendet die *Enterprise* Graviton-Impulse, um zu *versuchen,* einen Kom-Kontakt zum kristallenen Wesen herzustellen. Doch in ›Das Duplikat‹ öffnete Yar einfach einen Kom-Kanal, und anschließend sprach Lore mit der Entität.

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nach ihrer Ankunft beamt sich Dr. Marr mit einer Landegruppe auf den Planeten, um die dortigen Verheerungen zu untersuchen. Sie wandert in der Höhle umher und nimmt mit ihrem Tricorder Sondierungen vor. Alles wirkt völlig normal – bis zur letzten Szene, in der Dr. Marr ihren Tricorder aus irgendeinem Grund verkehrt herum hält. Trotzdem scheint sie

Daten zu ermitteln, denn sie blickt auch weiterhin interessiert auf die Anzeigefelder.

• Als Data eine Möglichkeit findet, um festzustellen, welchen Weg die kristallene Entität nimmt, leisten er und Dr. Marr La-Forge im Maschinenraum Gesellschaft. Sie sind also auf Deck 36. Anschließend gehen sie zu einem Turbolift, um die Brücke aufzusuchen. In der Transportkapsel nennt Dr. Marr das Ziel: den Kontrollraum. Seltsamer weist die Kennzeichnung der Tür darauf hin, daß Data und Dr. Marr den Lift auf Deck 12 betraten. Haben sie sich vielleicht von Deck 36 zum zwölften Deck gebeamt, um dort einen Turbolift zu betreten?

• Als Dr. Marr und Data ihr Ziel erreichen, öffnet sich die Tür vor ihnen, und sie verlassen die Transportkapsel. Hinter der Tür zeigt sich ein kurzer Gang. Sie wollten doch zur Brücke, oder? An die Turbolifte der Brücke schließt sich kein kurzer Gang an. Zu einem späteren Zeitpunkt in dieser Episode unterhalten sich Data und Dr. Marr noch einmal in einem Turbolift. Als sich nach *diesem* Gespräch die Tür öffnet, sieht man einen Gang, der auffallende Ähnlichkeit mit dem in der eben erwähnten Szene aufweist. Doch angeblich gehört er zum Deck 17.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Mentalverschmelzung mit Sarek (siehe ›Botschafter Sarek‹) scheint sich noch immer bei Picard auszuwirken. Manchmal stellt er eine typisch vulkanische Miene zur Schau, indem er eine Braue wölbt. Kurz nach dem Erscheinen der kristallenen Entität nimmt der Captain im Kommandosessel Platz, und

Antworten

1. Niederenergetische Partikelphaser.

2. Zellularbiologie.

eine Nahaufnahme zeigt, wie er die Braue hebt. Sein Kommentar lautet: »Erstaunlich.« (Warum läßt man ihn nicht »Faszinierend« sagen?)

KATASTROPHE AUF DER *ENTERPRISE*

(DISASTER)

Sternzeit: 45156.1

Die *Enterprise* schwebt im All, und ihre Crew gönnt sich ein wenig Entspannung. Im Gesellschaftsraum sprechen Riker, Data, Worf, O'Brien und Keiko über den Namen des Kinds, das die hochschwangere Keiko bald zur Welt bringen wird. Nach einer Weile geht O'Brien, um die Brücke aufzusuchen. Unterdessen befindet sich Dr. Crusher im Maschinenraum und bedrängt LaForge, an ihrer neuesten musikalischen Kreation teilzunehmen.

Als O'Brien auf der Brücke eintrifft, stellt Troi dem Captain die drei Gewinner eines von der Bordschule veranstalteten wissenschaftlichen Wettbewerbs vor. Picard hat versprochen, für sie eine Führung durchs Schiff zu veranstalten, und er tritt mit den Kindern in einen Turbolift. Plötzlich wird die *Enterprise* von zwei Quantenfragmenten getroffen, wodurch viele Bordsysteme ausfallen, darunter auch der Hauptcomputer. An Bord kommt es zur Katastrophe.

Quizfragen

1. *Wie lauten die Nachnamen der Kinder, für die Picard eine Tour durchs Schiff veranstaltet? (Nennen Sie das älteste Kind zuerst und das jüngste zuletzt.)*
2. *Wo befinden sich Datas abdominale Zugangskontrollen?*

Picard bricht sich den Fuß, als die Notbremse des Turbolifts aktiv wird. Zusammen mit den Kindern verläßt er die beschädigte Transportkapsel und klettert die Leiter hoch. Schließlich erreichen sie die nächste Tür und gelangen auf ein Deck. Unterdessen machen sich Riker und Data auf den Weg zum Maschinenraum, um die Bordsysteme zu reaktivieren. Worf verharrt im Gesellschaftsraum, um den Verletzten zu helfen. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als in die Rolle der Hebamme zu schlüpfen, als bei Keiko die Wehen einsetzen. Deanna Troi ist ranghöchster Offizier auf der Brücke, und daher übernimmt sie das Kommando. O'Brien und Ro (siehe ›Fähnrich Ro‹) stellen die Energieversorgung bei einigen Konsolen wieder her, und Ro bemerkt ein Schirmfeldproblem beim Warptriebwerk. Wenn es nicht gelöst wird, besteht die Gefahr, daß die *Enterprise* in wenigen Stunden explodiert. Troi gibt den Befehl, Energie zu den Terminals im Maschinenraum zu leiten: Sie hofft, daß dort jemand den Schaden im Warpkern erkennt und repariert. Auf dem Weg zum Maschinenraum stoßen Data und Riker auf eine energetische Barriere. Der Androide kann sie nur deaktivieren, indem er mit seinem Körper eine Art Kurzschluß bewirkt. Die Entladung beeinträchtigt das Funktionspotential von Datas Leib, und deshalb nimmt Riker nur den Kopf mit. Vom Maschinenraum aus gelingt es ihnen, wieder normale Verhältnisse an Bord zu schaffen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Eine bemerkenswerte Erfahrung, Commander«, sagt Data zu Riker, nachdem er eine halbe Million Ampere zu spüren bekommen hat.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ro stellt beim Antimaterie-Schirmfeld eine Reduzierung des energetischen Niveaus fest und weist Troi darauf hin. Unmittelbar darauf liefert O'Brien zusätzliche Informationen und betont: »Wenn die Energiestärke des Felds auf 15 Prozent sinkt, ist die Antimaterie nicht mehr ausreichend abgeschirmt.« Erstaunlicherweise fragt Deanna, was das bedeutet. In ›Die Iconia-Sonden‹ explodiert die *Yamato,* als es zwischen Materie und Antimaterie zu einer unkontrollierten Reaktion kommt. Zu jenem Zeitpunkt befindet sich Troi auf der Brücke. Eine Stunde später, im Gesellschaftsraum, erklärt LaForge ausführlich, was es mit magnetischen Siegeln auf sich hat; ganz deutlich schildert er die katastrophalen Konsequenzen einer nicht gesteuerten Annihilation von Materie und Antimaterie. Auch die Counselor hört dem Chefingenieur zu. Warum weiß sie in dieser Episode plötzlich nicht mehr, was sich aus einer unkontrollierten Kettenreaktion im Warpkern ergibt? Wie konnte sie überhaupt zum Lieutenant Commander werden, ohne über Warptriebwerke Bescheid zu wissen? Sie braucht nicht fähig zu sein, eins zu reparieren, aber die Sache mit dem Antimaterie-Schirmfeld dürfte sie eigentlich nicht verwirren.

• Als Picard und die Kinder schließlich eine Turbolifttür finden, zieht sich der Captain mühsam aufs betreffende Deck. Bei dieser Szene habe ich schallend gelacht, woraufhin mir meine Frau einen vorwurfsvollen Blick zuwarf – immerhin soll die Sequenz dramatisch und spannungsgeladen sein. Warum ich gelacht habe? Weil Picard jene Verrenkungen völlig umsonst veranstaltet. Die Leiter führt durch den ganzen Schacht, und das bedeutet: Er könnte einfach einige weitere Sprossen hinter sich bringen, um

dann auf das Deck zu treten (mit dem unverletzten rechten Fuß). Statt dessen beschließt er, ein wenig Sport zu treiben.

Logik und Voraussetzungen

• Nachdem die *Enterprise* von den Quantenfragmenten getroffen wurde, sitzen Dr. Crusher und LaForge in einer Frachtkammer fest. Während Geordi versucht, die Tür zu öffnen, berührt Crusher die Wand und stellt fest, daß sie warm ist. Sie weist den Chefingenieur darauf hin, und LaForge fragt: »Wo? *Wo?*« In der Pilotepisode erfuhren wir, daß er mit Hilfe des Visors infrarote Emissionen wahrnehmen kann. Er sollte also in der Lage sein, die warme Stelle zu *sehen.*

Geräte und Ausrüstung

• Crusher und LaForge beschließen, gefährliche Chemikalien aus der Frachtkammer zu entfernen. Der Chefingenieur öffnet das Außenschott und löst dadurch eine Dekompression aus: Durch die schnell entweichende Luft entsteht ein Sog, der die Behälter ins All reißt. Um den normalen Luftdruck wiederherzustellen, sind zwei Dinge notwendig: LaForge muß eine Taste drücken, um das Außenschott wieder zu schließen, dann den Raum durchqueren und eine Schaltfläche an der gegenüberliegenden Wand berühren, damit Sauerstoff in die Kammer strömt. Er schafft es, das Schott zu schließen, aber auf dem Weg zur anderen Seite des Raums verlassen ihn die Kräfte. Woraufhin sich Dr. Crusher durch die Kammer schleppt und auf ein Kontrollfeld klopft, das glücklicherweise auch die richtige Schaltkomponente enthält. Eine Nahaufnahme zeigt die von Geordi gedrückte Taste – sie ist mit dem Hinweis ›Envi-

ronmental Support‹ (etwa: Ambientenkontrolle) markiert. Das klingt ganz nach einem System, das die Umweltbedingungen im betreffenden Raum überwacht und sie gegebenenfalls an programmierte Werte anpaßt. Es sollte also gar nicht nötig sein, außerdem eine Schalteinheit an der gegenüberliegenden Wand zu betätigen.

• Am Ende der Episode kehrt Picard in seinen Bereitschaftsraum zurück. Als er in Richtung Tür geht, beginnt sie sich zu schließen. Unmittelbar darauf verharrt sie und läßt den Captain passieren, bevor sie ganz zugleitet. Ist sie vielleicht ein wenig ungeduldig?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Picard die schwierige Situation mit den Kindern bespricht, beschließt er, sie zu seiner ›Crew‹ zu machen. Das älteste Kind, ein Mädchen, ernennt er zum ›Ersten Offizier‹ und gibt ihm zwei seiner knopfförmigen Abzeichen. Als er sie am Kragen des Mädchens befestigt, sind in der Nahaufnahme deutlich zwei Löcher an den betreffenden Stellen zu erkennen. Jene Löcher existierten noch nicht, als Troi die Kinder auf der Brücke dem Captain vorstellte. Sie erscheinen erst in der Nahaufnahme, als sich das Mädchen bereit erklärt, sich Picards ›Crew‹ anzuschließen. Zufälligerweise befinden sie sich genau dort, wo Ricard die Abzeichen befestigt. Entweder wurde erst die Totale gedreht und danach die Nahaufnahmen, oder die Kameraeinstellungen, die das Mädchen in den Mittelpunkt rückten, sind mehrmals wiederholt worden. Wie dem auch sei: Man hat die Knöpfe am Kragen des ›Ersten Offiziers‹ befestigt und mindestens einmal abgenommen.

Antworten

1. Flores, Graas, Supra.

2. Zwei Zentimeter unter dem rechten Ohr.

GEFÄHRLICHE SPIELSUCHT

(THE GAME)

Sternzeit: 45208.2 – 45212.1

Beim Urlaub auf Risa lernt Riker ein Spiel kennen, das er zur *Enterprise* mitnimmt. Zur gleichen Zeit kehrt Wesley Crusher zurück – er studiert an der Starfleet-Akademie und möchte seine Ferien an Bord der *Enterprise* verbringen. Er lernt eine junge Dame namens Robin Lefler kennen, und schon bald wächst eine feste Freundschaft zwischen ihnen. Während das Spiel immer mehr Anhänger gewinnt, ruft Dr. Crusher Data in die Krankenstation; angeblich braucht sie seine Hilfe bei der Umprogrammierung eines Tricorders. Als sich der Androide an die Arbeit macht, schaltet die Ärztin ihn ab und trennt mehrere Verbindungen zwischen Hirn und Körper. Dadurch fällt Data in eine Art Koma.

Quizfragen

1. *Wie viele Lektionen enthält Datas Tanzkursus?*
2. *Welche Initialen ritzte Picard in die Ulme bei der Starfleet-Akademie?*

Wer sich mit dem Spiel befaßt, fordert auch andere dazu auf, und zwar mit erheblichem Nachdruck. Dieser Umstand weckt Argwohn in Wesley und Robin. Sie verbinden das Spiel mit einem Hirnsimulator und stellen fest: Es verursacht psychische Abhängigkeit und modifiziert das Zentrum für logisches

Denken. Wesley wendet sich mit diesen Informationen an Picard, ohne zu ahnen, daß der Captain ebenfalls süchtig ist. Schließlich wird ihm klar, daß es an Bord nur einen Immunen gibt: Data. Der junge Mann begibt sich zur Krankenstation und stößt dort auf das Problem des Androiden.

Inzwischen wird das Spiel von praktisch allen Besatzungsmitgliedern der *Enterprise* gespielt. Ein fremdes Schiff trifft ein, und an Bord befindet sich jene Frau, die Riker auf Risa mit dem Spiel vertraut machte. Sie kommt mit einem Invasionsplan, und die Spielsüchtigen gehorchen ihr. Picard gibt die Anweisung, alle zu zwingen, sich mit dem Spiel zu beschäftigen, auch Wesley. Zunächst gelingt es dem jungen Mann, den Verfolgern zu entkommen, doch dann wird er von Riker und Worf gefaßt. Als auch für ihn das Spiel beginnen soll, kommt Data mit einer kleinen Lampe herein, deren Licht in einem ganz bestimmten Rhythmus pulsiert – der optische Reiz befreit die Besatzungsmitglieder von der Sucht. Der Zuschauer erfährt: In der Krankenstation hat Wesley den Androiden repariert, und anschließend ließ er sich verfolgen, um Data Zeit genug zu geben, die richtige Blinkfrequenz zu programmieren.

Bemerkenswerte Dialoge

»Deine Neutrinos treiben«, sagt Robin, als Wesley ihr zu lange die Hand schüttelt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Riker das Spiel der Counselor zeigen möchte, findet er sie im Gesellschaftsraum. Dort erfreut sie sich gerade an Schokoladeneis. Das Verspeisen einer solchen Leckerei ist für

Deanna ein Ritual, das sie dem Ersten Offizier bei dieser Gelegenheit in allen Einzelheiten beschreibt. Ist es für solche Erklärungen nicht ein wenig spät? Riker verhält sich so, als hätte er nie zuvor gesehen, wie Troi Schokoladeneis ißt. Aber sie sitzt im Gesellschaftsraum, und wir können ziemlich sicher sein, daß sie dieses ›Ritual‹ bisher nicht auf ihre Unterkunft beschränkt hat. Hinzu kommt: Zwischen Riker und Deanna gab es einmal eine sehr enge Beziehung, und inzwischen sind sie seit mehreren Jahren Offizierskollegen an Bord der *Enterprise.* Er müßte schon einmal beobachtet haben, wie Troi Eis ißt, oder?

• Zu Anfang der Episode sagt Picard zu Riker, Wesley käme mit einem Shuttle. Doch der junge Mann beamt sich von einem wissenschaftlichen Schiff aus an Bord – es ähnelt dem in ›Augen in der Dunkelheit‹.

• Als Robin Wesley auffordert, die Sensoren manuell zu kalibrieren, weicht er aus und meint, dafür sei der Computer zuständig. Robin beweist ihm, daß sich die Sensorjustierung tatsächlich manuell bewerkstelligen läßt. Hat die Starfleet-Akademie Wesley ruiniert? In ›Gedankengift‹ verwandelte er einen Traktorstrahl in einen Repulserstrahl, obwohl das alle für unmöglich hielten. In ›Die geheimnisvolle Kraft‹ half er den Technikern dabei, neue Möglichkeiten für die Energieversorgung zu finden, als eine fremde Entität das Schiff unter ihre Kontrolle brachte. Solche Leistungen vollbrachte er als Kind. Und jetzt, als Akademie-Kadett, ist er nicht fähig, die Sensoren manuell zu kalibrieren?

• Erscheint es nur mir seltsam, daß Picard im Gegensatz zu Wesley bereit ist, sich mit dem Spiel zu befassen? (Siehe dazu auch die Rubrik *Logik und Voraussetzungen.)*

• Als Picard die Anweisung erteilt, alle zu zwingen, das Spiel kennenzulernen, beginnen Dr. Crusher und Worf mit der Suche nach Wesley. Sie finden ihn und Robin auf Wesleys Bett: Beide tragen Attrappen des Spielapparats, der einer Brille ähnelt. Die Ärztin und der Klingone fallen auf den Trick herein und gehen zufrieden. Trotz dieses Erfolgs verzichtet Wesley darauf, die Attrappe noch einmal zu benutzen. Wäre es für ihn und Robin nicht viel sinnvoller, sie ständig zu tragen, um keinen Verdacht zu erregen?

Logik und Voraussetzungen

• Bis Worf und Riker Wesley zwingen wollen, das Spiel zu spielen, hat man den Eindruck, daß alle freiwillig damit in Kontakt gerieten. Gilt das auch für Picard? In ›Picard macht Urlaub‹ erweckt er den Eindruck, nichts von Spielen zu halten.

Geräte und Ausrüstung

• Als Robin Wesley zeigt, worauf es bei einer manuellen Justierung der Sensoren ankommt, bietet uns eine Kameraeinstellung einen Blick auf die Konsole, und zwar über Robins Schulter hinweg. Hinzu kommt eine Nahaufnahme, in der ein Display mit dem blinkenden Hinweis ›Manual Calibration Verified‹ (manuelle Justierung wird geprüft). Als akustisches Signal erklingt rhythmisches Piepsen. Als das Bild zur vorherigen Perspektive zurückkehrt, piepst es nach wie vor, aber der Display-Hinweis blinkt nicht mehr. Außerdem unterscheiden sich in den beiden Einstellungen die Farben auf der Konsole voneinander.

• Bei der Untersuchung des Androiden nimmt Wesley einen Scan vor, und Robin projiziert die Daten auf einen großen Bildschirm. Kurze Zeit später weist sie den Computer an, das Bild um den Faktor 4 zu vergrößern. Ein Teil der Darstellung schwillt an, und in einem kleinen Hinweisfenster erscheint eine 4. Allerdings: Der vergrößerte Teil, der nun den gesamten Projektionsbereich beansprucht, bildete vorher ein Neuntel des Gesamtbildes, woraus folgt: Es wird nicht um den Faktor 4 vergrößert, sondern um den Faktor 9.

• Als Wesley Vorbereitungen dafür trifft, seinen Verfolgern zu entgehen, erwähnt er ein spezielles Transporterprogramm, das es ihm erlaubt, sich ganz nach Belieben von einem Ort zum anderen zu transferieren. Von dieser Möglichkeit macht er mehrmals Gebrauch, und aus einigen Dialogen geht hervor: Er scheint tatsächlich imstande zu sein, sich von einer Sektion der *Enterprise* in eine andere zu beamen, ohne dabei den Transporterraum aufsuchen zu müssen. (Ähnliches brachte Data in ›Die ungleichen Brüder‹ zustande, als er sich von der Brücke auf den Planeten transferierte.) Doch kurz darauf folgt eine Szene, in der sich Wesley von einem Korridor zu einem Transferfeld im Transporterraum 3 beamt! Von einem ›speziellen Programm‹ kann also gar nicht die Rede sein – es handelt sich vielmehr um ganz normales Transferieren! Nur deshalb ist LaForge in der Lage, Wesley zu lokalisieren und dem Captain mitzuteilen, daß er auf Deck 6 weilt. (Vermutlich setzten sich hier die Erfordernisse des Plots durch…)

Antworten

1. Siebzehn.

2. ›AF‹.

WIEDERVEREINIGUNG? (1)

(UNIFICATION [1])

Sternzeit: 45233.1 – 45240.6

Flottenadmiral Brackett beordert Picard zur Starbase 234, um eine wichtige Angelegenheit mit ihm zu besprechen. Vor drei Wochen verschwand Botschafter Spock, Jim Kirks Erster Offizier in der klassischen STAR TREK-Serie. Er wurde zu einem der bedeutendsten Botschafter in der Föderation, und viele Regierungsoberhäupter nahmen seinen Rat in Anspruch. Vor zwei Tagen hat eine Fernbereichssondierung den Vulkanier auf Romulus lokalisiert, dem Zentralplaneten des romulanischen Reiches. Picard soll herausfinden, warum sich Spock auf Romulus befindet und ob er zu den Romulanern übergelaufen ist. Die *Enterprise* fliegt nach Vulkan, und dort trifft Picard mit Sarek zusammen, Spocks Vater. Sarek berichtet von der Freundschaft seines Sohnes mit einem Romulaner namens Pardek. Vielleicht hat sich Spock deshalb nach Romulus begeben – um Pardek zu besuchen.

Quizfragen

1. *Wie groß ist der gemessene Unterschied zwischen Picards linkem und rechtem Auge?*
2. *An welcher Stelle im Orbit von Qualor II hat sich die* T'Pau *befunden?*

Starfleet wendet sich mit einem zweiten Anliegen an die *Enterprise:* Sie soll das Rätsel von Wrackteilen lösen. Man hat sie in Behältern gefunden, die von einem Ferengi-Frachter stammen und die Aufschrift ›Medizinische Versorgungsgüter‹ trugen. LaForge findet heraus, daß es sich um Navigationskomponenten des vulkanischen Schiffes *T'Pau* handelt, das sich in einem orbitalen Schrottplatz über Qualor II befinden soll. Bevor die *Enterprise* zu jenem Planeten fliegt, werden Picard und Data an Bord eines klingonischen Schiffes gebeamt. Der Plan sieht vor, daß es mit aktivierter Tarnvorrichtung nach Romulus fliegt und sie dort absetzt. Die *Enterprise* erreicht Qualor II und stellt fest, daß die *T'Pau* fehlt. Dafür wird ein Kriegsschiff geortet, das Dinge vom ›Schrottplatz‹ stiehlt. Es folgt ein Kampf, bei dem der fremde Raumer zerstört wird. Unterdessen treffen Picard und Data auf Romulus ein. Einige von Pardeks Leuten fungieren als ›Sicherheitswächter‹ und ›verhaften‹ die beiden Neuankömmlinge – um sie zu einer Höhle zu bringen, wo sie Pardek und Spock begegnen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Er denkt wahrscheinlich, daß wir hier draußen nicht viele hübsche Frauen sehen, weshalb wir bereit sind, jemandem wie Ihnen zu helfen. Nun, mit dieser Annahme könnte er durchaus recht haben.« So reagiert der Quartiermeister, als Deanna Troi Riker zu helfen versucht, an Informationen in Hinsicht auf die *T'Pau* zu gelangen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• *STAR TREK: Die nächste Generation* verwendet das metrische System (Zentimeter, Meter usw.) für die Messung von Geschwindigkeit und Entfernung. Zum Beispiel: Als der Quartiermeister des Schrottplatzes den Kurs zu jenem Ort angibt, wo sich die *T'Pau* befunden hat, sagt er: »Steuermann, Richtung 141 und 208, langsam voraus mit 200 km/h.« Gemeint sind zweihundert Stundenkilometer. Doch als er mit Troi plaudert, spricht er von einem »vierzehn Fuß langen caldorianischen Aal«. Vierzehn *Fuß?* (Ich hätte gedacht, daß man im vierundzwanzigsten Jahrhundert keine Maße wie ›Fuß‹ mehr verwendet. Meinte der Quartiermeister vielleicht einen Aal mit vierzehn *Füßen?)*

Geräte und Ausrüstung

• Als Picard und Data auf Romulus eingetroffen sind, bestellt ein Prokonsul des romulanischen Senats Pardek zu sich und zeigt ihm ein Bild von Picard. Es erscheint auf einem Schirm, der erstaunliche Ähnlichkeit mit den Modellen hat, wie man sie an Bord der *Enterprise* verwendet. Hier und dort kommen einige Ausschmückungen hinzu, aber solche Unterschiede sind kaum der Rede wert. Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß in der Föderation und bei den Romulanern Monitore mit praktisch der gleichen technischen Struktur entwickelt wurden? Die bei Starfleet gebräuchlichen Phaser sind ganz anders beschaffen als die Handwaffen der Romulaner. Um ein zweites Beispiel zu nennen: Die Konsolen an Bord von Selas Schiff in ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ sind ganz anders beschaffen als die beim Prokonsul.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Picard scheint gewisse Schwierigkeiten zu haben, als er sich von Sarek verabschiedet und dabei die Finger zum vulkanischen Gruß spreizt. Der kleine Finger zittert.

Antworten

1. Picards rechtes Auge ist 0,004 höher als das linke. Fragen Sie mich bitte nicht nach der Maßeinheit – die wird nie erwähnt. Ich vermute, die Rede ist von Zentimeter.

2. Sektion 18, Gamma 12.

WIEDERVEREINIGUNG? (2)

(UNIFICATION [2])

Sternzeit: 45245.8

In der zweiten Folge fragt Picard Spock, warum er nach Romulus gekommen ist. Der Vulkanier berichtet: Von Pardek hat er gehört, daß es auf Romulus eine Art Untergrundbewegung gibt, die eine ›Wiedervereinigung‹ anstrebt – Vulkanier und Romulaner haben die gleichen Vorfahren. Jene Bewegung möchte, daß die Romulaner ihr kriegerisches Wesen überwinden und wieder Teil des vulkanischen Volkes werden. Spock brach auf, als er hörte, daß ein neuer Prokonsul im romulanischen Senat zur Wiedervereinigungsgruppe gehört. Nach Pardeks Ansicht ist die Zeit reif, die Grundlagen für einen dauerhaften Frieden zu legen.

Im Orbit von Qualor II setzt die *Enterprise* ihre Ermittlungen in bezug auf das Verschwinden der *T'Pau* fort. Nachdem er von Riker unter Druck gesetzt wurde, gibt ein Ferengi-Händler zu, das Schiff nach Galorndon Core gebracht zu haben, einem Plane-

Quizfragen

1. *Aus wie vielen Ziffern besteht der Verschlüsselungscode des romulanischen Informationsnetzes?*
2. *Wie gelang es Data, vom klingonischen Schiff eine Nachricht zur* Enterprise *zu schicken, ohne daß die Romulaner etwas merkten?*

ten unweit der romulanischen Grenze. Riker ordnet den Warptransfer der *Enterprise* an.

Auf Romulus müssen sich Spock und Picard bald der Erkenntnis stellen, daß es Pardek nicht um Frieden geht. Sie versuchen zu fliehen, werden jedoch von Sela gefangengenommen (siehe ›Der Kampf um das klingonische Reich‹, Teil 1 und 2). Nach diesem Erfolg verkündet Sela ihren Plan. Die Romulaner haben drei vulkanische Schiffe gestohlen. Mit einer holographischen Darstellung Spocks will Sela eine Botschaft senden und behaupten, die drei Schiffe brächten eine Friedensdelegation. In Wirklichkeit aber sind Invasionstruppen an Bord. Sela hat eigene Vorstellungen von der Wiedervereinigung: Sie will die Vulkanier mit Gewalt ins romulanische Reich aufnehmen. Als Sela fortgeht, um den Einsatz der drei Schiffe anzuordnen, ändern Spock, Picard und Data die Nachricht: Aus der falschen Friedensbotschaft wird eine Warnung, wodurch die *Enterprise* veranlaßt wird, die drei Schiffe aufzuhalten. Picard und Data entkommen. Spock bleibt zurück, um sich der tatsächlich existierenden Wiedervereinigungsbewegung anzuschließen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Vielleicht wären Sie in einem anderen Job zufriedener«, sagt Data, als Sela – die einen hohen Rang in der romulanischen Sicherheitsabteilung bekleidet –, darauf hinweist, daß sie gern schreibt und leider nur selten Gelegenheit dazu bekommt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Im ersten Teil der Doppelfolge sagt der Quartiermeister des orbitalen Schrottplatzes: »Seit die Zakdorn dieses Depot verwalten, ist nie etwas verschwunden – nie!« In ›Galavorstellung‹ werden die Zakdorn als beste Strategen in der Föderation beschrieben.

Der ›Schrottplatz‹ von Qualor II enthält viele Arten von Föderationsschiffen, darunter auch solche, die mit Waffen ausgestattet sind. Wäre es aus Sicherheitsgründen nicht angebracht, ein solches Depot dort anzulegen, wo es leicht geschützt und verteidigt werden kann? Das dürfte in strategischer Hinsicht durchaus sinnvoll sein, oder?

Doch in dieser Episode sehen wir eine Bar, die an ›Krieg der Sterne‹ erinnert und als Treffpunkt für zwielichtige Gestalten dient, unter ihnen auch Waffenhändler!

• In ›Der Überläufer‹ wendet sich der romulanische Deserteur mit folgenden Worten an Data: »Ich kenne viele romulanische Kybernetiker, die sich gern näher mit Ihnen befassen würden.« Data antwortet, daß ihm entsprechende Vorstellungen nicht besonders gut gefallen, und der Romulaner pflichtet ihm bei. Nun, es ist leicht zu verstehen, warum den Romulanern daran gelegen sein könnte, Data in ihre Gewalt zu bekommen. Wenn sie ihn demontieren und genau untersuchen, wären sie vielleicht imstande, ein ganzes Heer aus absolut loyalen Soldaten zu schaffen. Doch in ›Wiedervereinigung? (2)‹ macht Sela keine Anstalten, ihn romulanischen Kybernetikern zu übergeben, obwohl sie ihn als Androiden erkennt und eine Rechnung mit ihm zu begleichen hat. (Data hat ihre Pläne in ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ vereitelt.)

• Als Ablenkungsmanöver programmiert Data holographische Darstellungen von Riker und zwei Fähnrichen. Der falsche Riker befiehlt Sela und ihren Wächtern, die Waffen fallenzulassen. Der Trick funktioniert: Die Romulanerin und ihre Leute sind lange genug verwirrt, um es Spock und Picard zu gestatten, sie zu entwaffnen. Nachher meint Picard zu Data, Rikers Haar sei nicht ganz richtig gewesen. Das klingt ganz nett, aber es ist völlig unglaubwürdig. Als Androide verfügt Data über ein ausgezeichnetes Gedächtnis, und außerdem arbeitet er seit einigen Jahren mit dem Ersten Offizier zusammen.

• Als Spock die Warnung in Hinsicht auf die vulkanischen Schiffe gesendet hat, erscheint eine romulanische Kriegsschwalbe und zerstört die Raumer. LaForge meint, daß sich mehr als zweitausend romulanische Soldaten an Bord befanden. Ist das nicht ein bißchen wenig, um einen ganzen Planeten (Vulkan) zu erobern?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Riker die Bar auf Qualor II zum erstenmal besucht, spricht er mit einer Musikerin, die vier Hände hat. Die Dame verursacht zwei Kontinuitätsfehler. Beim ersten verlangt sie Geld von Riker als Gegenleistung für Informationen über das gestohlene vulkanische Schiff. Die Aufnahme über Rikers Schulter hinweg zeigt, wie sie die obere rechte Hand auf die Tastatur des Musikinstruments sinken läßt. In der nächsten Kameraeinstellung ist die Hand wieder oben.

Zum zweiten Fehler kommt es bei einem Duett von Riker und der Musikerin. Die Frau spielt auf der oberen Tastatur mit der oberen und unteren linken Hand. Die nächste Einstellung

präsentiert diese Szene von oben, und man sieht: Diesmal werden die Tasten mit der unteren rechten und oberen linken Hand betätigt.

• Galorndon Core scheint die Farbe gewechselt zu haben. Als die *Enterprise* in ›Auf schmalem Grad‹ dem Planeten einen Besuch abstattet, präsentieren die externen Aufnahmen eine überwiegend blaue Welt. In ›Wiedervereinigung? (2)‹ ist Galorndon Core vor allem gelb und wird nur unten blau. In diesem Fall hätte man auf bereits vorliegende Bilder zurückgreifen und damit Kosten sparen können.

• Als Spock, Picard und Data aus Selas Büro fliehen, kommt es zu einem Kameraschwenk über den Schreibtisch. Darauf steht eine spiegelnde Pyramide. Als der Aufnahmefokus daran vorbeigleitet, zeichnet sich darin ganz deutlich das Gesicht eines Kaugummi kauenden Mannes aus dem zwanzigsten Jahrhundert ab! (Ich muß gestehen, daß ich nicht selbst darauf aufmerksam geworden bin. In einer ihrer Mitteilungen wies Jeanne Cavelos auf folgendes hin: »Eine Freundin von mir, Laurie Shanahan, bittet darum, daß auch das Spiegelbild in der Schreibtisch-Pyramide von ›Wiedervereinigung? (2)‹ erwähnt wird.«

Antworten

1. *Aus dreiundvierzig Ziffern.*
2. *Er schickte sie ›Huckepack‹ mit einer romulanischen Subraum-Trägerwelle.*

DER ZEITREISENDE HISTORIKER

(A MATTER OF TIME)

Sternzeit: 45349.1 – 45351.9

Die *Enterprise* fliegt nach Penthara IV, um dort bei einem Notfall zu helfen. Ein kleines Raumschiff erscheint, und der Pilot beamt sich direkt auf die Brücke, stellt sich dort als Rasmussen vor. Er behauptet, ein Historiker zu sein, der fast dreihundert Jahre aus der Zukunft kommt. Angeblich reiste er in die Vergangenheit, um Picard und die *Enterprise* bei diesem Einsatz zu beobachten. Zwar ist der Captain skeptisch, aber er nimmt Rasmussens Schiff in einem Shuttlehangar auf und erlaubt dem Fremden, sich der Besatzung hinzuzugesellen. Kurze Zeit später erreicht die *Enterprise* Penthara IV, und dort stellt man folgendes fest: Ein Asteroid stürzte vor wenigen Tagen auf einen unbewohnten Kontinent, und dadurch entstand eine gewaltige Staubwolke, die nun das Sonnenlicht abschirmt.

Quizfragen

1. *Wie weit ist die Tür in Picards Bereitschaftsraum von der gegenüberliegenden Wand entfernt?*
2. *Wie viele Anomalien findet Data in LaForges Computersimulationen?*

Es gelingt Picard und seiner Crew, den Planeten zu retten, und anschließend verabschiedet sich Rasmussen. Doch der Captain und einige Brückenoffiziere hindern ihn daran, die

Enterprise zu verlassen. Sie glauben, daß er diverse Objekte gestohlen hat. Rasmussen erlaubt Data, sich an Bord seines kleinen Raumers umzusehen, und vorher muß der Androide versprechen, nichts von dem zu verraten, was er dort sieht. Kaum sind sie in dem aus der Zukunft stammenden Schiff, als Rasmussen einen gestohlenen Phaser hervorholt und ihn auf Data richtet. Er gibt zu, in Wirklichkeit ein frustrierter Erfinder aus dem zweiundzwanzigsten Jahrhundert zu sein. Die Zeitmaschine ist nicht von ihm entwickelt worden. Er hat sie einem tatsächlichen Zeitreisenden aus dem sechsundzwanzigsten Jahrhundert abgenommen, der in Rasmussens relativer Gegenwart Studien betreiben wollte. Der Plan des Erfinders besteht darin, mit den gestohlenen Gegenständen in seine Zeit zurückzukehren und dort ein Patent auf sie anzumelden. Eine Enttäuschung erwartet ihn: Der Phaser funktioniert ebensowenig wie alle anderen entwendeten Geräte – der Computer hat sie deaktiviert. Data eskortiert Rasmussen in den Hangar, und Worf bringt ihn in der Arrestzelle unter. Die Zeitmaschine reagiert auf einen automatischem Timer und transferiert sich in die Zukunft.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich nehme an, daß sich die Tür mit ihrem Handmuster öffnen läßt. Und es spielt sicher keine Rolle, ob Sie bei Bewußtsein sind oder nicht.« Mit dieser subtilen Drohung will Data Rasmussen veranlassen, die Tür der Zeitmaschine zu öffnen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Rasmussen zum erstenmal auf der Brücke erscheint, spricht er davon, fast dreihundert Jahre weit in die Vergangenheit gereist zu sein. Darüber hinaus meint er, aus dem ›späten sechsundzwanzigsten Jahrhundert‹ zu kommen. Diese beiden Bemerkungen sollten Picard beweisen, daß der Besucher lügt. In ›Die neutrale Zone‹ nennt Data das aktuelle Jahr: 2364 A. D. Wenn einer Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* etwa einem Jahr entspricht, so spielt ›Der zeitreisende Historiker‹ rund dreieinhalb Jahre später – immerhin ist ›Die neutrale Zone‹ die letzte Episode der ersten Staffel. Mit anderen Worten: Die Ereignisse von ›Der zeitreisende Historiker‹ sind im späten vierundzwanzigsten Jahrhundert angesiedelt. Wenn Rasmussen wirklich ›fast dreihundert Jahre‹ in die Vergangenheit gereist ist, so kommt er aus dem siebenundzwanzigsten und nicht aus dem sechsundzwanzigsten Jahrhundert. (Ich werde das sechsundzwanzigste Jahrhundert auch weiterhin als Rasmussens temporale Heimat bezeichnen und damit seinen eigenen Angaben entsprechen. Übrigens: Diesen Fehler habe nicht ich selbst entdeckt. Der Redakteur William Drennan bemerkte ihn nach der Ablieferung des Manuskripts.)

• Kurz nach Rasmussens Ankunft an Bord findet eine Art Versammlung in der Beobachtungskammer statt. In Trois Gegenwart wiederholt der Besucher seine Lüge, ein Historiker aus dem sechsundzwanzigsten Jahrhundert zu sein. Als Picard die Counselor später um Rat fragt, gibt sie folgende Auskunft: Sie hat den Eindruck gewonnen, daß Rasmussen etwas verbirgt. Wieso ist sie nicht imstande, die Lüge als solche zu erkennen? In ›Die Schlacht von Maxia‹ war Deanna Troi imstande, die üblen Absichten des Ferengi-Kommandanten zu spüren. Sie

sollte also in der Lage sein, den Besucher zu durchschauen. Da wir gerade dabei sind: Warum versagen hier LaForges besondere Fähigkeiten? In ›Der Planet der Klone‹ bereitet es dem Chefingenieur überhaupt keine Schwierigkeiten, die Lügen des Kolonie-Oberhaupts zu erkennen. LaForge erklärt in jener Episode, daß er die physischen Veränderungen sehen kann, zu denen es kommt, wenn jemand bewußt die Unwahrheit sagt. Bei den Angehörigen anderer Völker läßt sich so etwas nicht so leicht und manchmal gar nicht feststellen, aber menschliche Lügner kann Geordi angeblich auf den ersten Blick erkennen. Rasmussen *ist* ein Mensch.

• Als Rasmussen Data in die Zeitmaschine geführt hat, gesteht er die wahren Gründe für seinen Besuch: Er will die in der *Enterprise* gestohlenen Gegenstände ins zweiundzwanzigste Jahrhundert mitnehmen und dort behaupten, sie ›erfunden‹ zu haben. Ganz abgesehen davon, daß zu den entwendeten Objekten auch ein klingonischer Dolch gehört (gibt es im zweiundzwanzigsten Jahrhundert keine Messer?) – Rasmussens Plan kann einfach nicht funktionieren. Man denke nur an die Entwicklung ›unserer‹ Elektronik in den vergangenen vierzig Jahren. Angenommen ein Erfinder aus den fünfziger Jahren erscheint in der Gegenwart und reißt sich einen kompakten Computer unter den Nagel, zum Beispiel einen der Apparate, die man ›Notebooks‹ nennt. Anschließend kehrt er in seine Zeit zurück, überzeugt davon, Ruhm und Reichtum zu erringen, indem er den gestohlenen Computer als seine Erfindung präsentiert und vermarktet. Aufgrund einer graphischen Benutzeroberfläche lernt der Dieb recht schnell, mit dem Gerät umzugehen. Doch als er es auseinandernimmt, ergeben sich die ersten Probleme. Der Apparat enthält integrierte

Schaltkreise, sogenannte ICs. Sie sind flach und rechteckig; Kontaktstifte ragen aus ihnen heraus. Beim Erfinder beschränkt sich das Wissen um Elektronik auf die Röhrentechnik, aber gehen wir trotzdem einmal davon aus, daß er es irgendwie schafft, die Funktionsweise der ICs zu enträtseln – wie soll er sie dann *herstellen?* Eine Erfindung bringt nur dann viel Geld ein, wenn man sie für die Massenproduktion verwerten kann. In den fünfziger Jahren gab es gar nicht die notwendige Produktionstechnik, um Notebooks herzustellen! Der ›Erfinder‹ hat nur ein interessantes Gerät, mehr nicht.

• An einem Punkt muß Picard eine Entscheidung treffen, um den Planeten zu retten. Wenn er nichts unternimmt, droht Zehntausenden von Personen der Tod. Wenn er einen Vorschlag von LaForge annimmt, so riskiert er, daß die ganze Atmosphäre der von einer Katastrophe heimgesuchten Welt verbrennt. Zwar ist der Captain nicht davon überzeugt, daß Rasmussen wirklich aus der Zukunft kommt, aber er muß alle Möglichkeiten in Betracht ziehen. Deshalb fragt er ihn nach den Konsequenzen der Entscheidung, die es zu treffen gilt. Der ›zeitreisende Historiker‹ lehnte es ab, Auskunft zu geben. Angeblich besteht dadurch die Gefahr, daß er seine Vergangenheit ändert. Er meint: Vielleicht verzichtet Picard darauf, LaForges Methode zu verwenden; und dann könnte auf dem Planeten jemand überleben, der später zu einem Adolf Hitler wird. Picard hält das nicht für ein überzeugendes Argument und erwidert: »Seit der Entdeckung des ersten Wurmlochs wird jeder Philosophiestudent zu Beginn seines Studiums mit dieser Frage konfrontiert. Aber wir sind hier nicht in einem Hörsaal, in dem temporale Logik erörtert wird.«

Am Ende der Episode bittet Rasmussen darum, in seine eigene Zeit zurückkehren zu dürfen. Picard lehnt ab und stellt dem Besucher folgende Frage: »Was sollte mich dazu veranlassen, Ihnen eine solche Möglichkeit zu geben?« Wie wär's hiermit: Vielleicht ist Rasmussen der Urururururgroßvater von Riker. Vielleicht half er Cochrane, dem Erfinder des Warptriebwerks, während einer frühen Entwicklungsphase mit der einen oder anderen Idee. Vielleicht inspirierte er mit seinen Geschichten vom Leben in der Zukunft eine ganz neue Generation von Politikern. Niemand kann die Auswirkungen eines einzelnen Lebens auf historische Entwicklungen genau beurteilen, doch Picard – der angeblich über temporale Logik Bescheid weiß –, läßt in der Vergangenheit eine ›Lücke‹ entstehen, indem er Rasmussen die Rückkehr verweigert. Wäre es nicht besser, ihn von Data ins zweiundzwanzigste Jahrhundert begleiten zu lassen, damit der Androide die Zeitmaschine anschließend in die relative Gegenwart zurücksteuert? Wenn Rasmussen herausgefunden hat, wie sie funktioniert, sollte auch Data dazu imstande sein.

Geräte und Ausrüstung

• Während eines Gesprächs mit Picard spielt Rasmussen weiterhin die Rolle des Historikers, indem er die Breite des Bereitschaftsraums mißt. Er weicht zur Tür zurück und zählt die Schritte bis zum Fenster. Wieso bleibt das Schott geschlossen? Der Besucher tritt ganz dicht an die Tür heran, doch sie öffnete sich nicht.

• Als Rasmussen in seinem Quartier eintrifft, nähert er sich dem integrierten Frisiertisch und betätigt eine Taste an der

linken Seite. Daraufhin gleitet eine Schiebefläche beiseite, und zum Vorschein kommt ein Waschbecken. In ›Die Verfemten‹ drückt Danar eine Taste auf der *rechten* Seite, um das Waschbecken zu ›aktivieren‹.

• Beim ersten Versuch der *Enterprise,* dem Planeten zu helfen, werden mit Phasern Löcher in die Kruste gebohrt. Subplanetares Kohlendioxidgas soll freigesetzt werden, um einen Treibhauseffekt zu bewirken. LaForge meint, es seien mehr als zwanzig Bohrungen notwendig. Während die Aktion läuft, meldet Worf einmal: »Ziel 14 komplett.« Das bedeutet: Es sind mindestens vierzehn Bohrungen durchgeführt worden. Später kommt es an den entsprechenden Stellen auf dem Planeten zu seismischen Störungen, die Erdbeben und Vulkanausbrüche zur Folge haben. Riker zeigt dem Captain eine graphische Darstellung, die sich jedoch auf nur *acht* Bohrstellen beschränkt. Was ist mit den anderen passiert?

• Nachdem Data die Zeitmaschine betreten hat, richtet Rasmussen einen Phaser auf ihn. Während er seine wahren Absichten nennt, zielt er auch weiterhin auf den Androiden. Doch seine Hand ist um den unteren Bereich des Kolbens geschlossen; von dort aus kann er den Auslöser gar nicht betätigen. Dadurch dürfte der Strahler recht nutzlos für ihn sein, oder?

Antworten

1. Sieben Meter.

2. Zweihundertneun.

DIE SOLITON-WELLE

(NEW GROUND)

Sternzeit: 45376.3

Helena Rozhenko, Worfs Adoptivmutter, stattet der *Enterprise* einen überraschenden Besuch ab. Worf hat seinen Sohn Alexander bei ihr gelassen, nachdem dessen leibliche Mutter K'Ehleyr in ›Tödliche Nachfolge‹ starb. Helena meint nun, Alexander sei bei seinem Vater besser aufgehoben. Nachdem sie das Schiff verlassen hat, werden die Probleme des Jungen deutlich. Er stiehlt eine Dinosaurierfigur und lügt, als man ihn deswegen zur Rede stellt. Worf hält ihm einen Vortrag über die Bedeutung von Ehre und glaubt die Sache damit erledigt.

Unterdessen nimmt die *Enterprise* an einem wichtigen Experiment teil: Dabei wird von dreiundzwanzig planetaren Feldspulen eine ›Soliton-Welle‹ erzeugt. Die *Enterprise* folgt dem Testschiff und überwacht die Telemetrie. Alles scheint bestens zu klappen – bis die Welle plötzlich instabil wird und das Testschiff zerstört. Eine Schockwelle trifft die *Enterprise* und beschädigt sie. Während sich die Besatzung bemüht, alles in Ordnung zu bringen, erfährt Worf, daß sein Sohn in der Schule Probleme

Quizfragen

1. *Wie lautet Worfs Nachname?*
2. *Wann wurde Alexander geboren?*

verursacht. Er teilt dem Jungen mit, daß er ihn zu einer klingonischen Schule schicken wird. Als Worf in den Dienst zurückkehrt, verläßt Alexander die Unterkunft und läuft fort.

Nach dem Ende der Reparaturarbeiten versucht die *Enterprise*, zur Soliton-Welle aufzuschließen. Sie ist größer und stärker geworden, bedroht dadurch einen Planeten. Um das Unheil von der betreffenden Welt abzuwenden, beschließt Picard, durch die Soliton-Welle zu fliegen und zu versuchen, sie mit Photonentorpedos zu neutralisieren. Dabei brechen die Deflektoren zusammen, und der rückwärtige Teil des Schiffes muß evakuiert werden. Wie sich herausstellt, sitzt Alexander in einer der betroffenen Sektionen fest. Worf und Riker retten ihn gerade noch rechtzeitig, und anschließend gelingt es, die außer Kontrolle geratene Soliton-Welle mit Photonentorpedos aufzulösen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Alexanders Lehrerin scheint Eheprobleme zu haben. Worf spricht sie mit ›Miß Kyle‹ an, doch Troi nennt sie ›Mrs. Kyle‹.

• Zu Beginn der Episode bezeichnet Worf die Soliton-Welle als eine große Verbesserung. Er meint, dadurch könnten Raumschiffe auf große Warpgondeln verzichten. Später erklärt der leitende Wissenschaftler des Projekts: Feldspulen auf einem Planeten erzeugen das Warpfeld und ›schieben‹ das Testschiff zu einer anderen Welt, wo weitere Spulen das Feld neutralisieren. Und das soll eine Verbesserung sein? Was passiert, wenn man unterwegs den Kurs ändern möchte? Und wie stößt man in Bereiche vor, »wo noch nie jemand gewesen ist«? Das heißt,

wenn man genauer darüber nachdenkt: Wie *hält man an*, bevor man in Bereiche gelangt, wo noch nie jemand gewesen ist?

Außerdem erzeugt die Soliton-Welle starke Subraum-Interferenzen. Um Telemetriedaten vom Testschiff zu empfangen, darf die *Enterprise* nicht weiter entfernt sein als höchstens zwanzig Kilometer. Es läuft also auf folgendes hinaus: Wenn ein Raumschiff in einer Soliton-Welle fliegt, ist es in kommunikationstechnischer Hinsicht praktisch vom Rest des Universums abgeschnitten.

Logik und Voraussetzungen

• Zu Anfang des Tests fragt Riker den Chefingenieur nach der energetischen Effizienz der Soliton-Welle. Sie beträgt achtundneunzig Prozent, antwortet LaForge. Er fügt hinzu: »Der Energieverlust zwischen Schiff und Welle ist geringer als zwei Prozent.« Data erwidert beeindruckt: »Das ist eine um 450 Prozent höhere Effizienz als bei unserem Warptriebwerk.« In ›Versuchskaninchen‹ erkundigt sich Picard bei Geordi nach der energetischen Effizienz des Warpantriebs, und bei jener Gelegenheit sagt LaForge, sie beliefe sich auf dreiundneunzig Prozent. Der Captain bittet ihn, sie auf fünfundneunzig Prozent zu erhöhen, was dem Chefingenieur bis zum Ende der Episode auch gelingt. Bezieht sich der Begriff ›energetische Effizienz‹ in den beiden Folgen auf einen unterschiedlichen Sachverhalt? Wie kann von einer Steigerung um 450 Prozent die Rede sein, wenn eine Zunahme von 95 auf 98 Prozent erfolgt?

• In ›Die Reise ins Ungewisse‹ wird die *Enterprise* von einer fremden Sonde verfolgt. Die Phaser bleiben wirkungslos, und

Riker meint, Photonentorpedos ließen sich aufgrund der geringen Entfernung nicht einsetzen. Lieutenant Barclay findet eine Lösung des Problems, indem er Warpenergie ins Schildgitter leitet. Die *Enterprise* unterbricht den Warptransfer, feuert Photonentorpedos ab und zerstört die Sonde. Doch in ›Die Soliton-Welle‹ hört Picard ruhig zu, während Data auf die schrumpfende Distanz zwischen Welle und *Enterprise* hinweist. Der Androide meint, die Soliton-Welle sei bis auf einen Kilometer herangekommen und schicke sich an, das Schiff zu überholen. Kurz darauf gibt Picard den Befehl für den Einsatz der Photonentorpedos. Wie durch ein Wunder entgeht die *Enterprise* der Vernichtung, obgleich die Heckdeflektoren beim Flug durch die Welle an Stabilität verloren. Darüber hinaus befindet sich das Schiff im Warptransfer – es kann also keine Warpenergie in die Schilde geleitet werden.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Mehrere Aufnahmen zu Beginn der Episode zeigen die *Enterprise* im Orbit des Planeten, von dem die Soliton-Welle ausgeht. Die gleichen Sequenzen wurden schon einmal verwendet, und zwar in ›Auf schmalem Grad‹ – dabei beziehen sie sich auf den Planeten Galorndon Core. (Um es noch einmal zu betonen: Ich verstehe durchaus die Notwendigkeit, Produktionskosten durch Wiederverwendung teurer Trickaufnahmen zu sparen. Aber es ist und bleibt mir ein Rätsel, warum man entsprechende Szenen nicht dort verwendet, wo sie einen Sinn ergäben. Als Galorndon Core in ›Wiedervereinigung? (2)‹ auf den Fernsehschirm zurückkehrt, sieht man einen Planeten mit völlig anderem Farbmuster!)

• LaForge schlägt vor, durch die Soliton-Welle zu fliegen, um vor sie zu gelangen. Picard fragt, ob es nicht möglich sei, an ihr vorbeizufliegen. Data antwortet, dazu reiche die Zeit nicht aus, weil die Welle zu sehr angewachsen ist. Kurz darauf folgt eine externe Szene, in der man sieht, wie die *Enterprise* der Soliton-Welle folgt – sie scheint recht flach zu sein. Nichts deutet darauf hin, daß es unmöglich ist, über sie hinwegzufliegen.

Antworten

1. *Rozhenko. (Zugegeben: Es ist der Nachname von Worfs Adoptiveltern, aber in dieser Episode wird sein Sohn ›Alexander Rozhenko‹ genannt. Wenn der Junge diesen Namen bekommen hat, so kann man davon ausgehen, daß der Vater ebenso heißt.)*
2. *Sternzeit 43205.*

DER EINZIGE ÜBERLEBENDE

(HERO WORSHIP)

Sternzeit: 45397.3

Eine neue Einsatzorder von Sarbase 514 veranlaßt die *Enterprise,* nach dem verschollenen Forschungsschiff *Vico* zu suchen. Zum letzten Kontakt kam es, als sich die *Vico* in der Nähe eines ›schwarzen Haufens‹ befand, in einer stellaren Region mit vielen kollabierten Protosternen und stark ausgeprägten Gravitationsanomalien. Es gelingt, die *Vico* außerhalb des Haufens zu lokalisieren, und man stellt fest: Irgend etwas hat den Forschungsraumer regelrecht auseinandergerissen. Alle Besatzungsmitglieder sind tot – bis auf einen Jungen namens Timothy. Durch den Verlust der Eltern hat er einen Schock erlitten, berichtet jedoch vom Angriff eines fremden Schiffes. Offenbar fühlt er sich zu Data hingezogen, und deshalb schlägt Troi vor, daß sich der Androide um ihn kümmert. Vielleicht kann Data dem Knaben dabei helfen, sein Trauma zu überwinden.

Quizfragen

1. *Wie viele Computeraufzeichnungen der Vico sind verloren? Nennen Sie den Prozentsatz.*
2. *Welche Farbe geht Timothy beim Malen aus?*

Nach einer Analyse aller von der *Vico* ermittelten Sensordaten fliegt die *Enterprise* in den schwarzen Haufen, um das Rätsel zu lösen. Schon bald wird klar: Das Forschungsschiff kann unmöglich von einem fremden Raumer angegriffen worden sein, denn durch die hohen Gravitationskräfte im Haufen sind Scanner und Waffensysteme kaum mehr einsatzfähig. Schließlich gibt Timothy zu, daß er gelogen hat. Er glaubt, die Zerstörung der *Vico* selbst verursacht zu haben, indem er unabsichtlich bestimmte Schaltelemente berührte. Troi versichert dem Jungen, daß ihn keine Schuld trifft: Er ist nur zufälligerweise zu jenem Zeitpunkt gegen die Schalter gestoßen, als die Katastrophe über das Forschungsschiff hereinbrach. Kurze Zeit später wird die *Enterprise* von einer Gravitationswelle getroffen. Timothy meint, so hätte es auch bei der *Vico* angefangen. Picard versucht, die *Enterprise* aus dem schwarzen Haufen herauszusteuern, doch die nächste Welle sorgt für einen Ausfall des Triebwerks. Er befiehlt, mehr Energie in die Schilde zu leiten, und Timothy murmelt, eine solche Anweisung hätte auch der Captain des Forschungsschiffes gegeben. Data führt eine rasche Analyse durch und findet folgendes heraus: Ein höheres energetisches Niveau der Schilde bewirkt stärkere Gravitationswellen. Picard läßt die Deflektoren gerade noch rechtzeitig deaktivieren, bevor eine ›Killerwelle‹ die *Enterprise* zerstört hätte. Als die Schilde gesenkt sind, verschwinden die Gravitationsanomalien – dem Schiff droht keine Gefahr mehr.

Logik und Voraussetzungen

• Als Timothy fragt, warum Data keine Emotionen hat, antwortet der Androide: »Mein positronisches Gehirn ist nicht imstande, einen derartigen Zustand zu erzeugen.« Doch sein

Schöpfer Dr. Noonian Soong muß so etwas für möglich gehalten haben, denn in ›Die ungleichen Brüder‹ programmierte er einige emotionale Subroutinen für Data. Außerdem: Datas Bruder Lore bewies in ›Das Duplikat‹, daß positronische Gehirne durchaus imstande sind, »derartige Zustände zu erzeugen«. Damit noch nicht genug. Als Dr. Graves in ›Das fremde Gedächtnis‹ sein Selbst in Datas Körper transferiert, zeigt er deutliche Emotionen. Und in ›Noch einmal Q‹ hat Q Data zum Lachen gebracht, woraufhin der Androide meinte, es sei ein wundervolles Gefühl gewesen.

Geräte und Ausrüstung

• Der Computer des Forschungsschiffes muß enorm groß gewesen sein. Während LaForge und Picard über die Zerstörung der *Vico* sprechen, laßt der Captain in einem nahen Projektionsfeld eine Darstellung des Raumers erscheinen. Er deutet auf den mittleren Bereich des Diskussegments und sagt: »Dort befand sich der Junge.« LaForge pflichtet dem bei und fügt hinzu, Timothy hätte sich im Korridor außerhalb des Computerkerns aufgehalten. Anschließend zeigt er auf eine Stelle unten am Verbindungsstutzen und sagt, dort sei die Mutter des Knaben gefunden worden. Angeblich lag ihre Leiche *im* Computerkern. Woraus sich die Frage ergibt: Reicht der Computerkern des Forschungsschiffes vom Diskussegment bis hin zum Verbindungsstutzen? Wie groß ist dann der *Rest* des Computers?

• Um die Einsatzfähigkeit der Phaser im schwarzen Haufen zu testen, befiehlt Picard, sie mit maximaler Energiestärke einzusetzen. Als Ziel nennt er folgende Koordinaten: null null eins

Komma null vier fünf (001,045). Aus der Episode ›Das Duplikat‹ ist bekannt, daß sich die erste Zahl auf die Gradeinteilung (0 bis 360) eines horizontalen Kreises bezieht, während die zweite Zahl auf einen vertikalen Kreis Bezug nimmt. Picard nennt also ein Ziel, das sich direkt vor der *Enterprise* und in einer Höhe von etwa fünfundvierzig Grad befindet. In der nächsten Szene ist zu sehen, wie sich zweimal die Phaser entladen. Beim ersten Mal rasen die Strahlbündel direkt nach vorn, in eine Richtung, die man mit den Koordinaten ›null null eins Komma null null eins‹ beschreiben müßte. Beim zweiten Mal scheint der Höhenwinkel einigermaßen zu stimmen. Brauchte Worf erst einen Übungsschuß, um die Phaser richtig auszurichten?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich Data und LaForge mit den Computeraufzeichnungen der *Vico* befassen, erscheinen die Daten auf einem Bildschirm im Maschinenraum. Dabei präsentiert sich dem Zuschauer auch ein Spiegelbild von Geordis Visor. Doch seltsamerweise ist die Reflexion nicht mit LaForges Bewegungen synchron. Der Chefingenieur dreht den Kopf hin und her, und das Spiegelbild reagiert zu spät – manchmal sogar gar nicht.

• Data besucht Timothy in seinem Quartier. (Niemand leistet dem Jungen Gesellschaft, obwohl er seine Eltern verloren hat, aber das scheint völlig normal zu sein. In ›Mutterliebe‹ erleben wir ein weiteres Beispiel für diese erstaunliche Starfleet-Tradition.) Als der Androide die Unterkunft betritt, spielt Timothy mit Bausteinen und versucht, einen Tempel daraus zu errichten. Als ihm das nicht gelingt, vervollständigt Data das

Bauwerk, bevor er geht. In der letzten Einstellung dieser Szene bewundert Timothy die Leistung des Androiden. Eine Nahaufnahme des Tempels zeigt, daß der obere Teil des Bodens asymmetrisch ist. Außerdem scheint die ganze Konstruktion ein wenig zur Seite geneigt zu sein. Ist von Data nicht mehr Präzision zu erwarten?

Antworten

1. Fast dreiundachtzig Prozent.

2. Roter Ocker.

GEISTIGE GEWALT

(VIOLATIONS)

Sternzeit: 45429.3 – 45435.8

Die *Enterprise* befördert drei Ulianer: telepathische Historiker, die Geschichte ›lebendig‹ werden lassen, indem sie Erinnerungen sondieren, stimulieren und aufzeichnen. Während eines Essens mit den Brückenoffizieren rühmt sich der ulianische Anführer Tarman seiner Fähigkeiten und setzt Jev – ein anderes Mitglied der Gruppe und Tarmans Sohn – herab. Jev verläßt daraufhin den Raum. Deanna Troi folgt dem jungen Ulianer und muntert ihn auf, während sie im Turbolift unterwegs sind.

Quizfragen

1. *Welche Suchparameter nennt LaForge dem Computer für die Datenauswertung bezüglich des Irisine-Syndroms auf Melina II?*
2. *Wann kam es zu rätselhaften Koma-Fällen im System Epsilon Nel?*

Als sie später zu Bett geht, erwachen Erinnerungen in ihr und werden so intensiv, daß sie in eine Art Koma fällt. Am nächsten Morgen untersucht Dr. Crusher die Counselor, stellt jedoch nichts Ungewöhnliches fest. Da Jev als letzter mit Deanna zusammen war, stellt ihm Riker einige Fragen. Kurze Zeit später wird auch er von dem sonderbaren Koma erfaßt. Dr. Crusher verkündet ihre Absicht, eine mentale Analyse bei den Ulianern

durchzuführen – und erlebt das gleiche Koma wie zuvor Deanna und Riker. Data und LaForge versuchen, die Vorfälle mit den ulianischen Passagieren in Verbindung zu bringen. Zu diesem Zweck befassen sie sich mit medizinischen Daten von jenen Planeten, die kürzlich von den Historikern besucht wurden.

Als Troi erwacht, weiß sie überhaupt nicht, was mit ihr geschehen ist. Jev möchte die Unschuld der Ulianer beweisen und schlägt vor, Deannas Psyche zu sondieren. Während der Sondierung sagt die Counselor aus, von Tarman geistig vergewaltigt worden zu sein.

Die *Enterprise* fliegt zur Heimatwelt der Ulianer. Data und LaForge finden mehrere Koma-Fälle auf einigen von den Historikern besuchten Planeten, doch dabei war Tarman nicht immer zugegen. Als sich Jev von Troi verabschiedet, ist er erneut von ihrer Schönheit überwältigt und versucht, zum zweitenmal in ihren geistigen Kosmos vorzustoßen. Aber diesmal leistet Deanna Widerstand. Data trifft rechtzeitig genug mit einigen Sicherheitswächtern ein, um die Counselor vor einem neuerlichen Koma zu bewahren. Der Androide hat herausgefunden: Nur Jev war bei allen Koma-Phänomenen präsent.

Bemerkenswerte Szenen

Diese Episode enthält eine der besten Synthetisierer-Szenen in der ganzen Serie. Nach dem Gespräch mit Jev im Turbolift bereitet sich Deanna Troi darauf vor, zu Bett zu gehen. Sie streift ein Nachthemd über und kämmt sich das Haar. Als Jev die ersten Erinnerungen in ihr weckt, beschließt sie, sich mit einer Tasse Kakao zu beruhigen. Sie tritt vor den Lebensmit-

telsynthetisierer, in dessen glatter Außenfläche sich ein Spiegelbild des Nachthemds zeigt. Troi bestellt den Kakao, und die Tasse materialisiert im Ausgabefach. Sie greift danach und geht wieder fort. Es handelt sich um eine kontinuierliche Sequenz, ohne irgendwelche Unterbrechungen – wundervoll. Normalerweise benutzen die Tricktechniker ein Standbild vom Synthetisierer, um die im ›Ausgabefach‹ bereits vorhandenen Objekte auszublenden. Bei den nächsten Aufnahmen erfolgt ein langsames Einblenden, wodurch der Eindruck entsteht, daß etwas ›materialisiert‹ (siehe in diesem Zusammenhang die Rubrik von *Geräte und Ausrüstung* in ›Gedächtnisverlust‹). Doch in diesem Fall ist eine Reflexion von Deannas Nachthemd zu sehen – es handelt sich also nicht um ein Einzelbild. Die einzige Diskrepanz bei dieser Szene besteht darin, daß sich die Flüssigkeit unmittelbar nach dem Materialisieren bewegt, obwohl Troi die Tasse noch gar nicht berührt hat.

Geräte und Ausrüstung

• Als Jev aufgrund der abfälligen Bemerkungen seines Vaters den Raum verläßt, in dem das gemeinsame Essen stattfindet, folgt ihm die Counselor. Vor dem Turbolift schließt sie zu ihm auf, und gemeinsam betreten sie die Transportkapsel. Deanna versucht, den jungen Mann aufzumuntern, indem sie ihm von ihrer dominierenden Mutter berichtet. Kurz darauf erreicht der Turbolift das Deck mit Deannas Quartier, und die Counselor tritt in den Korridor. Zum Schluß der Szene sieht Jev ihr nach, während sich die Tür schließt. Bei dieser Sequenz wurde auf Schnitte verzichtet. Es ist eine kontinuierliche Aufnahme, von dem Augenblick an, als Troi Jev einholt, bis sie die Transportkapsel verläßt. (Als ich die Episode zum erstenmal sah,

weckte diese Szene mein besonderes Interesse. Voller Ungeduld wartete ich darauf, daß der Turbolift sein Ziel erreichte, davon überzeugt, daß der Regisseur irgendeinen Trick mit der Türnummer plante. Doch ich irrte mich.)

Wenn man die Kennzeichnung der Lifttüren sorgfältig prüft, so ergibt sich folgendes: Als Jev und Troi die Transportkapsel betreten, lauten die ersten beiden Zahlen der Türmarkierung 0 und 3. Als sich die Tür am Ende der Szene schließt, beginnt die Kennzeichnung erneut mit 0 und 3. Wir haben es in *beiden* Fällen mit einem Fehler zu tun. Bei der Markierung von Turbolifttüren stehen die ersten beiden Zahlen fürs Deck – darauf wird in vielen Episoden hingewiesen, unter anderem in ›Die Thronfolgerin‹, ›Die Zukunft schweigt‹ und ›Wer ist John?‹. Als sich LaForge und Data auf den Weg machen, um am Dinner teilzunehmen, nennt Geordi als Ziel Deck 2. Als Troi und Jev den Turbolift betreten, sagt Deanna: »Deck acht.« Deshalb sollten an der Tür diese Kennzeichnungen zu sehen sein: zu Beginn der Szene ›02‹ und zum Schluß ›08‹. (*Damit* habe ich gerechnet, als ich die Sequenz zum erstenmal sah.)

• Gegen Ende der Episode befassen sich Data und LaForge mit medizinischen Daten: Sie suchen nach Koma-Fällen auf Welten, die von den Ulianern besucht wurden. Während der Auswertungen findet LaForge zwei Fälle des ›Irisine-Syndroms‹ während eines Besuchs der Ulianer auf Melina II. Bei einer Nahaufnahme des Computerschirms ist folgende Mitteilung zu erkennen: »MELINA II PLANETARY MEDICAL DATA BASE« (planetare medizinische Datenbank von Melina II). Data wirft einen Blick auf den Monitor und kommentiert Geordis Erfolg: »Zwei Fälle des Irisine-Syndroms auf Jarada III, während sich Tarman und seine Gruppe dort

aufhielten.« *Jarada III?* LaForges letzte Bemerkung bezog sich auf Melina II, und die Anzeige des Computerdisplays deutet darauf hin, daß er noch immer mit der medizinischen Datenbank jenes Planeten arbeitete.

Antworten

1. *Suchparameter: Beispiele für ungeklärte Komata oder als Irisine-Syndrom diagnostizierte medizinische Fälle während der Präsenz von telepathischen Historikern (Ulianer) auf dem Planeten.*

2. *Sternzeit 45321 und 45323.*

DAS KÜNSTLICHE PARADIES

(THE MASTERPIECE SOCIETY)

Sternzeit: 45470.1

Die *Enterprise* folgt einem stellaren Kernfragment ins Moab-System. Es soll beobachtet werden, welche Auswirkungen das Fragment verursacht, wenn es an den Planeten vorbeitreibt. Kurz darauf ergibt sich ein Problem: Data entdeckt eine Kolonie auf Moab IV. Zuerst lehnt sie einen Kom-Kontakt mit der *Enterprise* ab – ihr Oberhaupt Aaron Conor antwortet erst, als Picard deutlich auf die vom Stellarfragment ausgehenden Gefahren hinweist. Riker, LaForge und Troi beamen sich auf den Planeten, um die Lage zu erörtern. Conor erklärt, warum er gezögert hat, eine Verbindung mit der *Enterprise* herzustellen. Die Kolonie auf Moab IV verdankt ihre Existenz genetischer Manipulation. Alle Personen, Tiere, Pflanzen und sogar Mikroben erfüllen eine genau geplante Funktion, um gesellschaftliche Stabilität zu gewährleisten. Interaktionen mit Fremden stellen eine Bedrohung eben jener Stabilität dar. Doch unter den besonderen

Quizfragen

1. *Seit wie vielen Generationen existiert die genetisch kontrollierte Gesellschaft?*
2. *In welchem Frequenzbereich funktioniert Geordi LaForges Visor?*

Umständen hat Conor keine andere Wahl, als einen Kontakt mit den Außenweltlern zuzulassen.

LaForge arbeitet mit Hannah Bates zusammen, der leitenden Wissenschaftlerin von Moab IV. Gemeinsam gelingt es ihnen, das energetische Niveau des Traktorstrahls zu erhöhen und den Kurs des Kernfragments zu verändern. Außerdem installieren Techniker von der *Enterprise* neue Schildgeneratoren, um die Deflektoren der Kolonie zu verstärken. Die Bemühungen zahlen sich aus: Das stellare Fragment passiert den Planeten, ohne die befürchteten Verwüstungen anzurichten. Allerdings: Die Interaktionen zwischen Kolonisten und Besatzungsmitgliedern der *Enterprise* haben zur Folge, daß einige Bewohner von Moab IV Picard um Asyl bitten. Sie möchten ihre Welt verlassen, um das Universum zu erforschen. Conor versucht, sie zum Bleiben zu bewegen, aber die Betreffenden erweisen sich als sehr hartnäckig. Schließlich muß Conor sie gehen lassen – obgleich der Kolonie dadurch großer Schaden entsteht. Zum Ende der Episode fragt sich Picard, ob die *Enterprise* vielleicht eine größere Gefahr für die Gesellschaft von Moab IV war als das stellare Fragment.

Bemerkenswerte Dialoge

»Wer gibt Ihnen das Recht zu entscheiden, ob ich existieren darf oder nicht, ob ich einen wichtigen Beitrag leisten könnte oder nicht?« Diese Worte richtet LaForge an Hannah Bates, als sie gesteht, daß es für jemanden wie ihn in ihrer Gesellschaft keinen Platz gibt. Auf Moab IV wäre er erst gar nicht geboren worden – man hätte die Schwangerschaft sofort nach Entdeckung der Blindheit unterbrochen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich bei der Arbeit mit dem Traktorstrahl Probleme ergeben, sagt LaForge zu Hannah Bates: »Ich habe schon so lange nicht mehr geschlafen, daß sich meine Lider anfühlen, als hingen Bleigewichte an ihnen.« Ist das nicht eine sehr seltsame Bemerkung von Geordi? Wer trotz starker Müdigkeit versucht, die Augen offenzuhalten, legt aus irgendeinem Grund Wert auf die visuelle Wahrnehmung. Aber bei LaForge spielt es gar keine Rolle, ob er die Augen geöffnet hat oder nicht: Das Visor übermittelt die Daten direkt ins Gehirn.

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem es gelungen ist, den Kurs des stellaren Fragments zu ändern, setzt sich Picard mit Conor in Verbindung, um ihm die gute Nachricht mitzuteilen. Anschließend bittet Conor um die Möglichkeit, mit Bates zu sprechen, die noch an Bord der Enterprise weilt. Während des Kom-Kontakts mit ihm steht sie an einem Bildschirm in der Mitte des Maschinenraums. Davor befindet sich eine Konsole. Eine Nahaufnahme in ›Der schüchterne Reginald‹ zeigt jedoch zwei Konsolen an der gleichen Stelle.

• Gegen Ende der Episode nehmen Picard und Troi den Turbolift und lassen sich von Deck 1 zum Transporterraum 3 bringen. In ›Gefährliche Spielsucht‹ wurde festgestellt, daß sich der Transporterraum 3 auf Deck 6 befindet, woraus folgt: Der Turbolift bringt den Captain und die Counselor von Deck 1 nach Deck 6. Die ›Reise‹ dauert länger als zweiundvierzig Sekunden, auch unter Berücksichtigung einer Halt-Anweisung

von Troi. Nun, in der Episode ›Geistige Gewalt‹ brauchen Troi und Jev nur achtzehn Sekunden, um von Deck 2 zum achten Deck zu gelangen. Mit anderen Worten: Picard und Troi benötigen vierundzwanzig Sekunden mehr, um *fünf* Decks zurückzulegen, als Troi und Jev für *sechs.* Verfügen Turbolifte vielleicht über einen integrierten ›Plaudersensor‹, der die Länge der Reise den Erfordernissen des Gesprächs anpaßt? (Diesen Kritikpunkt führe ich hier nur der Vollständigkeit halber an. Ich weiß, daß man von Drehbuchautoren nicht erwarten kann, einen Dialog so umzuschreiben, daß er genau in den zeitlichen Rahmen eines Turbolifttransfers paßt.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei der Erstsendung dieser Episode gab es einen Fehler im Nachspann. Als Name des Schauspielers, der Aaron Conor darstellte, wurde ›John Synder‹ angegeben. Bei den nächsten Sendungen haben die Produzenten den Fehler korrigiert: Es muß ›John Snyder‹ heißen.

• In einer Szene sprechen Deanna Troi und Conor über die Kolonie. Die Szene beginnt mit einem Jungen, der das ›Präludium in c-Moll‹ von Chopin spielt. Die Klänge dienen als Hintergrundmusik, während Troi und Conor wandern, sich unterhalten und schließlich küssen. Offenbar spielt der Junge eine erweiterte Version des Präludiums. (Zumindest unterscheidet sie sich von der mir bekannten. Der Grund: Die Produzenten mußten die Musik ein wenig ›strecken‹, damit sie der Szenenlänge entsprach.)

---

[5] (Fußnote zur Quizantwort) Man fragt sich allerdings, was ›Watt‹ mit der Frequenz zu tun haben soll. ›Watt‹ dient als Maßeinheit der elekt-

Antworten

1. Seit acht Generationen.

2. Von eins bis hunderttausend Terawatt.[5]

---

rischen Leistung. Frequenzen hingegen werden normalerweise in Hz (Hertz) angegeben. – *Anm. d. Übers.*

TRIATHLON-QUIZ: ANDERE PERSONEN

Ordnen Sie die Personen den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu:

	Person		Beschreibung		Episode
1.	Alcar, Botschafter Vas	A	Datas ›Brieffreundin‹	a	Der Ehrenkodex
2.	Ardra	B	ein außergewöhnlicher Telepath	b	Die Auflösung
3.	Armus	C	ließ Riker wegen Mordes vor Gericht stellen	c	Die imaginäre Freundin
4.	Bok, DaiMon	D	Spezialistin für Antriebstechnik	d	Eine echte Q
5.	Brahms, Dr. Leah	E	trat als eine Art Teufelin auf	e	Der Barzanhandel
6.	Conor, Aaron	F	war in Wirklichkeit ein Douwd	f	Der Rachefeldzug
7.	D'Sora, Lieutenant Jenna	G	Captain der USS *Essex*	g	Mission ohne Gedächtnis

8.	Danar, Rogo	H	kämpfte gegen Yar und um Lutan	h	Datas Nachkomme
9.	Dathon, Captain	I	lebte in einem schlechten Roman	i	Geistige Gewalt
10.	Elbrun, Tam	J	Oberhaupt der Bandi	j	Der Telepath
11.	Fajo, Kivas	K	Crushers Trill-Geliebter	k	Die Schlacht von Maxia
12.	Faralon, Dr.	L	experimentierte mit der Zeit	l	Das künstliche Paradies
13.	Gowron	M	Empathischer Metamorph	m	Klingonenbegegnung
14.	Graves, Dr. Ira	N	Datas ›Großvater‹	n	Riker unter Verdacht
15.	Jarok, Admiral	O	Rikers zweigeschlechtiger Freund	o	Galavorstellung
16.	Jelico, Captain Edward	P	von Riker getötet	p	Die ungleichen Brüder
17.	Jev	Q	Freundin von Wesley und nicht nur auf ein Erscheinungsbild beschränkt	q	Ungebetene Gäste
18.	K'Ehleyr, Botschafterin	R	wollte eine Beziehung zu Data knüpfen	r	Das Standgericht
19.	K'Mpec	S	speziell vorbereiteter	s	Der Kampf um das klingonische Reich (2)

20.	Kamala	T	besiegte Data beim Strategemspiel	t	Hotel Royale
21.	Kolrami, Sirna	U	Spocks romulanischer Freund	u	Das Recht auf Leben
22.	Krag	V	stellte Picard vor Gericht	v	Der unmögliche Captain Okona
23.	Kurn, Commander	W	Isabella war ihre. Freundin	w	Der Sammler
24.	Lal	X	benutzt Troi als psychischen Schuttabladeplatz	x	Datas Hypothese
25.	MacDuff, Commander	Y	wurde mit Worf intim	y	Eine hoffnungsvolle Romanze
26.	Maddox, Bruce	Z	die abgestreiften Wünsche von Titanen	z	Der Kampf um das klingonische Reich (1)
27.	Madred, Gul	AA	entführte Data	aa	Geheime Mission auf Celtris Drei (1)
28.	Manheim, Dr. Paul	BB	Deanna Troi wurde von ihm geistig vergewaltigt.	bb	Die Sünden des Vaters
29.	Marr, Dr. Kila	CC	Er und Picard kämpften zusammen.	cc	Datas erste Liebe
30.	Maxwell, Captain Ben	DD	suchte nach dem Tox Uthat	dd	Die schwarze Seele
31.	Nagilum	EE	war in Wirklichkeit Q	ee	Geheime Mission auf Celtris Drei (2)
32.	Odan, Botschafter	FF	schuf Data	ff	Wiedervereinigung? (1)

33. Okona	GG trat M'Pecs Nachfolge an	gg Brieffreunde
34. Pardek	HH Worfs Bruder	hh Verbotene Liebe
35. Ral, Devinoni	II wollte die Lysianer auslöschen	ii Die Überlebenden von Rana-Vier
36. Richie, Colonel Steven	JJ ein romulanischer Verräter	jj Yuta, die letzte ihres Clans
37. Rogers, Amanda	KK Datas Kind	kk Die Thronfolgerin
38. Salia	LL folterte Picard	ll Odan, der Sonderbotschafter
39. Sarjenka	MM entwickelte die Exocomps	mm Illusion oder Wirklichkeit
40. Satie, Admiral	NN verwendete eine Art Mentalprojektor	nn Die Macht der Naniten
41. Sela, Commander	OO starb durch Gift	oo Das fremde Gedächtnis
42. Shumar, Captain Bryce	PP durch genetische Manipulation entstanden	pp Die Verfemten
43. Soong, Dr. Noonian	QQ wollte Data demontieren	qq Die Energiefalle
44. Soren	RR Captain der USS *Cairo*	rr Der Pakt mit dem Teufel
45. Stubbs, Dr. Paul	SS beging mit sechzig Selbstmord	ss Tödliche Nachfolge
46. Sutter, Clara	TT tötete Naniten	tt Darmok
47. Timicin	UU Yars Tochter	uu Der unmoralische Friedensvermittler
48. Uxbridge, Kevin	VV Trois empathischer Liebhaber	vv Wem gehört Data?

49. Vash	WW fand Gefallen an einer Ladung Kanarienvögel	ww Begegnung mit der Vergangenheit
50. Yareena	XX umhüllte die *Enterprise*	xx Der Überläufer
51. Yuta	YY griff die Cardassianer an	yy Picard macht Urlaub
52. Zorn, Groppler	ZZ hielt Data für den Tod des Sohnes verantwortlich	zz Der Mächtige + Mission Farpoint (Pilotepisode)

Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

0	normal
1 – 5	trekkisch
6 – 10	trekkischer
11 und mehr	vollkommen getrekkt.

So lauten die richtigen *Antworten:*

1. X uu	10. B j	19. OO ss	28. L ww	37. EE d	46. W c
2. E rr	11. AA w	20. M y	29. ZZ u	38. Q kk	47. SS b
3. Z dd	12. MM x	21. T o	30. YY f	39. A gg	48. F ii
4. NN k	13. GG z	22. C n	31. XX mm	40. V r	49. DD yy
5. D qq	14. N oo	23. HH bb	32. K ll	41. UU s	50. H a
6. PP l	15. JJ xx	24. KK h	33. WW v	42. G q	51. P jj
7. R cc	16. RR aa	25. II g	34. U ff	43. FF p	52. J zz
8. S pp	17. BB i	26. QQ vv	35. VV e	44. O hh	
9. CC tt	18. Y m	27. LL ee	36. I t	45. TT nn	

MISSION OHNE GEDÄCHTNIS

(CONUNDRUM)

Sternzeit: 45494.2

Die *Enterprise* untersucht sporadische Subraum-Signale, als sie einem kleinen Raumschiff begegnet. Eine Sonde durchdringt die Schilde der *Enterprise,* und unmittelbar darauf streicht ein gelber Strahl durch die einzelnen Sektionen. Im Anschluß daran vergessen alle Personen an Bord ihre Identität, erinnern sich jedoch weiterhin an die Funktion der Bordsysteme. Es stellt sich heraus, daß auch ein großer Teil des Computerspeichers gelöscht wurde. Nach einigen Mühen gelingt es LaForge, die Kommandoliste wenigstens teilweise wiederherzustellen, und zwar mit den Namen von Captain Picard, Commander MacDuff, Commander Riker und einigen anderen. Kurze Zeit später entdecken LaForge und Data Aufzeichnungen, die nicht nur historische Hintergrundinformationen bieten, sondern auch Auskunft über die aktuelle Mission der *Enterprise.* Angeblich befindet sich die Föderation im Krieg gegen einen gefährlichen Feind, die sogenannte lysianische Allianz. Von den Lysianern wird inzwischen eine

Quizfragen

1. *Was stellt das Holodeck-Programm 47C dar?*
2. *Wie viele Phaserbänke hat die* Enterprise*?*

neue Waffe eingesetzt, die es ihnen erlaubt, bei Föderationsschiffen Computerdaten zu manipulieren und ihren Besatzungen Gedächtnisstörungen zu bescheren. Starfleet hat einen Großangriff auf die Lysianer angeordnet, um den Krieg so schnell wie möglich zu beenden. Die *Enterprise* ist beauftragt, das lysianische Oberkommando auszulöschen.

Als die *Enterprise* ins stellare Territorium der Lysianer vorstößt, greift ein Kriegsschiff an, das jedoch mühelos vernichtet wird. Dieser Umstand gibt Picard zu denken. Er fragt sich, wie die Föderation von einem ganz offensichtlich weit unterlegenen Feind ernsthaft bedroht werden kann. Einige Stunden später erreicht die *Enterprise* das lysianische Oberkommando, und Data meldet keine nennenswerten Verteidigungseinrichtungen. Picard lehnt es ab, das Feuer zu eröffnen. Commander MacDuff versucht, das Schiff unter seine Kontrolle zu bringen, doch Riker und Worf hindern ihn daran. Bei Gesprächen mit den Lysianern stellt sich heraus: MacDuff gehört zu den Sartaaranern, die schon seit vielen Jahren gegen die Lysianer kämpfen – er wollte die überlegene Feuerkraft der *Enterprise* nutzen, um den Krieg endlich für sein Volk zu entscheiden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode spielen Deanna Troi und Data Schach – die Counselor gewinnt. *Troi* besiegt *Data* beim Schach? Um diese absurde Sache etwas glaubwürdiger erscheinen zu lassen, legen die Produzenten Deanna folgende Worte in den Mund: »Bei Schach geht es nicht nur um Logik, sondern auch um Intuition.« Ach, tatsächlich? Versuchen Sie einmal, ›intuitiv‹ gegen ein Schachprogramm anzutreten. Mit

ziemlicher Sicherheit werden Sie schon nach wenigen Zügen in die Enge getrieben. Data ist millionenfach leistungsfähiger als heutige Computer, und die aktuellen Schachprogramme sind bereits erstaunlich gut. Kann man unter solchen Umständen annehmen, daß Deanna Troi auch nur den Hauch einer Chance hätte, Data beim Schach zu schlagen? Dazu wäre sie höchstens imstande, wenn er unter dem Anfängerniveau spielt.

• Nach der ersten Begegnung mit den Lysianern weist Picard MacDuff auf seine Zweifel bezüglich der Mission hin. Der Umstand, daß die Föderation dem angeblichen Gegner weit überlegen ist, weckt Unbehagen im Captain. Gegen Ende der Episode deuten einige Bemerkungen Picards darauf hin, daß Lysianer und Sartaaraner ungefähr den gleichen waffentechnischen Entwicklungsstand erreicht haben. Wie hat es MacDuff dann geschafft, die Schilde der *Enterprise* so mühelos zu durchdringen? Daraus muß eigentlich geschlossen werden, daß die Sartaaraner wesentlich weiter entwickelt sind. Dafür gibt es zusätzliche Anhaltspunkte: MacDuff führt bei jedem einzelnen Besatzungsmitglied eine *selektive* Gedächtnislöschung herbei; er blockiert Dateien im Hauptcomputer und gibt den Einsatz-Logbüchern einen neuen Inhalt; er manipuliert sogar den Androiden Data und neutralisiert bestimmte Komponenten des positronischen Gehirns. Am Ende der Folge drückt es Riker folgendermaßen aus: »MacDuff hat mit seinen Manipulationen in Hinsicht auf den Computer und unser Erinnerungsvermögen erstaunliche Macht bewiesen. Es ist kaum zu glauben, daß er die *Enterprise* brauchte.« Da hast du völlig recht, Will.

Geräte und Ausrüstung

• Als Data und LaForge versuchen, bestimmte Dateien des Hauptcomputers zu öffnen, kommt es zu einem Kameraschwenk über die zentrale Station des Maschinenraums. Dabei sieht man auch den Bildschirm, der schon in der Rubrik *Geräte und Ausrüstung* von ›Das künstliche Paradies‹ besprochen wurde. Ganz offensichtlich ist die Konsole in Bewegung geraten: Jemand hat die Kontrolleinheit vor dem Bildschirm nach rechts geschoben.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Szene ruft Picard MacDuff in den Bereitschaftsraum und bringt seine Besorgnis in Hinblick auf die Mission zum Ausdruck. Nachdem MacDuff gegangen ist, steht der Captain auf und sieht aus dem Fenster. Die nächste Kameraeinstellung zeigt uns Picard, von außerhalb des Schiffes gesehen. Allerdings: In diesem Fall spiegeln sich keine Sterne in der Fensterscheibe wider, ganz im Gegensatz zu ähnlichen Aufnahmen in ›Angriffsziel Erde‹ und ›Darmok‹.

Antworten

1. *Die Himmelsklippen auf Sumico IV.*
2. *Zehn.*

UNGEBETENE GÄSTE

(POWER PLAY)

Sternzeit: 45571.2 – 45572.1

Die *Enterprise* empfängt einen Notruf, ändert den Kurs und erreicht kurze Zeit später einen Mond, der als unbewohnt gilt. Die Signale stammen von der USS *Essex*, die vor mehr als zweihundert Jahren verschwand. Picard beschließt, Nachforschungen anzustellen, als Troi Leben spürt. Aufgrund von starken magnetischen Stürmen kann der Transporter nicht eingesetzt werden; deshalb brechen Riker, Data und Troi mit einem Shuttle auf. Während des Anflugs versagt das Triebwerk, und dadurch kommt es zu einer Bruchlandung. Mit Picards Erlaubnis beamt sich O'Brien auf den Mond, um dort einen ›Strukturverstärker‹ einzusetzen, ein Gerät, das den Retransfer der Landegruppe ermöglicht. Doch bevor Data, Troi und O'Brien zur *Enterprise* zurückkehren, dringen Lichtpunkte in sie ein.

Quizfragen

1. *Welchen Namen gab O'Brien seiner Tochter?*
2. *Wie lautete die Registrierungsnummer der* Essex*?*

Auf der Brücke versucht das Trio, die *Enterprise* unter Kontrolle zu bringen. Als das nicht klappt, nehmen Data, Troi und O'Brien Geiseln im Gesellschaftsraum. Picard läßt sich gegen

einige Gefangene austauschen, die medizinische Hilfe benötigen. Deanna stellt sich als Bryce Shumar vor, Captain der *Essex*. Angeblich haben sie und zwei andere Brückenoffiziere die seit dem Absturz des Schiffes vergangenen zweihundert Jahre als körperlose Wesen verbracht. Bryce/Troi verlangt, daß die *Enterprise* zum Südpol des Mondes fliegt, um dort ihre sterblichen Überreste abzuholen, wodurch sie endlich Ruhe finden könnten. Picard willigt ein. Er führt Troi, Data und O'Brien in eine Frachtkammer – von dort aus soll der Transporterchef die Reste der Leichen an Bord beamen. Statt dessen transferiert O'Brien Phantome, und Troi erklärt: Es handelt sich um verurteilte Verbrecher, deren Selbstsphären von den Körpern getrennt wurden und bisher in den elektrischen Stürmen des Mondes umhertrieben. Unmittelbar im Anschluß an diese Hinweise erzeugt die Brückencrew ein Kraftfeld, das den energetischen Phänomenen der Magnetstürme ähnelt und die Geister festhält. Picard droht damit, das Außenschott der Frachtkammer zu öffnen, um sich und auch die Phantome dem All preiszugeben. Er fordert die Freilassung von Troi, Data und O'Brien. Die Verbrecher sehen ein, daß es der Captain ernst meint; enttäuscht lassen sie sich auf den Mond zurückbeamen.

Bemerkenswerte Szenen

Als Data, Troi und O'Brien versuchen, die Enterprise unter ihre Kontrolle zu bringen, reagieren die übrigen Brückenoffiziere genau so, wie es der Fall sein sollte. In anderen Episoden wie zum Beispiel ›Die Verfemten‹ und ›Die ungleichen Brüder‹ ließ der Schutz der Kommandostruktur immer zu wünschen übrig. In ›Ungebetene Gäste‹ sieht die Sache anders aus.

Als Riker begreift, was Data plant, spricht er einige Codeworte und unterbricht damit die Energieversorgung der Konsolen im Kontrollraum. Als der übernommene Androide und seine Begleiter zur technischen Sektion unterwegs sind, hebt Riker die Blockierung der Konsolen auf. Er und die anderen Offiziere machen sich sofort an die Arbeit, um Data, Troi und O'Brien daran zu hindern, in den Maschinenraum zu gelangen. Das erscheint durchaus angemessen. Immerhin handelt es sich bei der Enterprise um eins der wichtigsten Schiffe von Starfleet. Von ihrer Besatzung – insbesondere von den Brückenoffizieren – sollte man Tüchtigkeit erwarten können.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ja, das Ding ist gebrochen«, sagt Riker nach der Bruchlandung in der Art eines John Wayne – er meint seinen Arm.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während eines Rettungsversuchs klettern LaForge und Ro in eine Wartungsröhre und gehen direkt über dem Gesellschaftsraum in Position. Unterwegs erörtern sie ihre Strategie. Als sie den Zielort erreichen, klopft Geordi auf seinen Insignienkommunikator, kontaktiert die Brücke und flüstert. Warum? Während der Vorbereitungen spricht LaForge fast mit normaler Lautstärke. Wenn er fürchtet, daß man ihn im Gesellschaftsraum hört, so hätte er von Anfang an flüstern sollen, oder?

• Am Ende der Episode geben die Geister Troi, Data und O'Brien frei, weil Picard sich entschlossen zeigt, das Außenschott der Frachtkammer zu öffnen. Angeblich droht dadurch auch den Phantomen der Tod. Brauchen sie vielleicht Luft o-

der dergleichen? Troi meinte, daß die Häftlinge zum Mond gebracht und dort von ihren Körpern getrennt wurden. Mit Luft kann man aber nur etwas anfangen, wenn man Lungen hat, und die fehlen den Geistern. Es hat also kaum einen Sinn, ihnen mit Sauerstoffentzug zu drohen.

Geräte und Ausrüstung

• Während des Flugs zum Mond sitzt Troi im hinteren Sessel, an dessen Rückenlehne sich eine Wand anschließt. Nach der Bruchlandung öffnete Riker einen Notausgang, der sich im *rückwärtigen* Bereich des Shuttles befindet, und daraufhin klettern die Offiziere nach draußen. Die Entwicklungsingenieure von Starfleet installierten den Notausgang also hinter einer Wand, vor der ein Sessel verankert ist. Das scheint alles andere als vernünftig zu sein.

• Nachdem Troi, Data und O'Brien die Brücke verlassen haben, sorgt Worf dafür, daß sie im Turbolift festsitzen.

O'Brien findet einen Ausweg, indem er eine Verbindung zum Hauptcomputer herstellt. Wie geht er dabei vor? Er manipuliert die Schalttafel *im* Turbolift, und zwar links von der Tür. Klingt das irgendwie vertraut? In ›Die ungleichen Brüder‹ habe ich bereits darauf hingewiesen: Während der ersten viereinhalb Staffeln von *STAR TREK*: *Die nächste Generation* geschieht es häufig, daß Besatzungsmitglieder Turbolifte betreten und wieder verlassen, und nie gab es dabei eine Schalttafel im Innern der Transportkapsel. In diesem besonderen Fall braucht O'Brien die Möglichkeit, eine Verbindung zum Hauptcomputer zu schaffen – deshalb kam jemand auf die Idee, links neben der Tür eine Kontrolleinheit zu ›installieren‹.

• Kurz nachdem Troi, Data und O'Brien im Gesellschaftsraum Geiseln genommen haben, versucht Picard, mit ihnen zu verhandeln. Er beginnt mit folgenden Worten: »Gesellschaftsraum, hier spricht Captain Picard.« Troi hört ihm kurz zu, um anschließend Data und O'Brien mitzuteilen, was der Captain ihrer Ansicht nach plant. Sie verhält sich so, als könnte Picard sie überhaupt nicht hören. Nach einer Weile unternimmt der Captain einen neuerlichen Versuch: »Bitte antworten Sie, Gesellschaftsraum. Sind Besatzungsmitglieder zugegen, die medizinische Hilfe brauchen?« Diesmal antwortet Deanna, und Picard hört sie sofort. Wo ist der Unterschied? Wie hat Troi dem Computer zu verstehen gegeben, daß die ersten Worte nur für Data und O'Brien bestimmt waren, die übrigen für den Captain?

Antworten

1. Molly.

2. NCC 173.

DIE OPERATION

(ETHICS)

Sternzeit: 45587.3

Worf untersucht ein Chemikalienleck und wird dabei von einem herabstürzenden Behälter verletzt. Sieben Wirbel im unteren Bereich der Wirbelsäule splittern, was für den Klingonen bedeutet: Er ist von der Hüfte abwärts gelähmt. Die medizinische Spezialistin Toby Russell kommt an Bord der *Enterprise,* um Dr. Crusher zu assistieren. Sie bringt eine experimentelle Vorrichtung mit, von der sie glaubt, daß sie Worf bei der Rekonvaleszenz helfen könnte. Das Gerät ist imstande, die DNS eines Organs zu sondieren und eine identische Kopie zu schaffen. Auf diese Weise möchte Russell eine neue Wirbelsäule für den Klingonen produzieren. Als Crusher erfährt, daß der Apparat noch nie zuvor bei einem Humanoiden verwendet wurde, erhebt sie Einwände. Sie möchte lieber mit konventionellen Methoden arbeiten, anstatt sich auf irgendwelche Experimente einzulas-

Quizfragen

1. *Probleme mit dem Transportschiff* Denver *verzögerten die Kartographierungsmission der* Enterprise *in welchem Sektor?*
2. *Wann begann Dr. Russell mit dem manuellen Scan von Worfs Ganglien?*

sen. Immerhin: Ein Versagen des Apparats würde Worfs Tod bedeuten.

Nachdem Worf von der Lähmung erfahren hat, bittet er Riker um ein Gespräch. Er beruft sich auf die klingonische Tradition und bittet den Ersten Offizier, ihm dabei zu helfen, Selbstmord zu begehen. Riker ist zwar schockiert, was ihn jedoch nicht daran hindert, Worfs Anliegen in Erwägung zu ziehen. Dr. Crusher versucht unterdessen, den Klingonen zu einer traditionellen Behandlungsmethode zu überreden. Doch ihr Patient lehnt ab, als er erfährt, daß sich dadurch nur ein Teil seiner Mobilität wiederherstellen läßt. An dieser Stelle mischt sich Russell ein und schlägt Worf den Einsatz ihres Apparats vor. Auch Picard spricht sich dafür aus – weil er weiß, daß sich Worf umbringen wird, wenn seine Beine gelähmt bleiben. Riker lehnt es schließlich ab, dem Sicherheitsoffizier beim Selbstmord behilflich zu sein, und er weist dabei auf folgendes hin: Nach der klingonischen Tradition gebührt dem ältesten Sohn die ›Ehre‹, das Zeremonienmesser zu bringen. Daraufhin beschließt Worf, sich der gefährlichen Operation zu unterziehen und die Chance zu nutzen, vollständig zu genesen. Unglücklicherweise stirbt der Klingone, doch später wird er wieder lebendig.

Anmerkungen

Kurz vor der Operation spricht Worf mit Troi und bittet sie, sich um seinen Sohn zu kümmern, falls er sterben sollte. Troi ist ziemlich baff, behauptet jedoch, sich geehrt zu fühlen. Sie geht, als die letzten Vorbereitungen getroffen werden. Zwar bleibt unbekannt, welchen Ort sie aufsucht, aber ich habe da

so meine Vermutungen. Stellen Sie sich vor… Deanna Troi sucht Crushers Büro auf, packt Beverly am Kragen, zieht sie aus ihrem Sessel und beugt sich vor, bis ihre Nase fast die der Ärztin berührt. Dann faucht sie: »Worf muß die Operation überleben. Wenn er stirbt, habe ich den marklosianischen Windteufel am Hals, den er als seinen Sohn bezeichnet.« Die Counselor schüttelt Dr. Crusher ordentlich und fügt hinzu: »Haben Sie verstanden?« Eine solche Szene wäre doch nicht schlecht, oder?

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während des ersten Besuchs bei Worf meint Riker, Worf sähe erstaunlich gut aus für jemanden, der seit drei Tagen die Kost der Krankenstation ertragen muß. Wie kann solche Nahrung noch im vierundzwanzigsten Jahrhundert als schlecht gelten? Es wird doch alles synthetisiert. Funktionieren die Lebensmittelsynthetisierer der medizinischen Abteilung anders als in den übrigen Sektionen der *Enterprise?* Sind sie vielleicht mit Absicht schlechter programmiert, damit Patienten über miese Kost klagen können?

• Als Worf am Ende der Operation stirbt, ergreift Dr. Crusher extreme Maßnahmen, um ihn wiederzubeleben. Dabei injiziert sie sogar eine Substanz, die unter normalen Umständen tödlich wäre. Schließlich stellen die Biosensoren keine physisch-psychische Aktivität mehr fest, und die Verbindungen zum individuellen Lebenserhaltungssystem werden gelöst. Trotzdem gelingt es Worf, zu neuem Leben zu erwachen! Dr. Crusher meint, er hätte offenbar ein ›Reservesystem für seine synaptischen Funktionen‹ Selbst wenn ein solches ›Reservesys-

tem‹ tatsächlich existierte: Wäre es nicht von der tödlichen Substanz irreparabel geschädigt worden? Und: Warum zeigten die Displays keine Aktivitäten eines solchen ›Reservesystems‹? Wieso hat man es bei den Sondierungen übersehen? Vor der Operation hat man Worf sehr gründlich untersucht.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die Fässer auf Worf herabfallen, bleibt eins dicht vor seinen Füßen liegen. Ein zweites verliert den Deckel, als es auf den Boden prallt. Doch in der nächsten Kameraeinstellung eilt LaForge herbei und stößt einen Behälter beiseite, der sich *neben* dem Klingonen befindet. Und der zweite ist wieder mit seinem Deckel ausgestattet.

Antworten

1. Sektor 37628.

2. Um 10.14 Uhr Bordzeit. (Der bei Worfs Operation assistierende Fähnrich sagt: »Großhirnrinde um acht Uhr einunddreißig an Lebenserhaltung angeschlossen. Drei Stunden und sechsundzwanzig Minuten bis zu primären Funktionsstörungen im Gehirn.« Als Dr. Russell mit dem manuellen Scan der Ganglien beginnt, meint der Fähnrich: »Noch eine Stunde und dreiundvierzig Minuten bis zu primären Funktionsstörungen im Gehirn.« Eine einfache Rechnung bringt uns zu folgenden Ergebnissen: Acht Uhr einunddreißig plus 3 Stunden und 26 Minuten – die primären Funktionsstörungen beginnen also um elf Uhr siebenundfünfzig. Wenn man davon 1 Stunde und 43 Minuten abzieht, so ergibt sich zehn Uhr vierzehn.

VERBOTENE LIEBE

(THE OUTCAST)

Sternzeit: 45614.6 – 45620.4

Die *Enterprise* reagiert auf den Hilferuf eines androgynen Volkes, der sogenannten J'naii. (Wenn die in der Episode verwendete Terminologie korrekt ist, so sind die individuellen J'naii in jeder Hinsicht sowohl weiblichen als auch männlichen Geschlechts.) Ein Shuttle wird vermißt: Es verschwand spurlos, und bisher sind alle Lokalisierungsversuche fehlgeschlagen. Die *Enterprise* nähert sich der zuletzt gemeldeten Position des Shuttles, und Data schleust eine Sonde aus – die ebenfalls verschwindet. Nach genauen Untersuchungen gelangt man zu folgendem Schluß: Sowohl das Shuttle als auch die Sonde verschwanden in einer Nullraum-Tasche. Der Nullraum absorbiert die elektromagnetische Energie aller Objekte, die in seinen Einflußbereich geraten. Andere Energiearten werden abgelenkt – daher läßt sich die betreffende Zone nicht orten.

Quizfragen

1. *Wie heißt das Shuttle, mit dem Riker und Bohren fliegen?*
2. *Wann wurde die Föderation gegründet?*

Riker und ein J'naii namens Soren brechen mit einem *Enterprise*-Shuttle auf, um die Ausmaße des Nullraums festzustel-

len. Dabei setzen sie Phaser ein: Wo sich die Strahlen im Nichts verlieren, beginnt der Bereich elektromagnetischer Absorption. Soren wird verletzt, als das Shuttle den Rand der Nullraum-Tasche streift und dabei ein Triebwerk verliert, aber er/sie erholt sich rasch wieder. Kurze Zeit später gibt Soren Riker zu verstehen, daß er/sie ihn attraktiv findet. Die J'naii neigen gelegentlich mehr zum Männlichen oder Weiblichen, und bei Soren manifestiert sich die zuletzt genannte Tendenz. Solche Neigungen gelten als krankhaft, und man verwendet psychotechnische Methoden für die Behandlung der betreffenden Personen.

Nachdem Riker und Soren die im Nullraum gefangenen J'naii gerettet haben, wird Soren wegen einseitiger geschlechtlicher Orientierung verhaftet. Riker versucht, ihn/sie vor Konsequenzen zu bewahren, indem er die volle Verantwortung übernimmt, aber Soren will seine Gefühle nicht länger verbergen. Man führt ihn/sie ab, um mit der Korrekturbehandlung zu beginnen. Am darauffolgenden Abend bemühen sich Worf und Riker, Soren zu befreien, aber er/sie ist bereits behandelt, weist keine weiblichen Merkmale mehr auf und entschuldigt sich für seine früheren Empfindungen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Beim Gespräch über den Geschlechtsakt erklärt Soren: Die beiden ein Paar bildenden J'naii inseminieren gemeinsam eine faserige Hülle, die anschließend als Inkubator dient. Aus dem Dialog geht hervor, daß die Mischung der ›Samenflüssigkeiten‹ die Funktion von Sperma und Eizelle bei eingeschlechtigen Spezies übernimmt. – Ich möchte hier nicht taktlos sein,

aber es ist wichtig, die vom Dialog eingeschlagene Richtung zu erkennen. Meine Frage lautet: Welche Genitalien hat Soren?

Wenn Soren eine ›faserige Hülle‹ inseminieren kann, so braucht er/sie ein entsprechendes Organ, also eine Art Penis. Das ergibt durchaus einen Sinn. Zweigeschlechtige menschliche Kinder haben äußere männliche Geschlechtsteile. Dafür sorgt die Präsenz des Y-Chromosoms – obgleich die X-Chromosomen innere weibliche Geschlechtsorgane bewirken können. Hat sich Riker das durch den Kopf gehen lassen? Er scheint bereit zu sein, den Rest seines Lebens mit Soren zu verbringen. Auf mich hat er nie zuvor den Eindruck erweckt, als sei ihm daran gelegen, einen flachbrüstigen Jungen zu heiraten.

• Picard ist doch für das Verhalten seiner Crew verantwortlich, oder? Nach Sorens Verhaftung wendet sich Riker an den Captain, und Picard meint, mit einer Intervention würde die Erste Direktive verletzt. Am Ende des Gesprächs warnt er Riker davor, sich zu irgend etwas hinreißen zu lassen, das seine weitere berufliche Laufbahn gefährdet. Kurze Zeit später beamen sich Riker und Worf auf den Planeten, schlagen zwei J'naii nieder und trachten danach, Soren zur *Enterprise* zu bringen. Picard muß gewußt haben, daß Riker eine solche Aktion unternimmt. Und zweifellos ist ihm auch klar, daß so etwas gegen die Starfleet-Vorschriften verstößt. Trotzdem läßt er ihn gewähren und verzichtet nach dem Scheitern des Befreiungsversuchs sogar darauf, Riker zu maßregeln. Andererseits: In ›Tödliche Nachfolge‹ übt Picard scharfe Kritik an Worf, als der die Regeln der klingonischen Kultur achtet, das Schiff verläßt und Duras tötet. Offenbar legt der Captain unterschiedliche Maßstäbe an.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Der nächste Fehler gehört sicher zu den banalsten in der ganzen Fernsehserie. Riker und Soren essen Erbsensuppe und sprechen dabei übers Geschlecht. Eine Kameraeinstellung zeigt, wie Soren den Löffel zum Mund führt; dabei tropft Suppe auf den Teller hinab. Als die Perspektive wechselt, hört das Tropfen ganz plötzlich auf.

Antworten

1. Magellan. *(Behalten Sie den Bug im Auge, als Riker und Soren am Shuttle vorbeigehen.)*
2. *Im Jahr 2161.*

DÉJÀ VU

(CAUSE AND EFFECT)

Sternzeit: 45652.1

Die Brückenoffiziere sind nicht imstande, eine schwer beschädigte *Enterprise* unter Kontrolle zu bringen. Picard gibt den Befehl, das Schiff zu verlassen, und kurz darauf explodiert es.

Während die *Enterprise* in der Typhon-Weite einer Kartographierungsmission nachgeht, stellen sich bei Dr. Crusher Déjà-vu-Gefühle ein. Am Abend hört sie Stimmen in ihrem Quartier, und am nächsten Morgen erscheint eine Raum-Zeit-Anomalie in der Nähe des Schiffes. Die *Enterprise* versucht, sich davon zu entfernen, doch die Energieversorgung bricht zusammen. Ein Raumschiff kommt aus der Anomalie, auf Kollisionskurs mit der *Enterprise.* Riker schlägt vor, das Außenschott des Haupthangars zu öffnen und mit einer explosiven Dekompression zu versuchen, den Kurs zu ändern, doch Picard beschließt, den Traktorstrahl einzusetzen. Damit läßt sich tatsächlich eine Kursänderung bewirken, aber sie genügt nicht.

Quizfragen

1. *Welche Karte brauchte Riker um seinen Straight im Poker zu vervollständigen?*
2. *Zwischen wie vielen Paaren fanden in den Echos aus früheren Zeitschleifen romantische Begegnungen statt?*

Das andere Schiff prallt gegen die Warpgondel auf der Steuerbordseite und verursacht umfassende Schäden. Dem Captain bleibt nichts anderes übrig, als die Evakuierung zu befehlen. Kurze Zeit später kommt es zu einer verheerenden Explosion.

Die *Enterprise* sitzt in einem Zeitfragment fest, und schuld daran ist eine enorme Explosion in unmittelbarer Nähe der Raum-Zeit-Anomalie. Immer wieder durchläuft sie eine ›temporale Kausalitätsschleife‹, und jedesmal wachsen die Déjà-vu-Gefühle der Besatzungsmitglieder. Während einer Schleife gelingt es Dr. Crusher, die Stimmen in ihrem Quartier aufzuzeichnen. Data analysiert sie und hört, wie Picard den Befehl gibt, das Schiff zu verlassen. Daraus schließt die Crew, daß die nächste Explosion vermieden werden muß, um die Schleife zu verlassen. LaForge und Data finden eine Möglichkeit, der nächsten Schleifenphase eine Botschaft zu übermitteln, die nur aus einem Wort besteht: Bevor das Schiff explodiert, übermittelt der Androide das Wort ›drei‹. Am Ende der nächsten Schleife begreift Data plötzlich, daß mit ›drei‹ die Rangknöpfe an Rikers Kragen gemeint sein könnten. Sofort setzt er den Vorschlag des Ersten Offiziers in die Tat um und öffnet das Außenschott des Haupthangars. Durch die schlagartig entweichende Luft treibt die *Enterprise* zur Seite, und deshalb kommt es nicht zu der fatalen Kollision. Die Schleife endet, und es verschwindet auch die Raum-Zeit-Anomalie.

Bemerkenswerte Szenen

In Hinsicht auf die Explosion der *Enterprise* haben die Tricktechniker gute Arbeit geleistet. Bei ›normalen‹ Explosionen verwandeln sich Raumschiffe praktisch übergangslos in Glut-

bälle. Offenbar blendet man entsprechende Bilder ein und ›verdeckt‹ damit die Aufnahmen des betreffenden Schiffes. Immerhin sind Modelle viel zu teuer, um einfach so zerstört zu werden. In dieser Episode machte man sich die Mühe, ein zweites, mit weniger Details ausgestattetes Modell der *Enterprise* zu bauen, um es explodieren zu lassen: Kurz vor der Kollision wurden die beiden Modelle ausgetauscht, ohne daß etwas auffiel. Das Resultat ist eine sehr eindrucksvolle Szene.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In jeder neuen Schleife vergessen die Besatzungsmitglieder, was in der vorherigen geschehen ist. Um dies zu erklären, weist LaForge darauf hin, daß die *Enterprise* in einem speziellen Zeitfragment festsitzt. Er fügt hinzu: »Zu Anfang eines neuen Schleifendurchlaufs kehrt alles in den ursprünglichen Zustand zurück.« Dieser ›Neubeginn‹ betrifft auch die Bordchronometer. Der offensichtliche Grund: Die Explosion schleudert das Schiff in die Vergangenheit. Die Besatzung erinnert sich nicht an die Ereignisse der ersten Schleife, weil sie erst noch geschehen müssen. Allerdings: Am Ende der Episode setzt sich Worf mit der nächsten Starbase in Verbindung und stellt fest, daß die *Enterprise* mehr als siebzehn Tage in der Zeitschleife verbrachte. Wenn das stimmt, so kann sich für die Crew nicht die gleiche Zeitphase wiederholt haben. Bei einer Wiederholung der gleichen Zeitphase müßten die Chronometer des Schiffes und der Starbase übereinstimmen, da im Anschluß an jede Schleife alles von vorn beginnt. Statt dessen wiederholt sich für die Crew der *Enterprise* die gleiche Ereigniskette. Der Neubeginn bei jeder Schleife betrifft sowohl das Erinnerungsvermögen als auch die Chronometer. Das ist um

so erstaunlicher, da jede neue Schleife nach der Zerstörung des Schiffes beginnt. Es bedeutet: *Etwas* repariert das geborstene Schiff und ruft die Toten ins Leben zurück!

• Es wird nie geklärt, woher das andere Schiff kam. Am Ende der Episode – nachdem Picard erfahren hat, daß sie siebzehn Tage in der Zeitschleife verbrachten – stellt sich folgendes heraus: Bei dem anderen Raumschiff handelt es sich um die achtzig Jahre alte USS *Bozeman.* Picard fragt den Captain der *Bozeman,* ob er weiß, was passiert ist, und er erfährt: Die Sensoren der *Bozeman* entdeckten eine Raum-Zeit-Anomalie; dann erschien die *Enterprise,* und es kam fast zu einer Kollision. Picard erklärt, daß sein Schiff in eine temporale Kausalitätsschleife geriet – was vermutlich auch mit der *Bozeman* geschah.

Soll das heißen, die *Bozeman* hing acht Jahrzehnte lang in der Zeitschleife fest? Und wenn ja: Wie geriet sie hinein? Von La-Forge wissen wir: Für die *Enterprise* begann alles mit der Explosion. Der Captain der *Bozeman* erwähnte kein explodierendes Schiff, bevor er die *Enterprise* sah. Er meinte schlicht, die Sensoren hätten eine Raum-Zeit-Anomalie geortet, und dann sei die *Enterprise* erschienen.

Wurde die *Bozeman* um achtzig Jahre in die Zukunft versetzt, als sie in den Einflußbereich der Anomalie geriet? Und als sie die entsprechende Zone verließ, kam es zur Kollision mit der *Enterprise.* Das würde erklären, warum die *Bozeman* nicht von einer Explosion berichtete. Und warum sie in einem Raumsektor präsent ist, der von Picard als ›unerforscht‹ bezeichnet wird – derartige Anomalien können Schiffe nicht nur durch die Zeit bewegen, sondern auch durch den Raum. In diesem Fall sollte sich Picard der *Bozeman* gegenüber ähnlich verhalten wie bei der *Enterprise*-C in ›Die alte *Enterprise*‹. Als die *En-*

terprise-C durch den Zeitriß kam, begriff Picard sofort: Ihre Besatzung durfte keine wichtigen Informationen erhalten – andernfalls bestand die Gefahr von gravierenden historischen Veränderungen, sobald die andere Crew in ihre Zeit zurückkehrte. Er warnte Riker davor, irgendwelche Daten preiszugeben. In ›Déjà Vu‹ zeigt Picard ein ganz anderes Gebaren: Er lädt den Captain der *Bozeman* sofort an Bord der *Enterprise* ein. (Meiner Ansicht nach hätten die Produzenten die oben genannten Fehler nicht nur vermeiden können, sondern auch vermeiden *müssen.* Zweifellos stand ihnen genug Zeit für schlüssige Erklärungen zur Verfügung: Immerhin wird in dieser Episode die gleiche Ereignissequenz gleich viermal gezeigt.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der Vorschau für diese Episode gibt es eine kurze Szene, die sich von ihrem Gegenstück in der tatsächlichen Fernsehfolge unterscheidet. Dabei führt Data einen Test der Stufe 2 in Hinsicht auf die Warp-Subsysteme durch. Das Display zeigt dabei mehrmals die mittelgroße Ziffer 3. In der Vorschau erscheinen diese Ziffern ebenfalls, aber sie sind ein ganzes Stück größer.

Antworten

1. Eine Neun. (Data gab Riker eine Acht, eine Zehn, einen Buben und eine Sieben.)

2. Fünf.

EIN MISSGLÜCKTES MANÖVER

(THE FIRST DUTY)

Sternzeit: 45703.9

Die *Enterprise* fliegt zur Erde, damit Picard Gelegenheit bekommt, in der Starfleet-Akademie eine Rede zu halten. Die Verleihung der akademischen Grade am Ende des Studienjahres steht kurz bevor, und zu diesem Anlaß wird ein Manöver veranstaltet. Die Nova-Staffel, zu der auch Wesley Crusher gehört, soll dabei ihr Geschick zeigen. Picard hat die Erde noch nicht erreicht, als er eine Nachricht von Admiral Brand bekommt: Die Nova-Staffel hatte einen Unfall; alle fünf Schiffe wurden dabei zerstört, und der Kadett Joshuah Albert kam ums Leben. Die anderen erlitten Verletzungen.

Quizfragen

1. *Welche Navigationssatellitendatei beweist, daß die Kadetten lügen?*
2. *Wie lautet Kadett Hajars Vorname?*

Während der Ermittlungen ergeben sich einige seltsame Aspekte. Zum Beispiel kann Kadett Hajar, Navigator der Gruppe, kaum erklären, warum die Nova-Staffel etwa zweitausend Kilometer weit vom vorgesehenen Kurs abkam. Das Oberhaupt der Gruppe, Kadett Locarno, verkündet plötzlich, Albert seien mehrere Flugfehler unterlaufen und hätte er dadurch das Unglück verursacht. Am nächsten Tag erläutert Wesley die unvollständigen Aufzeich-

nungen seines Flugschreibers und bestätigt Locarnos Aussage. Admiral Brands Assistent präsentiert daraufhin einige Bilder, die von einem Navigationssatelliten aufgenommen wurden – sie widersprechen Wesleys Behauptungen.

An Bord der *Enterprise* versuchen Data und LaForge, der Sache auf den Grund zu gehen. Sie finden weitere Daten in den Aufzeichnungen des Flugschreibers, und aus ihnen geht hervor, daß Wesley kurz vor dem Unfall ein ganz bestimmtes Kühlmittelventil öffnete. Plötzlich versteht Picard, was geschehen ist. Die Nova-Staffel wollte das sogenannte Kolvoord-Manöver durchführen, das ebenso spektakulär wie gefährlich ist und schon vor hundert Jahren verboten wurde. Der Captain stellt Wesley ein Ultimatum: Wenn er nicht die Wahrheit sagt, will Picard seinen Verdacht dem Untersuchungsausschuß vortragen. Am nächsten Tag schildert der junge Mann die tatsächlichen Ereignisse. Locarno wird aus Starfleet entlassen, und die anderen Kadetten müssen das Studienjahr wiederholen. Außerdem wird ein strenger Verweis in ihre Personalakten eingetragen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Diese Episode gibt Auskunft auf eine interessante Frage: Wie alt ist Picard? Beim Gespräch mit dem Gärtner weist er darauf hin, zum Jahrgang ‘27 zu gehören. Wenn wir diesen Hinweis in Zusammenhang bringen mit bestimmten Informationen aus anderen Folgen, so sind Schlußfolgerungen in bezug auf Picards Alter möglich. In ›Mission Farpoint‹ erfahren wir, daß Data das Akademiestudium ‘78 beendete. In ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ meint Data, er gehöre seit sechs-

undzwanzig Jahren zu Starfleet. Gehen wir einmal davon aus, daß er damit auch sein Studium meint. In ›Das Duplikat‹ teilt Data Lore mit, daß er vier Jahre an der Akademie verbrachte. Mit anderen Worten: Seit Datas Studienabschluß sind zweiundzwanzig Jahre vergangen. Nun, wenn Data die Akademie mit dem Jahrgang 78 verließ und 22 Jahre seit seinem Studium vergangen sind, so spielt diese Folge von *STAR TREK: Die nächste Generation* um das Jahr '00. (Ich lasse die ersten beiden Zahlen weg, weil sie nur Spekulation wären.) Wenn Picard *seine* Ausbildung '27 beendete, so sind seitdem dreiundsiebzig Jahre vergangen. Demnach müßte Picard über neunzig sein! (Dies alles ergibt nur wenig Sinn, solange man nicht weiß, daß Data in ›Die neutrale Zone‹ das Jahr im Format der alten Zeitrechnung nannte: 2364 A. D.) Ganz offensichtlich liegt hier irgendwo ein Fehler vor.

• Warum regt sich Picard so darüber auf, daß Wesley bei seiner Aussage nicht ganz ehrlich ist? Um den jungen Mann zu bewegen, die Wahrheit zu sagen, hält er ihm einen Vortrag über die ›wichtigste Pflicht‹ eines Starfleet-Offiziers: die WAHRHEIT. Doch der gleiche Picard ›vergißt‹ seinen Eid, die Erste Direktive zu achten, wenn sie ihm unangemessen erscheint. Wenn Starfleet-Offiziere schwören, sich an das Gebot der Ersten Direktive zu halten… kreuzen sie dann die Finger auf dem Rücken und fügen insgeheim hinzu: solange es mir in den Kram paßt? Wenn Picard fähig und bereit ist, einen so wichtigen Grundsatz wie das Nichteinmischungsprinzip beiseite zu schieben – sollte er dann nicht auch Wes ein wenig Ermessensspielraum gewähren? Wesleys Geständnis hätte dazu führen können, daß alle Kadetten der Nova-Staffel unehrenhaft entlassen werden. Unter solchen Umständen sollte es

doch möglich sein, die ›Wahrheit‹ etwas großzügiger auszulegen, oder? (Ich hoffe, Sie hören hier den ironischen Klang in meinen Worten.)

• Die Starfleet-Akademie verbot das Kolvoord-Manöver vor hundert Jahren, und zwar aufgrund eines Unfalls. Dennoch überredet Locarno seine Gefährten dazu, es auszuprobieren. Was will er damit erreichen? Glaubt er vielleicht, daß er sich damit keinen Tadel einhandelt? Ein verbotenes Manöver ist ein verbotenes Manöver. Bei Starfleet sind Strafen wohl kaum vom Ausgang einer verbotenen Aktion abhängig. Oder bleiben solche Dinge vielleicht der Willkür einzelner Ausbilder überlassen?

Geräte und Ausrüstung

• Die graphischen Darstellungen der fünf Schiffe im Formationsflug sowie die visuellen Daten aus Wesleys Flugschreiber zeigen Beverly Crushers Sohn auf der linken Seite – Albert fliegt steuerbords von ihm. Bei seiner Aussage behauptet Wes, Teil des rechten Flügels gewesen zu sein; angeblich hatte er Albert auf der Backbordseite.

• Die Türen im Studentenwohnheim der Starfleet-Akademie weisen Angeln und gewöhnliche Klinken auf, aber trotzdem verursachen sie hydraulisch klingende Geräusche beim Öffnen. Kommt eine derartige akustische Untermalung nicht Energieverschwendung gleich?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Szene spricht Picard mit dem Platzwart der Starfleet-Akademie über die Nova-Staffel. Bei jeder Nahaufnahme

ist zu sehen, wie Picards Atem in offenbar recht kühler Luft kondensiert. Seltsamerweise läßt sich so etwas bei dem Platzwart nicht beobachten. Offenbar wurden seine Dialogpassagen später gedreht – oder er ist eine verkleidete Eidechse (und damit ein Kaltblütler).

Antworten

1. *Saturn Navcon-Datei 6-379.*
2. *Jean. (Locarno nennt diesen Namen, als er Wesley auf die Notwendigkeit hinweist, nicht die Wahrheit zu sagen.)*

HOCHZEIT MIT HINDERNISSEN

(COST OF LIVING)

Sternzeit: 45733.6

Zu Anfang dieser Episode zerstört die *Enterprise* einen Asteroiden, der auf einen Planeten hinabzustürzen droht. Was zu diesem Zeitpunkt noch niemand ahnt: Auf dem Himmelskörper lebten ›Metallparasiten‹, die ins Schiff gelangen.

Worf und sein Sohn Alexander streiten sich über häusliche Dinge. Deanna Troi greift als Schlichterin ein und schlägt einen Vertrag vor, in dem individuelle Pflichten klar festgelegt sind. Als Worf und Alexander gegangen sind, erfährt die Counselor, daß sich ihre Mutter Lwaxana an Bord gebeamt hat. Später erwartet sie im Gesellschaftsraum eine große Überraschung: Lwaxana ist gekommen, um auf der *Enterprise* einen Mann zu heiraten, den sie nie zuvor gesehen hat. Worf und Alexander treffen ein und streiten sich erneut. Lwaxana findet die Idee mit dem Vertrag gräßlich, aber dafür gefällt ihr Alexander auf Anhieb.

Quizfragen

1. *An welcher Seite des Schiffes befindet sich Lwaxanas Quartier?*
2. *Wie groß ist die strukturelle Integrität der Dilithiumkammer, als die Metallparasiten das Schiff verlassen?*

Am nächsten Tag sollte Worfs Sohn eigentlich Deanna besuchen, aber statt dessen führt Lwaxana ihn zum Holodeck. In einer Simulation der Freidenker-Kolonie Parralex macht sie den Jungen mit dem Schlammbad vertraut. Deanna hält nichts von diesen Aktivitäten; sie sieht dadurch den Erfolg ihrer Bemühungen bedroht, Alexander zu mehr Verantwortung zu erziehen. Unterdessen mehren sich an Bord die Probleme: Die Parasiten fressen ›Nitrium‹, ein Metall, das in vielen Subsystemen Verwendung findet.

Lwaxanas zukünftiger Ehemann erreicht die *Enterprise* – ein verdrießlicher Aristokrat namens Campio. Begleitet wird er vom Protokollmeister Erko. Fast sofort entstehen Spannungen zwischen Lwaxana und Erko. Schließlich gelingt es der Besatzung, die Metallparasiten aus dem Schiff zu entfernen, und daraufhin kann die Hochzeit stattfinden. Als Lwaxana den betazoidischen Traditionen entsprechend nackt zur Trauung erscheint, bezeichnet Erko die Angelegenheit als skandalös und führt Campio fort.

Bemerkenswerte Dialoge

»Nichts würde mir mehr gefallen, als Mrs. Troi zu verheiraten.« Mit diesen Worten erklärt sich Picard einverstanden, bei der Hochzeit an Bord der *Enterprise* als Brautführer zu fungieren.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Deanna Troi hat keine eigenen Kinder und kommt nicht besonders gut mit ihrer Mutter zurecht. Wie kann ausgerechnet sie Worf Ratschläge in Hinsicht auf seinen Sohn erteilen?

• Während des ersten Schlammbads lassen sich Lwaxana und Alexander von einem Tänzer unterhalten. Deannas Mutter rekelt sich und ist völlig nackt – abgesehen von drei an strategischen Stellen untergebrachten Ornamenten. Sehen die Produzenten in so etwas angemessene Unterhaltung für einen Jungen?

• Als Lwaxana und Alexander aufbrechen, um ihr zweites Schlammbad zu nehmen, besteht Campio darauf, daß Deannas Mutter bei ihm bleibt. Protokollmeister Erko hält den Zeitpunkt für gekommen, die Hochzeitsvorbereitungen zu erörtern. Lwaxana will trotzdem gehen, und daraufhin bittet Campio die Counselor um Hilfe: »Haben Sie überhaupt keinen Einfluß?« fragt er. Deanna antwortet: »Ha!« Ha? Lwaxana hat ihrer Tochter mitgeteilt, daß ihr zukünftiger Mann ein Aristokrat ist.

Trotzdem beantwortet sie eine direkte Frage mit »Ha«? Zugegeben, die Counselor hat es mit einer sehr frustrierenden Situation zu tun, aber ihr sollte dennoch etwas Besseres einfallen als nur »Ha«.

• Nachdem LaForge und Data die Metallparasiten entdeckt haben, behauptet der Androide, sie könnten von den Sensoren nicht geortet werden. Er schlägt auch eine Strategie vor, um sie aufzuhalten, doch Geordi meint: »Das Problem besteht darin, sie zu finden.« Warum scannen sie im Schiff nicht einfach nach Nitrium, um anschließend etwas zu warten und den Scan dann zu wiederholen? Die Parasiten sind dort, wo das Nitrium verschwindet.

• Man wird die Metallparasiten schließlich los, indem die *Enterprise* zu einem Asteroidenhaufen mit hohen Nitriumvor-

kommen fliegt und die Wesen dort dazu veranlaßt, das Schiff zu verlassen. Kurz vor dem Flug zu den Asteroiden kommen Campio und Erko an Bord. Nachdem Data die Parasiten aus der *Enterprise* vertrieben hat, werden die Vorbereitungen fürs Hochzeitsfest fortgesetzt. Nichts deutet darauf hin, daß Campio das Schiff erst verlassen hat und später zurückkehrte. Hat Picard ihn und den Protokollmeister zum Asteroidenhaufen mitgenommen? Während des Flugs dorthin fielen Teile des Lebenserhaltungssystems aus, und einige Besatzungsmitglieder verloren das Bewußtsein. Darüber hinaus geriet die strukturelle Stabilität der Dilithiumkammer in Gefahr, wodurch eine die ganze *Enterprise* vernichtende Explosion möglich gewesen wäre. Picard wußte, welches Risiko die Metallparasiten für die Sicherheit des Schiffes darstellten. Ließ er unter diesen Umständen zu, daß der Aristokrat Campio an Bord blieb?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich die *Enterprise* anschickt, zu den Asteroiden zu fliegen, betreten Picard und Data einen Turbolift, um die Brücke aufzusuchen. Während der ganzen Szene in der Transportkapsel – dabei wechseln häufig die Kameraeinstellungen – trägt der Captain nur drei Rangknöpfe am Kragen. Ist er plötzlich zum Commander degradiert worden? Als er den Turbolift verläßt, hat er wieder vier Knöpfe und kehrt dadurch zum Rang des Captains zurück.

Antworten

1. *An der Steuerbordseite. (In Lwaxanas Spiegel bewegen sich die Reflexionen der Sterne von rechts nach links. Was bedeutet, daß die Sterne im Fenster von links nach rechts gleiten. Woraus sich der Schluß ziehen läßt: Der Bug des Schiffes befindet sich links vom Fenster – also gehört die Unterkunft zur Steuerbordseite.*
2. *Achtundzwanzig Prozent.*

EINE HOFFNUNGSVOLLE ROMANZE

(THE PERFECT MATE)

Sternzeit: 45761.3 – 45766.1

Die *Enterprise* soll dabei helfen, einen dauerhaften Frieden und Handelsbeziehungen zwischen den Planeten Krios und Valt Minor zu vermitteln. Der kriosianische Botschafter Briam und sein Gepäck werden an Bord gebeamt, und anschließend fliegt das Schiff zum vereinbarten Konferenzort. Unterwegs rettet die *Enterprise* zwei Ferengi aus einem havarierten Shuttle. Kurze Zeit später schleicht sich einer der beiden Ferengi in die Frachtkammer 1 und untersucht dort einen Gegenstand, der Briam gehört: ein goldenes, eiförmiges Objekt, das von Energiestrahlen getragen wird. Als Sicherheitswächter eintreffen, erschrickt der Ferengi so sehr, daß er mit einem der Strahlen in Kontakt gerät. Daraufhin schwebt das goldene Ei zu Boden, löst sich auf – und gibt eine wunderschöne Frau frei. Sie heißt Kamala und ist ein Geschenk für Kanzler Alrik von Valt Minor. Vor zweihundert Jahren begann der Krieg, weil zwei Brüder die gleiche Frau begehrten. Kamala soll ihn beenden. Sie ist ein ›empathischer

Quizfragen

1. *Wohin schickte Picard die Ferengi, nachdem sie Botschafter Briam verletzten?*
2. *Wann wurde Kamala von ihren Eltern getrennt?*

Metamorph‹. Mit anderen Worten: Sie kann die emotionalen Bedürfnisse von Männern erkennen und zu dem werden, was sie sich wünschen. Ihr Auftrag besteht darin, Alriks Idealvorstellungen von einer Frau zu entsprechen und ihm für den Rest seines Lebens zu dienen.

Die Ferengi begreifen Kamalas kommerziellen Wert und fordern Briam auf, ihnen die Frau zu verkaufen. Als der Botschafter ablehnt, kommt es zu einer Auseinandersetzung, bei der Briam verletzt wird. Daraufhin bittet Kamala Picard, die Kriosianer zu repräsentieren. Sie erklärt ihm sowohl die notwendigen Zeremonien als auch Hintergründe und Details der Handelsvereinbarungen. Während der gemeinsam verbrachten Zeit fühlt sich Kamala immer mehr zum Captain hingezogen. Kurz vor dem Partnerschaftsritual mit Alrik verändert sie sich und verkörpert Picards Frauenideal. Angesichts eines gewachsenen Verantwortungsbewußtseins heiratet sie trotzdem den Kanzler, und der Captain begnügt sich dabei mit der Rolle des Zuschauers.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Anfang der Episode bittet Briam Picard, niemandem Zugang zur Frachtkammer 1 zu erlauben. Er meint, sein ›Gepäck‹ sei sehr kostbar und unersetzlich. Der Captain willigt ein. Doch nachdem die Ferengi an Bord gekommen sind, gelingt es einem von ihnen offenbar mühelos, die Frachtkammer zu betreten. Warum hat Picard keinen Wächter vor der Tür postiert oder sie zumindest verriegelt? Zwar entdeckt Worf den Ferengi, aber als die Sicherheitswächter dort eintreffen, ist der Eindringling auf einige Fässer geklettert, um das goldene Ei zu

erreichen. Er hatte also Zeit genug, die ›kostbare und unersetzliche‹ Fracht zu beschädigen.

Geräte und Ausrüstung

• Unter Kamalas Anleitung lernt Picard, auf kriosianischen Xylophonen zu spielen. Angeblich entspricht der Aufbau jener vier Instrumente alten Traditionen. Offenbar funktioniert in den Gehirnen von kriosianischen Musikern etwas anders als in denen ihrer menschlichen Kollegen. Als Picard auf dem unteren rechten Xylophon spielt, werden die Töne nach rechts hin niedriger. Bei dem Xylophon in der Mitte hingegen werden die Töne in der gleichen Richtung *höher.* Anders ausgedrückt: Beim Spielen der Tonleiter auf dem mittleren Xylophon geht's von links nach rechts, bei dem unteren rechten aber von rechts nach links. Ist das nicht sehr verwirrend?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei ihrer ersten Begegnung führen Picard und Alrik ein längeres Gespräch in der Aussichtskammer. Bei der Szene werden zwei Kameraeinstellungen benutzt: Die eine zeigt den Captain, die andere den Botschafter. Wenn Picard im Bild erscheint, bewegen sich die Sterne im Fenster langsam von rechts nach links. In den Sequenzen mit Alrik rühren sie sich nicht von der Stelle.

• Zum Schluß der Episode verabschiedet Picard den Botschafter, der sich von Bord beamt, um nach Krios zurückzukehren. In der letzten Szene sehen wir, wie die *Enterprise* und ein kleineres Raumschiff in unterschiedliche Richtungen fliegen. Diese Bilder wurden dem Zuschauer schon einmal präsentiert,

und zwar in ›Endars Sohn‹. Dabei war das kleinere Schiff nicht kriosianischen, sondern talarianischen Ursprungs.

Antworten

1. Zur Starbase 117.

2. Im Alter von vier Jahren.

DIE IMAGINÄRE FREUNDIN

(IMAGINARY FRIEND)

Sternzeit: 45852.1

Die *Enterprise* fliegt in einen ungewöhnlichen Nebel, der einen Neutronenstern umringt. Er ist die Heimat von körperlosen Wesenheiten, und eins von ihnen dringt ins Schiff vor, um die dortigen Energiequellen zu untersuchen. Schließlich findet es Clara Sutter, ein einsames Mädchen, das nur eine imaginäre Freundin namens Isabella hat. Die Entität verwandelt sich in Isabella, und zusammen mit Clara unternimmt sie Streifzüge durch die *Enterprise.* Nach einigen Tagen gelangt Isabella zu der Erkenntnis, daß Menschen grausam zu ihren Kindern sind und deshalb den Tod verdienen. Kurze Zeit später kommen weitere Wesen und beginnen damit, die Energie der Schilde aufzunehmen – sie wollen das Schiff zerstören. Picard spricht mit Isabella und erklärt: Die von den Erwachsenen festgelegten Regeln dienen nur zum Schutz der Kinder – dadurch bewahren Menschen ihre Söhne und Töchter vor Unheil. Isabella akzeptiert diese Erklärung; zusammen mit den anderen Entitäten kehrt sie in den Nebel zurück.

Quizfragen

1. Wie heißt der Nebel?

2. Welche Berufe übten LaForges Eltern aus?

Anmerkungen

Diese Folge hat wenigstens den positiven Aspekt, daß sie auf folgendes hinweist: Die Eltern sind dafür verantwortlich, ihren Kindern Grenzen zu setzen, damit sie nicht in Gefahr geraten. Leider weisen die Produzenten auch darauf hin, daß die traditionelle Familie (Vater, Mutter, Kinder) keine große Zukunft hat. LaForge erzählt von seiner bewegten Kindheit: Nie hielt er sich für längere Zeit an einem Ort auf, lebte mal beim Vater, mal bei der Mutter. Diesen alles andere als normalen Zustand bezeichnet er als ›großes Abenteuer‹. Clara ergeht es offenbar ähnlich. Ihr Vater wechselt von Raumschiff zu Raumschiff, und dadurch muß sich die Tochter immer wieder an eine neue Umgebung gewöhnen. Die Mutter wird nicht erwähnt. Vermutlich ist sie irgendwo anders in der Galaxis unterwegs und vergeudet keinen Gedanken an Clara.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Anfang der Episode spricht Deanna Troi mit Clara und bittet sie, von ihrer imaginären Freundin zu erzählen. Das Mädchen erwidert, Isabella hätte durchstochene Ohrläppchen. Als Isabella schließlich Gestalt annimmt, entspricht sie genau Claras Beschreibungen. Mit einer Ausnahme: Die entsprechende Schauspielerin hat keine durchstochenen Ohrläppchen. Oder sind die Löcher unter Schminke verborgen?

Antworten

1. FGC-47.

2. Sein Vater war Exozoologe, seine Mutter Kommandooffizier.

ICH BIN HUGH

(I, BORG)

Sternzeit: 45854.2

Während die *Enterprise* ein Sonnensystem erforscht, um festzustellen, ob es sich für die Kolonisierung eignet, empfängt sie Signale. Bei der Suche nach deren Ursprung wird auf einem Mond ein beschädigtes Scoutschiff der Borg gefunden (siehe ›Zeitsprung mit Q‹, ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹). Vier der fünf Insassen sind tot; der fünfte ist schwer verletzt. Dr. Crusher beginnt sofort mit der Behandlung. Picard zögert zunächst, doch dann erlaubt er der Ärztin, den Borg in eine Arrestzelle an Bord der *Enterprise* zu beamen. Nach einer Weile stellt Beverly fest, daß mehrere Biochips des Überlebenden beschädigt wurden. Picard sieht eine einzigartige Chance und weist LaForge an, neue Chips herzustellen und ihnen einen Computervirus hinzuzufügen, der später das Borg-Kollektiv zerstören soll.

Quizfragen

1. *Wie lautet Hughs Bezeichnung?*
2. *Wie groß ist die Masse des Borg-Schiffes, das Hugh abholen will?*

Während Geordi Informationen über die Biochips sammelt, nutzt er die Gelegenheit, ihre unterschiedlichen Lebensweisen

mit dem Gefangenen/Patienten zu diskutieren: auf der einen Seite die Homogenität der Borg, auf der anderen das individuelle Wesen des Menschen. LaForge freundet sich schließlich mit ›Hugh‹ an – so nennt er den Fremden –, und der Borg erringt Individualität. Als Picard diesen Umstand bemerkt, ändert er seine Pläne: Er ist nicht bereit, eine fühlende und denkende Person als Instrument der Vernichtung zu verwenden. Er bietet Hugh Asyl an, doch der lehnt ab, weil er weiß: Die Borg würden ihn suchen und die *Enterprise* zerstören. Er kehrt zum Ort des Absturzes zurück, um dort zu warten, bis er von einem Borg-Schiff aufgenommen und wieder ins Kollektiv integriert wird.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard jemanden braucht, der das Virusprogramm schreibt, wendet er sich an LaForge. Ist das nicht eine seltsame Wahl? Der Computerexperte an Bord der *Enterprise* heißt doch Data, oder? Nun, Data ist natürlich aus gutem Grund *nicht* damit beauftragt worden, den Computervirus zu produzieren: Bei seinen Nachforschungen wäre er wohl kaum sentimental geworden und in Versuchung geraten, den Borg ›Hugh‹ zu nennen. (Vielleicht beginnt die nächste Begegnung mit dem Borg-Kollektiv so: »Wir sind Hugh. Widerstand ist zwecklos.«)

• Das für die Borg bestimmte Destruktionsprogramm erweist sich als ein Bild. Angeblich kann es nicht vollständig analysiert werden: Wenn Hugh es versucht, so stößt er an irgendeiner Stelle auf eine unüberwindliche Barriere, und sein Unterbewußtsein versucht dauernd, sie zu überwinden. Wenn er anschließend von den übrigen Borg aufgenommen wird, be-

schäftigt sich auch das Kollektiv damit – das ebensowenig zu einer vollständigen Analyse imstande ist. Das letztendliche Ergebnis besteht in einem allgemeinen Kollaps, weil alle Borg immerzu über das Bild nachdenken. Nun, ich verrate Ihnen etwas: *Auf diese Weise läßt sich das Borg-Problem nicht lösen.* Als in den siebziger Jahren die ersten brauchbaren Personal Computer auf den Markt kamen, verfügten die meisten von ihnen über integrierte BASIC-Interpreter – BASIC ist eine leicht zu erlernende Programmiersprache. Damals vergnügten sich Kinder damit, die Computerabteilungen von Kaufhäusern aufzusuchen und die dort ausgestellten Geräte mit einigen Codezeilen zu programmieren:

```
1 PRINT »ICH WERDE VERRÜCKT«
2 GOTO 1
RUN
```

Nach dem RUN-Befehl füllt sich der Bildschirm sofort mit ICH WERDE VERRÜCKT-Zeilen, und von unten scrollen immer weitere nach. Das Programm wird solange wiederholt, bis es jemand unterbricht. Die Computer des zwanzigsten Jahrhunderts können eine Endlosschleife nicht als solche erkennen. Deshalb wählt man in ›Ich bin Hugh‹ ein solches Mittel. Offenbar glaubt man, auch die Borg könnten sich nicht aus einer derartigen Schleife befreien. Doch sie *müssen* dazu fähig sein – immerhin gibt es bei ihnen eine vollständige Integration mit Computern. Es existieren zu viele mathematische Probleme ohne endgültige Lösungen. Nehmen wir mal an, ein Borg berechnet die Quadratwurzel von 2. Das Resultat ist keine ein-

deutig feststellbare Zahl, da es hinter dem Komma endlose Stellen gibt. Besteht die Konsequenz in einem ›Absturz‹ des Borg-Bewußtseins? Nein, sicher nicht. Vielleicht berechnen sie die Zahl bis eine Million Stellen nach dem Komma, und dann sagen sie: »Wir glauben, jetzt ist das Ergebnis genau genug.« Sie sollten sich auch zu der Erkenntnis durchringen können, daß sich das Bild nicht vollständig analysieren läßt. (Mein Nitpicker-Kollege Darrin Hull drückte es folgendermaßen aus: »Picard und seine Crew hätten die Borg also besiegen können, indem sie ihnen einfach nur ein Bild von M. C. Escher zeigten?«)

• Picard beschließt, auf den Einsatz des Computervirus zu verzichten – Hughs neue Individualität erfüllt ihn mit Hoffnung. Er hält es für möglich, daß Hugh große Veränderungen verursacht, sobald ihn das Kollektiv aufnimmt und seinen Wunsch nach individueller Existenz zu spüren bekommt. Aber dieses Konzept müßte dem Borg-Kollektiv längst bekannt sein, und zwar von den vielen verschiedenen Spezies her, die es assimiliert hat. Picard bietet ein Musterbeispiel für das Streben nach Unabhängigkeit – er setzte sich entschlossen zur Wehr, als ihn die Borg aufnehmen wollten. Sein Wunsch nach Autonomie hatte nicht den geringsten Einfluß auf das Kollektiv. Warum sollte Hugh eine größere Wirkung erzielen?

• Kurz bevor Hugh auf den Mond zurückgebeamt wird, um dort auf die Ankunft des Borg-Schiffes zu warten, teilt Picard LaForge folgendes mit: Die *Enterprise* wird ganz nahe an die Sonne heranfliegen, um nicht von den Borg geortet zu werden. Warum weist er in der Gegenwart von Hugh darauf hin? Nach dessen Rückkehr ins Kollektiv teilen die übrigen Borg sein Wissen. Was hat es für einen Sinn, sich in unmittelbarer Nähe

der Sonne zu verstecken, wenn der Gegner davon Kenntnis hat?

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn dieser Episode begegnet Dr. Crusher ihrem Borg-Patienten mit bemerkenswerter Gutmütigkeit. Sie nimmt ihn sogar in Schutz und erhebt Einwände gegen den Plan, ihn mit dem Computervirus auf dem Mond auszusetzen. Sie fragt nach einer Erläuterung des Begriffes ›totales Systemversagen‹ und erinnert daran, daß es um die Auslöschung eines ganzen Volkes geht. Die gleiche Frau hat in ›Angriffsziel Erde‹ Borg mit Phaserstrahlen durchlöchert. Von ihr stammt der Vorschlag, Naniten zu verwenden, um die Borg zu überwältigen. Wo ist der Unterschied zwischen dem Einsatz von Naniten und dem eines Computervirus?

• Bevor der Borg an Bord gebeamt wird, fordert Picard LaForge auf, ihn von allen Subraumsignalen zu isolieren. In ›Angriffsziel Erde‹ konnte eine solche Möglichkeit nicht genutzt werden, da sie Picard vom Kollektiv getrennt und ihn dadurch getötet hätte. In jener Episode wird ganz deutlich darauf hingewiesen: Das Borg-Bewußtsein besteht aus interaktiven Subraumsignalen. Woraus sich die Frage ergibt: Warum stirbt Hugh nicht, als man ihn von den Signalen isoliert?

• In ›Zeitsprung mit Q‹ schnippt Q mit den Fingern und transferiert die *Enterprise* siebentausend Lichtjahre weit. Dort findet die Crew einen Planeten, dessen Oberfläche Löcher und tiefe Einschnitte aufweist. »Etwas scheint alles Maschinelle aus dem Planeten herausgeschnitten zu haben«, kommentiert Worf. Kurze Zeit später erscheinen die Borg. Q bezeichnet sie als ein

Volk, dem es allein darum geht, sich durch Technik zu verbessern. Angeblich sind sie vor allem an den technischen Aspekten der *Enterprise* interessiert – sie sehen darin etwas, das sich ›konsumieren‹ läßt. Die Episode ›In den Händen der Borg‹ zeigt eine erste Veränderung. Die Borg haben damit begonnen, Personen zu assimilieren. Sie möchten sich auch durch den menschlichen Faktor erweitern, und deshalb nehmen sie Picard auf. Zum Zeitpunkt von ›Ich bin Hugh‹ hat dieses Bestreben eine noch deutlichere Ausprägung gewonnen. Jetzt scheint es den Borg in erster Linie um Assimilation zu gehen.

Antworten

1. Dritter von fünf.

2. Die Masse beträgt zwei Komma fünf Millionen Metertonnen.

SO NAH UND DOCH SO FERN

(THE NEXT PHASE)

Sternzeit: 45892.4

LaForge und Fähnrich Ro helfen an Bord eines schwerbeschädigten romulanischen Schiffes, und bei ihrem Retransfer geht etwas schief: Sowohl der Chefingenieur als auch seine Begleiterin verschwinden. Picard hält sie für tot, doch er irrt sich: Die Romulaner experimentieren mit einer neuen Tarnvorrichtung, die Materie nicht nur unsichtbar werden läßt, sondern darüber hinaus eine Phasenverschiebung bewirkt. Während des Transfers kam es zu einer Entladung im betreffenden System, wodurch LaForge und Ro nach ihrem Eintreffen an Bord der *Enterprise* phasenverschoben sind. Sie merken das, als sie durch Wände gehen und von niemandem gehört oder gesehen werden. Data versucht, der Fehlfunktion des Transporters auf den Grund zu gehen, und dabei geht er einer Spur nach, die zum romulanischen Schiff führt. Die Romulaner befürchten, daß der Androide von den Experimenten mit der neuen Tarnvorrichtung erfährt. Sie beschlie-

Quizfragen

1. *Was zeigte der Bildschirm von Dr. Crushers Terminal, als sie LaForges und Ros Totenscheine ausstellte?*
2. *Mit den Bestattungsritualen wie vieler Kulturen befaßte sich Data?*

ßen, die Notverbindung zwischen ihrem Schiff und der *Enterprise* zu sabotieren. Mit folgendem Ergebnis: Wenn die *Enterprise* den nächsten Warptransfer einleitet, droht ihr eine verheerende Explosion. LaForge und Ro erfahren von dem Plan, sind jedoch nicht in der Lage, Picard zu warnen. Ihre Bewegungen im Schiff führen zu Chroniton-Feldverzerrungen, und als Data einen Bereich dekontaminiert, stellt sich folgendes heraus: Die entsprechende Energie hebt die Phasenverschiebung teilweise auf. LaForge und Ro versuchen, weitere Feldverzerrungen zu bewirken, bis sie durch die Dekontaminierungsenergie sichtbar werden. Data begreift schließlich, was geschehen ist. Er erhöht das energetische Niveau der Dekontamination und bringt die beiden ›Getarnten‹ dadurch in die normale Realität zurück. Dadurch kann Geordi gerade noch rechtzeitig vor der Verwendung des Warptriebwerks warnen.

Bemerkenswerte Szenen

Bei dieser Episode haben die Tricktechniker Überstunden gemacht, mit ausgezeichneten Resultaten. Meine Lieblingsszene betrifft den Maschinenraum. LaForge versucht, Data auf seine Präsenz hinzuweisen, indem er durch die zentrale Konsole geht und für zusätzliche Chroniton-Feldverzerrungen sorgt. Bei jedem Durchgang ist Geordis Spiegelbild im Kontrolltisch zu sehen – ein ausgezeichneter visueller Spezialeffekt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Aber… meine Uniform… das Visor… Soll das heißen, ich bin ein blinder Geist, der Kleidung trägt?« Mit diesen ungläubigen Worten reagiert LaForge auf Ros Vermutung, daß sie tot sind.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Angesichts der besonderen Umstände in dieser Episode sind Ungereimtheiten bei der Handlung unvermeidlich. Durch die Phasenverschiebung sind LaForge und Ro imstande, feste Wände und diverse Einrichtungsgegenstände zu passieren, doch der Boden scheint für sie massiv zu bleiben. Das muß er natürlich – aus drehtechnischen Gründen.

Wie dem auch sei: In diesem Zusammenhang kommt es zu einigen dummen Fehlern, die *nicht* nötig gewesen wären:

LaForge sitzt auf einem Transferfeld; im Kontrollraum berührt Ro ihre Navigationskonsole; LaForge und Ro haben auf Sitzbänken an Bord eines Shuttles Platz genommen, das zum romulanischen Schiff fliegt; ein Romulaner – der bei dem Zwischenfall ebenfalls phasenverschoben wurde – sitzt in einem Sessel. Später, an Bord der *Enterprise,* schießt der phasenverschobene Romulaner auf Ro, und sie fällt, wodurch eine Pflanze vor ihr in Bewegung gerät. Und schließlich: LaForge und Ro gehen hinter einer Couch in Deckung, was dazu führt, daß einige Luftballons aufsteigen. Warum geschieht so etwas, wenn sowohl Geordi als auch seine Begleiterin gewöhnliche Materie einfach durchdringen?

• Natürlich gibt es bei einem derartigen Plot auch logische Probleme. Am Ende der Episode klagt LaForge darüber, seit zwei Tagen nichts gegessen zu haben. Das klingt einleuchtend: Immerhin konnte er keine Nahrung aufnehmen. Aber: Wie gelangt Luft in seine Lungen? Müßten Ro und er nicht kurz nach der Phasenverschiebung erstickt sein? Und selbst wenn wir dieses Problem außer acht lassen: Auf welche Weise hören

sie die Gespräche der anderen Besatzungsmitglieder? Geräusche werden wahrgenommen, weil sich Vibrationen in der Luft auf die Trommelfelle übertragen. Doch nach der Phasenverschiebung sollten derartige Interaktionen zwischen zwei verschiedenen Arten von Materie eigentlich ausgeschlossen sein, oder?

Antworten

1. *Ihren elektronischen Terminkalender.*
2. *Mehr als fünftausend.*

DAS ZWEITE LEBEN

(THE INNER LIGHT)

Sternzeit: 45944.1

Die *Enterprise* nähert sich einer fremden Sonde, von der plötzlich ein Energiestrahl ausgeht. Das Resultat: Picard sinkt zu Boden und verliert das Bewußtsein. Als er die Augen öffnet, steht eine besorgt wirkende Frau vor ihm. Er befindet sich nicht mehr an Bord der *Enterprise,* sondern in einem aus Ziegeln errichteten Haus. Der Captain versucht herauszufinden, wie er an diesen Ort gelangte. Den ganzen Nachmittag und auch einen Teil des Abends verbringt er damit, umherzuwandern und sich umzusehen. Bei Einbruch der Nacht kehrt er zum Haus zurück – und zu der Frau, die sich als seine Ehepartnerin erweist.

Quizfragen

1. *Welchen Beruf übt Picard in jenem anderen Leben aus?*
2. *Welches Kommunikationsmittel benutzt man auf dem Planeten?*

An Bord der *Enterprise* bemüht man sich inzwischen, die Verbindung zwischen der Sonde und Picard zu unterbrechen. Als der Captain einen Anfall erleidet, stellt Data den Kontakt rasch wieder her, um Picard vor dem Tod zu bewahren.

Unterdessen beginnt für Jean-Luc Picard ein völlig neues Leben. Im Lauf der Jahre gewöhnt er sich daran und akzeptiert die neue Wirklichkeit. Er und seine Frau gründen eine Familie und haben zwei Kinder. Der ehemalige Captain stellt Nachforschungen in Hinsicht auf die Dürre an, die seine neue Heimat bedroht. Schließlich erkennt er, daß die Sonne bald zur Nova wird, was das Ende für alles Leben auf dem Planeten bedeutet. Als er seine Entdeckungen den Behörden vorträgt, erfährt er, daß man bereits von der bevorstehenden Katastrophe weiß: Es werden Maßnahmen eingeleitet, um die Erinnerungen an Existenz und Kultur ihres Volkes zu bewahren. Als sich Picards Leben dem Ende entgegenneigt, überreden ihn seine Kinder dazu, dem Start einer Rakete beizuwohnen. Er hört, daß sie eine Kapsel trägt – sie soll nach jemandem suchen, der die Botschaft dieser zum Untergang verurteilten Welt empfängt. Man hofft, daß jene Person ihr Wissen anschließend weitergibt. Der ›Auserwählte‹ ist natürlich… Picard.

An dieser Stelle erwacht der Captain im Kontrollraum der *Enterprise* und stellt erstaunt fest, daß seit Beginn der Bewußtlosigkeit kaum eine halbe Stunde vergangen ist – dreißig Minuten, die ihm die Erinnerungen eines ganzen Lebens gaben.

Bemerkenswerte Szenen

Wie immer leistet Patrick Stewart ausgezeichnete Arbeit bei der Darstellung von Jean-Luc Picard. In dieser Episode hat er Gelegenheit, sein schauspielerisches Talent zu demonstrieren. Auf sehr eindrucksvolle Weise zeigt er ein emotionales Spektrum, das von Schock über Zorn bis hin zu Liebe und Freude reicht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Auf dem fernen Planeten findet sich Picard in einer Gesellschaft wieder, deren Entwicklungsstand ungefähr der Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts auf der Erde entspricht. Wie kann eine solche Kultur ein Gerät entwickeln, das imstande ist, ein fremdes Bewußtsein so zu manipulieren, daß es eine völlig neue subjektive Realität erlebt? Man bedenke nur, was die Sonde fertigbringt. Sie scannt die *Enterprise* und findet einen Weg, ihre Schilde zu durchdringen. Sie lokalisiert Picard und richtet einen Energiestrahl auf ihn. Der Strahl gaukelt eine Wirklichkeit vor, die ebenso echt erscheint wie Jean-Lucs Existenz an Bord der *Enterprise.* Was ist dazu notwendig? Immer dann, wenn Picard ein Objekt berührt, müssen dem Gehirn die damit normalerweise in Zusammenhang stehenden sensorischen Daten übermittelt werden – die natürlich außerordentlich komplexer Natur sind. Können solche Projekte möglich sein für eine Gesellschaft, die gerade erst damit begonnen hat, erste Raketen zu starten? Wenn in den fünfziger Jahren bekannt geworden wäre, daß die Sonne bald zur Nova wird… Halten Sie es für denkbar, daß die Länder der Erde dann den Bau einer solchen Sonde in Erwägung gezogen hätten? (Ich kenne mich mit dem Programmieren von Computern aus, und daher weiß ich, wie ungeheuer kompliziert so etwas sein müßte. Und von der enorm komplexen Programmstruktur einmal ganz abgesehen: Die Sonde könnte Wesen begegnen, deren Gehirne auf eine ganz andere (inkompatible) Art und Weise funktionieren.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der anderen Realität spielt Picard Flöte. In einer Nahaufnahme – kurz bevor er seiner Frau mitteilt, daß sie Kinder haben sollten – läßt er die Flöte sinken, doch die Musik hört nicht sofort auf. Handelt es sich dabei vielleicht um einen Dudelsack in Miniaturformat?

Antworten

1. Er ist Eisenweber.

2. Das Kommunikationssystem verwendet akustische Übertragung.

GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT (1)

(TIME'S ARROW [1])

Sternzeit: 45959.1 – 45965.3

Die *Enterprise* wird zur Erde beordert, nachdem man dort bei Ausgrabungen verschiedene Artefakte aus dem neunzehnten Jahrhundert gefunden hat, darunter auch Datas (nicht funktionierenden) Kopf. Darüber hinaus stellen die Forscher fest, daß jener Ort einer Energieform ausgesetzt war, die auf der Erde nie verwendet wurde. Data bestätigt, daß es sich bei dem Objekt tatsächlich um seinen Kopf handelt, und er schließt daraus: Irgendwann reist er durch die Zeit, um im neunzehnten Jahrhundert zu sterben. Der Schädel des Androiden lag in einer Höhle, und dort entdeckt LaForge zellulare Fossilien, die von Devidia II stammen. Als die *Enterprise* den Planeten erreicht, bemerkt Data eine kleine temporale Anomalie auf der Oberfläche. Eine Landegruppe wird ausgeschickt, doch die fremden Wesen auf Devidia bleiben ihnen verborgen, weil sie zeitlich leicht versetzt existieren. Data benutzt eine Komponente seines positroni-

Quizfragen

1. *Wann erfand Colt seine berühmte KAVALLERIE-PISTOLE mit dem Kaliber 45?*
2. *Welches Datum trägt die Zeitung, die Data kurz nach seinem Eintreffen im neunzehnten Jahrhundert findet?*

schen Gehirns, um ein Subraumfeld zu verändern und sich mit den Geschöpfen zu synchronisieren. Kurz darauf gerät er in einen Zeitriß und wird ins neunzehnte Jahrhundert auf der Erde versetzt.

Dort gewöhnt sich der Androide schnell an die neue Umgebung. Beim Pokern gewinnt er Geld, mietet ein Hotelzimmer und beginnt mit dem Bau einer Maschine. Als er die Ankündigung eines literarischen Empfangs zu Guinans Ehren sieht, beschließt er, dabei zugegen zu sein. Unglücklicherweise trifft er nicht die Guinan, die er aus der Zukunft kennt. Es ist eine andere Guinan: Sie durchstreift die Galaxis und besucht die Erde, um einen Eindruck von ihren Bewohnern zu gewinnen. Data erklärt seine Situation, und Guinan zweifelt nicht daran, daß er die Wahrheit sagt – ebensowenig wie der lauschende Samuel Clemens (Mark Twain).

Im vierundzwanzigsten Jahrhundert erzeugt LaForge ein größeres Subraumfeld auf Devidia II, damit sich eine ganze Landegruppe mit den fremden Wesen synchronisieren kann. Bevor er es aktiviert, beamt sich auch Picard auf den Planeten. Guinan hat ihm mitgeteilt, es sei von größter Bedeutung, daß er persönlich an diesem Einsatz teilnimmt. Nach erfolgter Synchronisation erfahren der Captain und seine Gefährten, daß die Wesen das neunzehnte Jahrhundert der Erde besuchen, um dort die Lebensenergie von Menschen einzufangen. Am Ende der Episode folgen Picard und die anderen zwei Geschöpfen in die Vergangenheit, um mehr herauszufinden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die *Enterprise* nach Devidia II fliegt, erzählt LaForge Guinan, daß man Datas Kopf in einer Höhle auf der Erde fand. Guinans Antwort lautet: »Deshalb wird die *Enterprise* zur Erde zurückbeordert.« Hier stimmt was nicht. Zu diesem Zeitpunkt der Handlung ist die Rückkehr bereits erfolgt. Als Guinan diese Worte spricht, findet der Warptransfer zu einem anderen Planeten statt.

Logik und Voraussetzungen

• Als Guinan fragt, ob Picard die Landegruppe begleitet, weist er auf folgendes hin: Angeblich widerspricht es den Starfleet-Regeln, daß er Landegruppen in den Einsatz begleitet. Offenbar haben sich im Verlauf der letzten fünf Staffeln die Starfleet-Regeln verändert. In der ersten Folge (›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹; Pilotepisode) verspottet er seinen neuen Ersten Offizier, weil Riker darauf besteht, daß der Captain an Bord des Schiffes bleibt. Aus dem Gespräch geht hervor, daß es sich dabei um Rikers persönliche Meinung handelt. (Ein solcher Hinweis war gleich in der ersten Episode nötig, weil ein klarer Schlußstrich gezogen werden sollte unter ein aus der klassischen STAR TREK bekanntes Syndrom, das sich so ausdrücken läßt: Kirk-weiß-daß-dies-der-gefährlichste-Planet-im-ganzen-Universum-ist-aber-trotzdem-beamt-er-sich-mit-seinen-wichtigsten-Offizieren-hinunter.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei dieser Episode wird mit den akustischen Spezialeffekten ein wenig zu großzügig umgegangen. Als die *Enterprise* Devi-

dia II erreicht, beamt sich eine Landegruppe in eine Höhle. Data bleibt an Bord des Schiffes, um den Einsatz von dort aus zu überwachen. Als die Mitglieder der Landegruppe miteinander sprechen, werden Echos eingeblendet – so was erwartet man schließlich von einer Höhle. Doch an einer Stelle wechselt die Szene zu Data an Bord der *Enterprise,* und auch seine Stimme verursacht ein Echo!

Antworten

1. Im Jahr 1873.

2. 13. August 1893.

DIE PRODUZENTEN HABEN IMMER RECHT

In der Rubrik *Probleme mit Kontinuität und Produktion* der Folge ›Begegnung mit der Vergangenheit‹ wird darauf hingewiesen, daß sich während Picards Aufenthalt im holographischen Paris der Eiffelturm bewegt. Nun, dieser Umstand mag einige Kritiker von *STAR TREK: Die nächste Generation* veranlassen, über den Mangel an Kontinuitätskontrolle bei der Fernsehserie zu wettern. Als loyaler Trekkie neige ich dazu, die Dinge aus einer anderen Perspektive zu sehen. Vielleicht steckt *Absicht* dahinter. Vielleicht *wollten* die Produzenten, daß sich der Eiffelturm bei verschiedenen Aufnahmen an verschiedenen Stellen befand. Vielleicht wußten sie, daß die Pariser Kaufleute im vierundzwanzigsten Jahrhundert einen gemeinsamen Fond gründeten, um den Eiffelturm mit einer mobilen Plattform auszustatten und ihn hin und her zu fahren – damit alle wichtigen Geschäfte in der Stadt abwechselnd einen guten Blick auf die spektakuläre Touristenattraktion bekamen. Das klingt doch *plausibel,* oder? Was zunächst ein Fehler zu sein schien, erweist sich plötzlich als etwas, das die Produzenten von *STAR TREK: Die nächste Generation* genau geplant haben.

Im Abschnitt ›Die Produzenten haben immer recht‹ werden vermeintliche Fehler durch ›plausible‹ Erklärungen in die Serie integriert. Um Ihnen zu helfen, die richtige Antwort zu finden, habe ich die betreffende Episode erwähnt – die Besprechung der Folge nennt den Fehler, um den es geht. Bevor Sie die Antwort lesen, sollten Sie sich noch einmal die Kritik-Rubriken der betreffenden Episoden ansehen und versuchen, den Fehler zu erraten.

Fragen

1. *Warum wurde Zelbob Geeb von Icthni III unehrenhaft aus dem Mitarbeiterstab des Nachtschlafenden Instituts für Technologie entlassen? (Hinweis: ›Mission Farpoint‹)*

   A) Während er die Dokumentation für seinen Teil des Programmcodes im automatischen Translator vervollständigte (Version 115.58), unterlief dem jungen Programmierer Geeb ein bedauerlicher Fehler: Er vertauschte die Variablen für ›rechts‹ und ›links‹ in der Matrix für elementare Begriffe.

   B) Als Leiter der Abteilung Kundendienst nutzte er jede Gelegenheit, um gegen die viel zu komplizierte Bedienung des rejustierbaren Phasers zu protestieren. Geebs Argumente beeindruckten Starfleet so sehr, daß man ganz auf die Möglichkeit verzichtete, die Phaserfrequenzen zu verändern. Kurz nach dem Zwischenfall mit den Borg (siehe ›In den Händen der Borg. i. In den Händen der Borg (III, 74);‹ und ›Angriffsziel Erde. i. Angriffsziel Erde (IV, 75);‹) gab Geeb seinen bisheri-

gen Job auf und arbeitete fortan als Software-Rezensent für *PC Galaxis.*

C) Man entlarvte Geeb als Spion, nachdem ein Mitarbeiter ein offenes Telefonbuch auf seinem Schreibtisch entdeckte. Die Gelben Seiten waren unter der Rubrik *Industriespionage* aufgeschlagen, und der markierte Eintrag lautete: »Achtung, an alle Erdlingstechniker! Gute Gelegenheit! Informationen gesucht! Romulaner zahlen VIEL. Rufen Sie JETZT an! Tel.: 1-800-U2CAN-BASPY.«

2. *Welchen Beitrag leistete Mervi von Kantenpo bei Gestaltung und Ausstattung der Computerterminals im vierundzwanzigsten Jahrhundert? (Hinweis: ›Gedankengift‹)*

A) Er entwickelte für die Eingabe von Computer-Anweisungen ein System, das mit einer begrenzten Anzahl von Tasten auskommt. Daraus ergibt sich ein doppelter Vorteil. Zum einen wird dadurch die Modalität der Benutzer-Schnittstelle erhöht, was die Programmierer freut. Zum anderen hat der Anwender dadurch die Möglichkeit, beschäftigter zu wirken, weil er für jeden Befehl mehrere Tasten betätigen muß.

B) Er bewog die Terminal-Designer dazu, den berührungsempfindlichen Schaltkomponenten einen Gesäßmuskelsensor hinzuzufügen.

C) Er produzierte die erste überlichtschnelle Pizzaschachtel. Durch diese Erfindung können sich Techniker auf dem Mars innerhalb weniger Minuten eine Pizza aus

Neapel kommen lassen – was insbesondere die Produktivität am späten Abend steigert.

3. *Was veranlaßte den Rücktritt von Oops Hammerschlag, Richterin am Galaktischen Gericht für Konflikte bei Völkernamen? (Hinweis: ›Worfs Brüder‹ und ›Die Frau seiner Träume‹)*

   A) Sie lehnte es ab, die Bevölkerungsgröße zum Maßstab ihrer Entscheidungen darüber zu machen, welches Volk Anspruch auf welchen Namen erheben durfte. Das Unternehmen ›Karten aller Art‹ (einer der wichtigsten Förderer des Galaktischen Gerichts für Konflikte bei Völkernamen) hatte bis davon folgende Regelung durchgesetzt: Recht bekam immer das kleinere Volk. Dadurch mußte das größere alle Karten revidieren, was hohen Umsatz gewährleistete.

   B) Sie gab den Tarellianern den Namen ›Tarellianer‹ zurück – wofür sie Anteile an der Firme ›Sphäroide Möbel‹ bekam.

   C) Einmal zu oft erschien sie in einer schwarzen Lederkombi im Gerichtssaal, schwang eine Ferengi-Peitsche und rief: »Auf die Knie, Antragsteller! Duckt euch vor eurer Richterin! Wenn ihr demütig genug geworden seid, dürft ihr zu mir kriechen und meine Stiefel küssen!«

4. *Auf welche Weise verbesserte Prissy de la Arrogans die Starfleet-Uniformen? (Hinweis: ›Die Iconia-Sonden‹)*

A) Sie wußte, daß Männer unter gewissen Umständen beim Ausziehen keine Zeit verlieren möchten, und deshalb hat sie den vorher gebräuchlichen Overall unterteilt. Dadurch ist der ›schnelle Reißer‹ möglich: Man greife nach dem unteren Saum des Uniformpullis und ziehe ruckartig, um ihn abzustreifen.

B) Sie sorgte zumindest im Bekleidungsbereich für absolute Gleichheit der Geschlechter, indem sie die Uniformen gewisser männlicher Fähnriche mit den gleichen Submikron-Röcken ausstattete, die zuvor für weibliche Fähnriche reserviert waren. In Hinsicht auf den geringen praktischen Nutzen solcher Uniformen sind sich beide Geschlechter einig.

C) Sie schuf eine schnell trocknende Textilfaser, mit der sich die schlimmsten *Haute couture*-Häßlichkeiten vermeiden lassen: Schweißflecken.

5. *In der Episode ›Die ungleichen Brüder‹ hat Data die Kontrolle über das Schiff und fliegt mit der* Enterprise *zur Heimatwelt seines Schöpfers Dr. Noonian Soong. Wie endet diese Folge?*

A) Data gibt das Kommando an Picard zurück, und die *Enterprise* erreicht Starbase 416 gerade noch rechtzeitig, um das Leben des Jungen zu retten.

B) Data gibt das Kommando an Picard zurück, doch der überläßt ihn Commander Bruce Maddox (siehe ›Wem gehört Data?‹). Maddox demontiert den Androiden und neutralisiert die Rückrufkomponente in seinem positronischen Gehirn. Als er anschließend versucht,

Data wieder zusammenzubauen, ergeben sich einige Probleme.

C) Data kann das Kommando nicht zurückgeben. Der kranke Junge stirbt, und ausgeprägte Schuldgefühle führen dazu, daß sich Data immer mehr in eine Phantasiewelt flüchtet. Sie gaukelt ihm eine Welt vor, in der Picard wieder die Kontrolle über das Schiff hat, der Junge lebt und weitere Abenteuer auf die *Enterprise* warten.

Antworten

1A) Aus Geebs Fehler ergaben sich ernste Konsequenzen. Als man die automatischen Translatoren mit der neuen Software programmierte, bekamen neue Völker beim Erstkontakt falsche Informationen – aus ›rechts‹ wurde ›links‹ und umgekehrt. Dabei glaubten beide Seiten, daß sich die andere irrte. Wenn sich die neuen Spezies der Föderation hinzugesellten, mußten sie dauernd daran denken, daß Menschen zum Beispiel ›links‹ meinten, wenn sie ›rechts‹ sagten. Wenn die Angehörigen jener Völker unter sich sprachen, so machte sich der Übersetzungsfehler nicht bemerkbar. Nach einer Weile waren die neuen Mitglieder den alten gegenüber in der Mehrheit, und daraufhin veranstalteten sie den ›Richtungskongreß‹, der die Föderation aufforderte, ›links‹ fortan als ›rechts‹ und ›rechts‹ als ›links‹ zu bezeichnen.

Daraufhin geriet Starfleet fast in Panik – immerhin sollten bald die ersten Schiffe der Galaxis-Klasse in Dienst

gestellt werden. Programmierergruppen machten sich sofort an die Arbeit und waren alles andere als begeistert darüber, praktisch in letzter Minute Änderungen am Code vornehmen zu müssen. Einen Monat später wandte sich das Nachtschlafende Institut für Technologie mit einer Mitteilung an die erstaunte Öffentlichkeit: Der Fehler im Programm sei gefunden und in einem ab sofort zur Verfügung stehenden Update korrigiert. Darüber hinaus wurde die fristlose Kündigung eines gewissen Zelbob Geeb verkündet. Der arme Geeb erholte sich nie von den Folgen des Fehlers. Man sah ihn zum letztenmal, als er an Bord eines Frachters ging, der zum Cosmard-System flog. Die Bewohner des Planeten in jenem Sonnensystem unterscheiden sich in einem wichtigen Aspekt von allen anderen Humanoiden: Sie haben nur einen Arm und können daher nicht ›rechts‹ und ›links‹ verwechseln.

Dies erklärt, warum der Computer Riker in ›Mission Farpoint‹ auffordert, sich nach rechts *zu wenden, woraufhin der Erste Offizier nach* links *geht. Zu dem betreffenden Zeitpunkt war die* Enterprise *gerade erst in Dienst gestellt worden, und die Techniker hatten noch keine Gelegenheit gefunden, die Bordsysteme aufs modifizierte Richtungsformat umzustellen. Geebs Programmierfehler in bezug auf die Translator-Software wurde erst später bekannt. Bis zur nächsten Fernsehfolge fand die Programmanpassung statt, woraufhin niemand mehr daran denken mußte, daß der Computer ›links‹ meinte, wenn er ›rechts‹ sagte. Übrigens: Vielleicht gehen die Holodeck-Probleme mit Links- und Rechtshändigkeit (siehe ›Das Schiff in der Flasche‹ [SHIP IN A BOTTLE]) auf diese Angelegenheit zurück.*

2B) Aufgrund der besonderen Beschaffenheit seines Allerwertesten fand Lieutenant Commander Mervi von Kantenpo die Konsolensessel immer sehr unbequem. Als Chefingenieur der USS *Stardust* gewöhnte er sich daran, auf dem Bereich für Dateneingabe Platz zu nehmen. Die Displays behielt er im Auge, indem er einen Spiegel am fortan unbenutzten Sessel anbrachte. Alles klappte – bis er eines Tages ein wenig zur Seite rutschte und dadurch die Energie der Schilde zu den Warpspulen leitete.

Die Besatzung konnte mit Raumfähren entkommen, bevor das Schiff explodierte und anschließend bewies, daß es seinen Namen zu Recht trug – es blieb nur ›Sternenstaub‹ davon übrig. *Fähnrich* Kantenpo ist es zu verdanken, daß man sich heute auf die Dateneingabebereiche der Konsolen setzen kann, ohne dadurch Katastrophen heraufzubeschwören. *Kantenpos Gesäßmuskelsensor ist der Grund, warum Riker in ›Gedankengift‹ unbesorgt auf einer Konsole Platz nehmen darf. Er weiß, daß besagter Sensor Unheil verhütet.*

3B) Das Galaktische Gericht für Konflikte bei Völkernamen (GaGeKov) sorgt dafür, daß ein Name immer nur von einem Volk benutzt werden kann. Wenn zwei oder mehr Spezies den gleichen Namen verwenden, so muß der Fall vor dem zuständigen galaktischen Gericht verhandelt werden. Richterin Oops Hammerschlag bekam es auch mit dem tarellianischen Problem zu tun. Die Tarellianer (von jetzt an mit einem A gekennzeichnet) sind ein ster-

bendes Volk, das der eigenen biologischen Waffe – einem manipulierten Virus (siehe ›Die Frau seiner Träume‹) – zum Opfer fällt. Die anderen Tarellianer (von jetzt an mit B spezifiziert) sind als ein sehr vitales, kriegerisches Volk bekannt (siehe ›Endars Sohn‹). Nach reiflicher Prüfung des Falles entschied Richterin Hammerschlag zugunsten der Tarellianer A. Den Tarellianern B blieb nichts anderes übrig, als sich fortan ›Talarianer‹ zu nennen. Zwei Jahre später zerstörten die Altsianer das letzte bekannte tarellianische Schiff, woraufhin die Talarianer sofort beantragten, sich wieder ›Tarellianer‹ nennen zu dürfen. Richterin Hammerschlag glaubte, daß keine Tarellianer mehr existierten, und daher gab sie dem Antrag statt – aus den Talarianern wurden wieder Tarellianer.

Das letzte Kapitel in dieser Geschichte begann, als die *Enterprise* in ›Die Frau seiner Träume‹ einem tarellianischen (A) Schiff begegnete. Dr. Wyatt Miller heilte die letzten Überlebenden, und im Anschluß an ihre Genesung verlangten die Tarellianer ihren Namen zurück. Wie bei der ersten Verhandlung entschied die Richterin zugunsten der Tarellianer A. Später geriet Hammerschlag ins Zwielicht, als folgendes bekannt wurde: Ihr wurde ein beträchtlicher Anteil an einer Firma für sphäroide Möbel überschrieben, die Miller und den Tarellianern gehörte. Zwar mußte Hammerschlag ihr Richteramt beim GaGeKov niederlegen, doch ihr Urteil blieb auch weiterhin in Kraft.

Die dauernden Namenswechsel sind natürlich sehr verwirrend, und das ist der Grund dafür, warum Picard in ›Worfs Brüder‹ nicht von einem talarianischen Schiff spricht, sondern

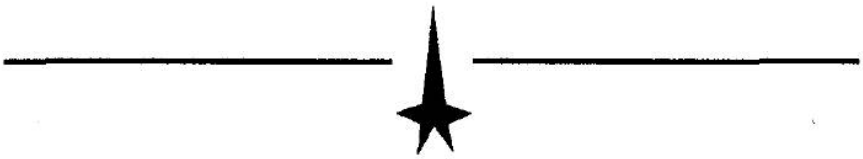
von einem tarellianischen. Und wenn man nach einem Hinweis darauf sucht, welche Erfolge Miller bei der Heilung von Tarellianern erzielte, so braucht man sich nur den spharoiden Sessel an Bord des tarellianischen Schiffes in ›Die Frau seiner Träume‹ anzusehen. Die Episoden ›Galavorstellung‹ und ›Tödliche Nachfolge‹ präsentieren uns den gleichen Sessel in Worfs Quartier. Offenbar läuft das Möbelgeschäft der Tarellianer sehr gut; allem Anschein nach beliefern sie auch Starfleet.

4C) Als Rüßlerin fand Ms. de la Arrogans die von männlichem Schweiß verursachten Gerüche besonders unangenehm. Zwar hätte sie offiziell Beschwerde wegen olfaktorischer Belästigung erheben können, aber statt dessen nutzte sie eine kreativere Möglichkeit, um das Problem zu lösen. Sie erfand eine temperatur- und feuchtigkeitsempfindliche Textilfaser, die Schweiß absorbiert und damit dem Bakterienwachstum vorbeugt, das Körpergeruch verursacht. *Dieses wundervolle Gewebe ermöglicht es Geordi in ›Die Iconia-Sonden‹, beim Sprint zum nächsten Turbolift ins Schwitzen zu geraten und mit völlig trockener Uniform die Brücke zu erreichen.*

5C) Die letzten Minuten der Episode ›Die ungleichen Brüder‹ beziehen sich auf Datas Phantasien. Da der Code, den er dem Computer nennt, nicht mit dem gespeicherten übereinstimmt, kann er das Kommando über die Enterprise nicht an Picard zurückgeben. Deshalb bleibt das Schiff im Orbit des Planeten, wodurch der Junge stirbt.

Eigentlich ist eine solche Situation gar nicht schlecht für die weitere Entwicklung von *STAR TREK: Die nächste*

Generation. Irgendwann kann eine Folge gebracht werden, die zeigt, wie es der Crew gelungen ist, die Kommandofunktionen wiederherzustellen. Dann wird einfach darauf hingewiesen, daß die späteren Episoden gar nicht die (TV-)Realität betrafen, sondern nur der ausufernden Phantasie des Androiden entsprangen. Was es den Produzenten ermöglicht, Protagonisten ganz nach Belieben ins Jenseits zu schicken, um sie später quicklebendig zur *Enterprise* zurückkehren zu lassen. Vermutlich entstand das Drehbuch für diese Folge unter maßgeblichem Einfluß des Managements, und zwar zu einem Zeitpunkt, als Gagen-Verhandlungen stattfanden. (Wer's genau wissen will: Rick Berman – einer der ausführenden Produzenten – hat ›Die ungleichen Brüder‹ geschrieben.)



SECHSTE STAFFEL

GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT (2)

(TIME'S ARROW [2])

Sternzeit: 46001.3

Picard und seine Gefährten folgen zwei Wesen ins neunzehnte Jahrhundert der Erde, und dort stehlen sie den Fremden ihre Zeitmaschine – sie sieht aus wie ein Gehstock; der Knauf besteht aus Elfenbein und ist wie ein Schlangenkopf geformt. Kurz darauf findet die Einsatzgruppe Data, und gemeinsam überlegen sie, was es zu unternehmen gilt. Mit Guinans Hilfe gelangen sie in die Höhle, in der zu Beginn von ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1)‹ die Artefakte gefunden wurden. Dort entdecken sie, daß jener Ort die Energie des ›Gehstocks‹ fokussiert. An dieser Stelle wird Samuel Clemens aktiv: Er will die ganze Gruppe gefangennehmen und sie der Polizei übergeben. Plötzlich erscheinen die Wesen und versuchen, ihre Zeitmaschine zurückzubekommen. Data hindert sie daran, doch der Apparat schaltet sich ein und öffnet eine Tür zum vierund-

Quizfragen

1. *Wie lautet die Nummer von Datas Zimmer im Hotel Brian?*
2. *Welche Phaserfrequenz empfiehlt LaForge dem Captain für die Rückkehr ins vierundzwanzigste Jahrhundert?*

zwanzigsten Jahrhundert. Eine enorme Druckwelle enthauptet Data; sein Körper wird durchs Portal geschleudert, und der Kopf bleibt in der Höhle zurück. Als der männliche Fremde die temporale Öffnung sieht, wendet er sich von der verletzten Artgenossin ab und springt in die Zukunft. Picard befiehlt der Landegruppe, ihm zu folgen. Er selbst bleibt zurück, um der verwundeten Guinan zu helfen. Clemens erkennt eine einzigartige Gelegenheit und passiert die Zeittür, als sie sich schließt. Während Guinan ausruht, spricht Picard mit dem weiblichen Wesen und erfährt: Wenn die *Enterprise* Photonentorpedos einsetzt, um den Ursprung der Geschöpfe auf Devidia II zu zerstören, so wird auch die Erde des neunzehnten Jahrhunderts vernichtet. Picard formuliert eine für die Zukunft bestimmte Nachricht, indem er mit einer Metallfeile an Datas Schädel klopft.

An Bord der *Enterprise* verbindet LaForge den fünfhundert Jahre alten Kopf aus der Höhle mit Datas Körper. Der Androide verarbeitet sofort Picards Nachricht und weist auf die Gefahr hin, die der Erde des neunzehnten Jahrhunderts droht. Daraufhin werden die Photonentorpedos modifiziert, um jedes Risiko zu vermeiden. Clemens benutzt den ›Gehstock‹, um ins neunzehnte Jahrhundert zurückzukehren, wodurch Picard die Möglichkeit erhält, wieder zur *Enterprise* zu gelangen. Anschließend wird der Ursprungsort der fremden Wesen zerstört.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nach ihrer Ankunft im neunzehnten Jahrhundert richten Picard und seine Gefährten eine Operationsbasis ein, und

zwar in einer Pension. Zu einer der amüsanten Szenen kommt es, als Picard danach trachtet, die Bezahlung der Miete zu vermeiden. Als das zum zweitenmal geschieht, gehört Data zur Gruppe. Der Androide müßte doch noch Geld vom Pokern haben. Oder hat er alles für den Bau der Maschine ausgegeben? Am Ende der Episode bittet Picard Clemens, die Rechnung in der Pension zu begleichen. Völlig unerwähnt bleibt die von ihm und den anderen Mitgliedern der Einsatzgruppe getragene Kleidung. Da sie ganz offensichtlich kein Geld hatten (immerhin konnten sie die Miete nicht bezahlen), müßte Clemens auch für die Kosten der Kleidungsstücke aufkommen, oder?

• Zum Ende der Episode führt Deanna Troi Clemens zu LaForge, der gerade damit beschäftigt ist, Datas Kopf wieder am Körper zu befestigen. Als sie eintreten, sieht der Besucher seine Uhr auf dem Tisch und greift sofort danach. Wie wir aus ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1)‹ wissen, gehört die Uhr zu mehreren Gegenständen – unter ihnen eine Brille, eine Waffe und Datas Schädel –, die in der Höhle unter San Francisco gefunden wurden. Brille und Waffe liegen nicht auf dem Tisch. Doch warum befindet sich die Uhr dort? Sie stammt aus dem neunzehnten Jahrhundert und sollte eigentlich längst in einem Museum sein.

• Als sich LaForge bemüht, Datas Kopf mit dem Körper zu verbinden, findet er eine Metallfeile in der rückwärtigen Öffnung des Schädels. Als er sie entfernt, scheint es keine Schwierigkeiten mehr dabei zu geben, den Kopf zu reaktivieren, denn wenige Sekunden später ›erwacht‹ der Androide. Alles deutet darauf hin, daß Picard die Feile vor fünfhundert Jahren im Kopf zurückließ, nachdem er seine Nachricht mit ihr klopfte.

Wenn das stimmt, so befand sich das Werkzeug im Kopf, als Data ihn im ersten Teil von ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert‹ untersuchte – der Androide sah dabei in die betreffende Schädelöffnung. Warum versucht er nicht, den Kopf zu aktivieren und auf die im positronischen Gehirn gespeicherten Daten zuzugreifen? Wenn er die Feile tatsächlich bemerkte – weshalb entfernt er sie nicht? Nur sie scheint den Schädel daran zu hindern, sein ganzes Funktionspotential zu entfalten. (LaForges Versuche, den Schädel mit dem Körper zu verbinden, spielen in diesem Zusammenhang kaum eine Rolle. Die Episode ›Katastrophe auf der *Enterprise*‹ beweist, daß Datas Kopf auch ohne den Körper funktionieren kann.)

• Bevor er in die Vergangenheit reist, meint Samuel Clemens, er möchte ins neunzehnte Jahrhundert zurück, um mehr Bücher zu schreiben. Später, als Vorbereitungen für den Einsatz von Photonentorpedos getroffen werden, meint Riker besorgt: Eigentlich müßte Picard wieder an Bord der *Enterprise* sein, wenn Clemens im neunzehnten Jahrhundert eingetroffen wäre. Worf meint: »Leider haben wir keine Möglichkeit festzustellen, ob Clemens wirklich in seiner Zeit eintraf.« Tatsächlich nicht? Mit Hilfe einer historischen Datenbank müßte sich doch feststellen lassen, ob ein gewisser Mark Twain nach dem August 1893 (in jenem Monat sind die Geschehnisse der Doppelfolge angesiedelt) irgendwelche Bücher schrieb.

• Am Ende der Episode wendet sich Clemens mit Hinweisen an die Krankenpfleger, die Guinan auf einer Bahre forttragen. Frage: Verfügen die Ärzte des neunzehnten Jahrhunderts über genug medizinisches Wissen, um einer Frau zu helfen, deren Physiologie völlig anders beschaffen ist und die eine Lebenserwartung von mindestens fünfhundert Jahren hat?

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode können wieder die Frequenzen von Phasern geändert werden. Diese Eigenschaft hatten Phaser zunächst in ›Die Waffenhändler‹: Data modifizierte die Einstellungen seiner Waffe, um ein Kraftfeld zu neutralisieren, in dem Riker gefangen war. In ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹ ging dieses Charakteristikum der Phaser verloren. Nach der Konfrontation mit den Borg gelangte man bei Starfleet offenbar zu dem Schluß, daß es sich um ein wichtiges und sehr nützliches Merkmal handelt, obgleich es gelegentlich zu Problemen führen kann (siehe die Rubrik *Geräte und Ausrüstung* von ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹).

Geräte und Ausrüstung

• Picard übermittelt Data eine Nachricht, indem er mit einer Metallfeile an seinen Schädel klopft. Nach dem Wiedererwachen sagt der Androide (im amerikanischen Original): »Torpedoes… phasing… alien.« Anschließend teilt er LaForge mit, daß er eine binäre Nachricht verarbeitet. Eine *binäre* Nachricht? Das binäre System verwendet nur zwei Zahlen, 0 und 1. Es ist gut für Computer geeignet, weil man die beiden Zahlen mit Zuständen des elektrischen Stroms zum Ausdruck bringen kann. Es fließt kein Strom (ausgeschaltet): 0. Es fließt Strom (eingeschaltet): 1. Nehmen wir einmal an, daß Picards Nachricht wirklich nur aus den eben genannten drei Worten besteht, obwohl sie für sich genommen kaum einen Sinn ergeben und Erläuterung erfordern. Die Worte enthalten insgesamt

dreiundzwanzig Buchstaben. Wir bekommen fünfundzwanzig Zeichen, wenn wir zwei Leerstellen hinzufügen.

Wenn Picard den gewöhnlichen ASCII-Code verwendet, um die einzelnen Zeichen darzustellen, so setzt sich jeder Buchstabe aus 8 binären Ziffern (sogenannten ›Bits‹) zusammen. Das bedeutet: Für seine Mitteilung muß Picard 184 Einsen und Nullen klopfen. Der Vollständigkeit halber sind sie hier angegeben:

01110100011011110111001001 1
10000011001010110010001101
11101100101011100110010000 0
01110000011010000110000101
11001101101001011011100110 0
11100100000011000010110110
00110100101100101011011 10

Antworten

1. Nummer 314.

2. Frequenz 0,047.

TODESANGST BEIM BEAMEN

(REALM OF FEAR)

Sternzeit: 46041.1 – 46043.6

Die *Enterprise* fliegt zu einem hochenergetischen Plasmastrom, der letzten bekannten Position der USS *Yosemite* – Eine Einsatzgruppe, zu der auch Lieutenant Barclay gehört (siehe ›Der schüchterne Reginald‹ und ›Die Reise ins Ungewisse‹) findet das beschädigte Schiff leer vor. Es werden Fragmente eines zerbrochenen Behälters eingesammelt, und anschließend kehrt die Gruppe zurück. Als sich Barclay zur *Enterprise* beamt, sieht er ein wurmartiges Wesen im Transporterstrahl. Kurz vor der Materialisierung saust es ihm entgegen und beißt ihn in den Arm. Dieses Erlebnis verwirrt und beunruhigt Barclay. Später geht ein bläuliches Glühen von dem betreffenden Arm aus, und pulsierender Schmerz gesellt sich hinzu.

Quizfragen

1. *Mit welcher technischen Entwicklung wurde das Problem der ›Transporterpsychose‹ gelöst?*
2. *Welche Temperatur nennt Barclay, als er zum erstenmal Wasser bestellt?*

LaForge und Data untersuchen die Fragmente und stellen fest, daß die Crew der *Yosemite* Plasma in den Behälter gebeamt hat, um es zu untersuchen. Die Forscher ahnten nicht:

Das Plasma enthielt Lebewesen aus Energie und Quasimaterie. Als man mit einem Scan begann, reagierten die fremden Lebensformen, wodurch der Behälter auseinanderbrach. Dadurch wurden die Besatzungsmitglieder dem hochenergetischen Plasma ausgesetzt, das alle Computerfunktionen lahmlegte. Offenbar sind während des Transfers einige Wesen mit Barclays Selbststruktur verschmolzen – daher die Schmerzen im Arm. LaForge und O'Brien beschließen, Barclay mit einem modifizierten Transporterstrahl von dem fremden Etwas zu befreien. Während des Vorgangs bemerkte der Transferierte weitere wurmartige Wesen. Einer plötzlichen Eingebung folgend, packt er eins, als O'Brien ihn rematerialisiert. Kurz darauf erscheint Barclay mit einem Besatzungsmitglied der *Yosemite.* Er schickt einige Sicherheitswächter in den Transferbereich, um auch die übrigen Angehörigen der Crew zu retten, und anschließend erklärt er seinen Zuhörern folgendes: Auch die Besatzung der *Yosemite* versuchte, sich mit Hilfe des Transporters von den fremden Lebensformen zu befreien. Dabei gerieten sie jedoch in den Plasmastrom und konnten ihn nicht mehr verlassen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode wird der Einsatz des Transporters zum erstenmal aus der Sicht des Transferierten gezeigt, und deshalb ist es schwer, dabei über Richtig und Falsch zu urteilen. Wie dem auch sei: Barclay scheint sehr lange bei Bewußtsein zu bleiben, während sich sein Körper auflöst und in eine energetische Matrix verwandelt.

• An Bord der USS *Yosemite* findet die Einsatzgruppe einen gewissen Lieutenant Kelly: Er ist tot, und sein Leib weist Verbrennungen zweiten und dritten Grades auf. Dr. Crusher meint, das sei nicht die Todesursache. Seltsamerweise wird nie erwähnt, *wodurch* Kelly starb.

• Die *Yosemite* wurde durch eine Entladung beschädigt, zu der es im Transporterraum kam – zu diesem Schluß kommt die Einsatzgruppe. Zu einem späteren Zeitpunkt in der Episode finden LaForge und Data heraus, daß die Explosion erfolgte, als man das Plasma zu untersuchen begann. Fanden die Analysebestrebungen im Transporterraum statt, während der Behälter noch immer auf der Transferplattform stand? Wären Laboratorien nicht besser dafür geeignet? Immerhin ist die *Yosemite* ein Forschungsschiff…

• Nachdem er während des Transfers den ersten Wurm gesehen hat, ohne daß sich beim Transportertest irgend etwas ergibt, glaubt Barclay, an einer Art ›Transporterpsychose‹ zu leiden. Er beschließt, sich noch einmal zu transferieren, als er entdeckt, daß niemand sonst ›ionische Energiefluktuationen‹ bemerkt hat. Er weckt O'Brien und bittet den Transporterchef, ihn zwischen *Yosemite* und *Enterprise* hin und her zu beamen. Bei dieser Gelegenheit weist Barclay auf die ionischen Energiefluktuationen hin und fragt O'Brien, ob er sie während des Transfers wiederholen kann. Kurz darauf sieht der Lieutenant erneut einen Wurm, und der Anblick überzeugt ihn davon, nicht psychotisch zu sein. Nach dem Rematerialisieren wendet er sich an die Senior-Offiziere und schildert ihnen seine Beobachtungen. Zunächst begegnet man Barclay mit Skepsis, doch schließlich glaubt man ihm. Einen Augenblick: Wenn O'Brien die ionischen Energiefluktuationen nach Belieben wiederholen

kann – warum schickt man dann nicht jemand anders in den Transfer, um Barclays Beobachtungen zu verifizieren?

• Die Besatzungsmitglieder der *Yosemite* gerieten in den Plasmastrahl und verwandelten sich dort in Würmer – doch beim Retransfer verwandeln sie sich wieder in Menschen? Um einen Kommentar von Picard auszuleihen (siehe ›Ungebetene Gäste‹) und dieser Situation anzupassen: Wenn die Würmer im Transporterfeld zu Starfleet gehören, so benehmen sie sich nicht besonders gut, oder? (Immerhin wurde Barclay wurde von einem in den Arm gebissen.)

Logik und Voraussetzungen

• Für diese Episode hat man den Maschinenraum verändert. Während der vergangenen fünf Staffeln führten die Türen unweit der zentralen Kontrollen zu Turboliften. In ›Noch einmal Q‹ benutzt Dr. Crusher die rechte Tür (wenn man der Dilithiumkammer gegenübersteht), um zu Q zu eilen. In dieser Episode hingegen öffnet Barclay die gleiche Tür: Dahinter befindet sich nicht etwa eine Transportkapsel, sondern eine Kammer mit diversen technischen Geräten.

• Zwischen den Episoden ›Ungebetene Gäste‹ und dieser muß Transporterchef O'Brien etwas Schlimmes angestellt haben, wodurch er zum Fähnrich degradiert wurde – er nimmt einen ›direkten Befehl‹ von Barclay entgegen. Diese Szene hat mich verwirrt, weil ich glaubte, daß Barclay und O'Brien den gleichen Rang bekleiden. Doch wenn man genau hinsieht… O'Brien hat nur einen Rangknopf, noch dazu einen vollen – damit wird er doch zum niedrigsten aller Fähnriche, oder? Aber vielleicht hat Starfleet das Rangsystem reorganisiert…

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem Dr. Crusher die Lebensformen in Barclays Arm entdeckt hat, stattet sie ihn mit einem speziellen Detektor aus. Angeblich reagiert das Gerät sofort, wenn es auch nur den geringsten Hinweis darauf gibt, daß die mit Barclays Selbst verschmolzenen Wesen aktiver werden. Später bricht der Lieutenant im Maschinenraum zusammen, als blaues Licht aus beiden Armen und dem Hals herausstrahlt. Der Detektor scheint davon überhaupt nichts zu bemerken, denn ganz offensichtlich wird kein Medo-Alarm ausgelöst.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Darstellungen des Doppelsternsystems und der *Enterprise* aus der Episode ›Die Macht der Naniten‹ werden auch in dieser Folge verwendet. (Eigentlich ist das gar kein ›Problem‹. Bestimmt gibt es viele Doppelsterne, die aus einem roten Riesen und einem weißen Zwerg bestehen.)

Antworten

1. Multiple Strukturspeicher.

2. Zehn Grad Celsius.

DER UNMORALISCHE FRIEDENSVERMITTLER

(MAN OF THE PEOPLE)

Sternzeit: 46071.6 – 46075.1

Die *Enterprise* kommt dem Frachter *Dorian* zu Hilfe, der von einer der beiden kriegführenden Parteien auf einem nahen Planeten angegriffen wird. Der Captain des Frachters bittet Picard, den Friedensvermittler Vas Alcar und seine ›Mutter‹ an Bord zu beamen. Sie sind zu dem Planeten unterwegs, um den dortigen Bürgerkrieg zu beenden. Kurze Zeit später stirbt Alcars Mutter, und der Vermittler bittet Troi, ihm bei den Meditationen des Bestattungsrituals Gesellschaft zu leisten.

Quizfragen

1. *Welchen Beratungstermin hat Troi gestrichen?*
2. *Wann starb Troi? Nennen Sie auch die Todesursachen.*

Während der nächsten Tage verschlechtert sich Deannas physischer und psychischer Zustand. Sie wird zu einer herrschsüchtigen, eifersüchtigen, lüsternen, zänkischen und schnell alternden Xanthippe. Als Alcar Vorbereitungen dafür trifft, sich auf die vom Krieg heimgesuchte Welt zu beamen, greift Troi ihn mit einem Messer an, weil er sie nicht mitnehmen will. Picard interveniert, und Dr. Crusher bringt die

Counselor zur Krankenstation. Bei einer Untersuchung ergeben sich Parallelen in bezug auf bestimmte Strukturen in den Gehirnen von Deanna und Alcars toter Mutter. Daraufhin führt Beverly Crusher eine Autopsie durch und stellt fest, daß die ›Mutter‹ nur dreißig Jahre alt war. Der Vermittler erklärt, daß er einzelne Personen benutzt, um bei ihnen seine negativen Emotionen abzuladen – auf diese Weise kann er sich ganz auf die jeweiligen Friedensverhandlungen konzentrieren. Wenn ein solches Empfängerindividuum stirbt, so wählt er einfach ein anderes. Picard findet ein solches Verhalten abscheulich, aber Alcar weigert sich, Troi freizugeben. Als der Captain zur *Enterprise* zurückkehrt, schlägt Dr. Crusher vor, die Counselor zu töten – um sie wiederzuerwecken, sobald Alcar die mentale Verbindung mit ihr gelöst hat. Der Plan funktioniert. Als Alcar versucht, seine Gefühle auf eine Frau in seiner Gruppe zu fokussieren, beamt Picard die Betreffende in Sicherheit. Der Vermittler hat plötzlich kein Empfängerindividuum mehr und sieht sich außerdem einer von Deanna Troi stammenden emotionalen Flut ausgesetzt. Das Resultat: Er altert blitzschnell und stirbt, wodurch die Counselor wieder normal wird.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Dr. Crusher vorschlägt, Troi zu töten, damit Alcar die mentale Verbindung unterbricht, protestiert Riker sofort. Die Ärztin versichert ihm, daß eine Wiederbelebung möglich ist, wenn nicht mehr als dreißig Minuten nach dem Tod verstreichen. Wieso dreißig Minuten? In ›Die neutrale Zone‹ holt Dr. Crusher Menschen ins Leben zurück, die mehrere Jahrhunderte im Kälteschlaf verbrachten. Sind die entsprechenden Kon-

servierungstechniken des zwanzigsten Jahrhunderts besser als die des vierundzwanzigsten?[6]

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene kommt eine verführerische Troi in den Gesellschaftsraum und sucht nach Alcar. Sie sorgt für ziemliche Unruhe, und Riker führt sie schließlich fort. Gemeinsam betreten sie einen Turbolift, dessen Tür mit 08 markiert ist. Angeblich bezieht sich dieser Hinweis auf das betreffende Deck. Allerdings: Der Gesellschaftsraum befindet sich auf Deck 10, nicht auf Deck 8.

• Am Ende der Episode prophezeit Picard, daß Alcar bestimmt nach einem anderen Empfängerindividuum sucht, sobald die mentale Verbindung mit Troi unterbrochen ist. Um das Opfer des Vermittlers rechtzeitig in Sicherheit bringen zu können, weist er den Transporterraum 2 an, den Transferfokus auf die Frau in Alcars Quartier zu richten. Als es schließlich soweit ist, sagt der Captain: »Transporterraum 3 – Energie.« Woher soll der Transporterchef in Raum 3 wissen, wen oder was es zu transferieren gilt? Picard hat den Transporterraum 2 benachrichtigt!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nachdem Alcar zugegeben hat, Troi gewissermaßen als psychischen Schuttabladeplatz zu verwenden, versucht Picard,

---

[6] Lieber Phil Farrand: ›Kälteschlaf‹ ist keineswegs gleichbedeutend mit ›Tod‹. Hibernanten werden nicht etwa getötet – wie Troi –, sondern erfahren eine drastische Reduzierung ihrer metabolischen Aktivität. Sie sind also nach wie vor lebendig. – *Anm. d. Übers.*

ihn zur *Enterprise* mitzunehmen. Doch zwei planetare Wächter greifen ein und entwaffnen Worf, wodurch dem Captain nichts anderes übrigbleibt, als allein zum Schiff zurückzukehren. Offenbar kaufen die Wächter ihre Uniformen beim lokalen talarianischen Händler: Sie tragen die gleiche Kleidung wie die Talarianer in ›Endars Sohn‹.

Antworten

1. Der Termin betraf Fähnrich Janeway.

2. Troi starb um 14.30 Uhr Bordzeit an Lungen- und Nierenversagen.

BESUCH VON DER ALTEN *ENTERPRISE*

(RELICS)

Sternzeit: 46125.3

Die *Enterprise* empfängt einen Notruf von der USS *Jenolan,* die auf einer Dyson-Sphäre abgestürzt ist. Dabei handelt es sich um die zweihundert Millionen Kilometer durchmessende Ummantelung einer kleinen Sonne. Eine Einsatzgruppe bricht auf, und an Bord *der Jenolan* findet sie einen noch funktionierenden Transporter, dessen Strukturspeicher eine fünfundsiebzig Jahre alte Individualmatrix enthält. Sie scheint soweit in Ordnung zu sein. Als LaForge den vor mehr als sieben Jahrzehnten eingeleiteten Transfer beendet, rematerialisiert der verletzte Captain Montgomery Scott (›Scotty‹ aus der klassischen STAR TREK-Serie). Sie kehren zur *Enterprise* zurück, damit Scott von Dr. Crusher behandelt werden kann. Unterdessen entdeckt Data eine Öffnung in der Sphäre. Als die *Enterprise* sie erreicht, sendet Worf Kom-Signale. Sofort öffnet sich das große Hangarschott, und ein Traktorstrahl erfaßt das Schiff, zieht es durch die Schleuse. Unglücklicherweise ist die Sonne der Sphäre nicht stabil und bedroht die *Enter-*

Quizfragen

1. *Welchen Scan benutzt Data, um die Jenolan zu lokalisieren?*
2. *Wie heißt das Shuttle, das Scott von Picard bekommt?*

prise mit starken Eruptionen. An Bord der *Jenolan* stellt LaForge fest, daß Picards Schiff fehlt. Zusammen mit Scott gelingt es ihm, die *Jenolan* wieder flugfähig zu machen, und damit folgen sie der *Enterprise* zur Schleuse. Als sich das große Schott öffnet, setzen sie die Schilde ein, um dafür zu sorgen, daß es offen bleibt. An Bord der *Enterprise* erkennt man die gute Gelegenheit und leitet ein Beschleunigungsmanöver ein. Das Triebwerk der *Jenolan* versagt, woraufhin Picard Scotty und LaForge an Bord beamt. Anschließend zerstört er das andere Schiff und steuert die *Enterprise* fort von der Dyson-Sphäre. Als Dank für seine Hilfe ›leiht‹ er Scotty ein Shuttle, damit er die für ihn neue Situation der Föderation auf eigene Faust erforschen kann.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ach, mein Junge, Sie müssen noch viel lernen, wenn die Leute von Ihnen glauben sollen, daß Sie Wunder bewirken können.« Diesen Kommentar gibt Scotty ab, als er erfährt: LaForge hat dem Captain versprochen, in einer Stunde einen Bericht abzuliefern, für dessen Fertigstellung er tatsächlich eine Stunde braucht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die Dyson-Sphäre entdeckt wird, gibt Data ihren Durchmesser mit zweihundert Millionen Kilometern an. Riker sagt daraufhin: »Das ist fast soviel wie der Durchmesser des solaren Orbits der Erde.« Nun, die Erde ist etwa 150 Millionen Kilometer von der Sonne entfernt, woraus folgt: Der Durchmesser des entsprechenden solaren Orbits beläuft sich auf

rund 300 Millionen Kilometer. Der Unterschied zum Durchmesser der Dyson-Sphäre beträgt ›nur‹ 100 Millionen Kilometer, und deshalb kann man ruhig von ›fast soviel‹ sprechen, oder?

• Als Scott den Gesellschaftsraum im zehnten Vorderdeck besucht, kann er sich dort nicht mit dem Geschmack von Synthehol anfreunden. Data weist sofort darauf hin, daß Guinan auch einen kleinen Vorrat an echten alkoholischen Getränken hat. Im Anschluß an diese Worte geht er um die Theke herum und holt etwas für den ehemaligen Chefingenieur der alten *Enterprise.* Kann sich jeder aus Guinans Vorräten bedienen, oder handelt es sich dabei um ein Privileg, das nur jenen Senior-Offizieren zusteht, die ihr einmal assistiert haben (so wie Data am Anfang von ›Katastrophe auf der *Enterprise*‹)?

Geräte und Ausrüstung

• Gegen Ende der Episode hält die *Jenolan* das große Schott des Sphärenhangars mit ihren Schilden offen. Leider ist das Triebwerk ausgefallen, und deshalb kann das Schiff nicht zur Seite weichen, um die *Enterprise* passieren zu lassen. Picard löst das Problem, indem er LaForge und Scotty an Bord beamt und anschließend die *Jenolan* zerstört. Hier gibt's ein kleines Problem: Die Schilde der *Jenolan* sind aktiv, als der Transfer von Geordi und Scott erfolgt; also dürfte sich der Transporter überhaupt nicht einsetzen lassen.

• Picard stellt Scotty ein Shuttle zur Verfügung, das ebenso beschaffen ist wie die in ›Verbotene Liebe‹ von ihm verwendete Raumfähre. In jener Folge mußte der Erste Offizier in der Nähe des rückwärtigen Schotts eine Taste drücken, damit es

sich schloß. In ›Besuch von der alten *Enterprise*‹ steigt Scott einfach nur ein; hinter ihm schließt sich die Luke automatisch. Ist der Tastendruck ebenso unnötig wie das Klopfen auf den Insignienkommunikator?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Scott nach fünfundsiebzig Jahren im Transporterraum der *Jenolan* rematerialisiert, steckt sein Arm in einer Schlinge. Später diagnostiziert Dr. Crusher eine haarfeine Fraktur im Humerus – damit ist der Oberarmknochen gemeint. Erstaunlicherweise scheint Scotty überhaupt keine Schmerzen zu spüren, als LaForge auf dem Weg zur Krankenstation mehrmals gegen den Arm stößt und ihm genau an der verletzten Stelle einen Klaps gibt! Beverly Crusher weist ihn kurze Zeit später darauf hin, daß er einige Tage lang Schmerzen haben wird – was Scott jedoch nicht daran hindert, sich in seinem Quartier mit dem Arm abzustützen, als er Platz nimmt.

• Offenbar fand Deanna Troi Gefallen an den neuen Frisuren, mit denen sie in ›Der unmoralische Friedensvermittler‹ experimentierte, als sie Alcars negative Emotionen empfing. In ›Besuch von der alten *Enterprise*‹ *e*rscheint sie nur in einer der letzten Szenen und präsentiert sich mit einem Pferdeschwanz und Ponyfransen in der Stirn. (Es ist sehr schwer, in Hinsicht auf diesen neuen ›Look‹ objektiv zu sein. Immerhin bot das Haar der Counselor fast fünf Jahre lang im großen und ganzen immer den gleichen Anblick. Nun, vermutlich hat sie ein Recht auf eine Abwechslung.)

Antworten

1. Den Navigationsscan FWD 302.

2. Goddard.

IN DEN SUBRAUM ENTFÜHRT

(SCHISMS)

Sternzeit: 46154.2 – 46191.2

Während die Enterprise einen Sternhaufen namens Amagosa-Diaspora kartographiert, berichten mehrere Besatzungsmitglieder von seltsamen Erlebnissen. Deanna Troi versammelt die betreffenden Personen – unter ihnen auch Riker, LaForge und Worf –, um die rätselhaften Erinnerungsfragmente gemeinsam zu erörtern. Stück für Stück entsteht auf diese Weise das Bild eines Raums, der eine Art Operationstisch enthält und in dem klickende Geräusche aus dem Dunkeln kommen.

Quizfragen

1. *Wann läßt Picard Beverly Crusher zum erstenmal den heißen Grog seiner Tante Adelle probieren?*
2. *Wie viele Tischmodelle kennt der Computer?*

Zur gleichen Zeit macht sich in Frachtkammer 4 ein Bereich von Subraum-Instabilität bemerkbar. LaForge vermutet, daß seine Experimente beide Probleme verursacht haben. Um den Sternhaufen schneller zu kartographieren, hat er die Sensoren für die Verwendung von Warpenergie modifiziert. Teilweise reichen die Signale tief in den Subraum hinein, und offenbar wurden sie von jemandem empfangen. Die Instabilitätszone gefährdet das Schiff, und deshalb zieht man in Erwägung, das

Loch mit einem Graviton-Impuls zu schließen. Um damit Erfolg zu haben, muß LaForge wissen, wo im Subraum sich die Fremden befinden. Riker erklärt sich bereit, einen Sender zu tragen: Die unbekannten Wesen haben ihn mehrmals zu ihrem Laboratorium entführt, und er hofft, daß sich dieser Vorgang wiederholt.

Die Hoffnungen erfüllen sich – in der kommenden Nacht findet ein neuerlicher Transfer des Ersten Offiziers statt. Der Sender funktioniert, und LaForge trifft Vorbereitungen für den Graviton-Impuls. Im letzten Augenblick springt Riker vom Operationstisch, verschwindet mit dem anderen entführten Besatzungsmitglied durchs Subraumloch und kehrt zur *Enterprise* zurück.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich Riker zum erstenmal an Dr. Crusher wendet und über Müdigkeit klagt, stellt die Ärztin bei ihm nur eine gewisse Anspannung fest. Sie vermutet, daß seine Probleme auf Mangel an REM-Schlaf (Traumlosigkeit) zurückzuführen sind. In ›Augen in der Dunkelheit‹ weist Dr. Crusher darauf hin, daß dadurch eine einzigartige chemische Unausgewogenheit im Gehirn entsteht, die sie leicht diagnostizieren kann. Wenn sie wirklich annimmt, daß Traumentzug dahintersteckt – warum sucht sie dann nicht den entsprechenden chemischen Hinweisen?

• Nach seiner eigenen Entführung meint Data, daß in seinem Gedächtnis neunzig Minuten und siebzehn Sekunden fehlen. Später teilt er Picard mit, daß er sich von 12:54 Uhr bis 14:26 Uhr Bordzeit nicht in der *Enterprise* aufgehalten hat. Eine die-

ser Zahlen ist falsch: Wenn Data um 12:54:59 verschwunden wäre, so hätte er um 14:25:16 zurückkehren müssen, nicht um 14:26:00.

• Im letzten Logbucheintrag dieser Episode berichtet Picard, alle Besatzungsmitglieder seien an Bord und in Sicherheit. Allem Anschein nach hat er seltsame Vorstellungen von ›Sicherheit‹, denn kurz darauf meldet Riker, einer der Entführten sei tot.

Geräte und Ausrüstung

• Deanna Troi begibt sich mit einigen Entführten aufs Holodeck, um dort zu versuchen, die einzelnen Erinnerungsfragmente zu einem einheitlichen Bild zusammenzufügen. Da sich alle an einen Tisch entsinnen, fordert die Counselor den Computer auf, einen Konferenztisch zu projizieren. LaForge meint, er sei zu hoch, woraufhin er niedriger wird. Worf schlägt vor, ihn ein wenig zu kippen, was der Computer zum Anlaß nimmt, den ersten Tisch verschwinden und einen zweiten erscheinen zu lassen. Riker weist darauf hin, daß der Tisch aus Metall bestand, und daraufhin wird ein drittes Modell präsentiert. Niemand bittet um eine andere *Art* von Tisch, nur um Modifikationen der bereits vorhandenen Struktur. Mit anderen Worten: Der Computer nimmt Veränderungen vor, die weit über das verlangte Maß hinausgehen.

• Alle Entführten sind sich einig: Die ›Operationstische‹ der Fremden waren geneigt. Doch als man schließlich den Raum sieht, in dem die fremden Wesen ihre Untersuchungen vornahmen, erweisen sich die Tische als völlig eben.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als LaForge die Sensoren modifiziert hat, kommt es zu einer Explosion in der Frachtkammer 4. Die nächste Szene zeigt, wie eine Notfall-Einsatzgruppe zum Ort des Zwischenfalls eilt. Nun, eigentlich ›eilt‹ sie gar nicht – sie scheint vielmehr einen Spaziergang zu machen.

• Als ein Besatzungsmitglied nach der Entführung zurückkehrt, sagt Worf, sein Quartier befände sich auf Deck 9, Sektion 17. Doch als Dr. Crusher in diesem Zusammenhang eine Plasmainfusion für nötig hält, fordert sie einen Assistenten auf, ihr die notwendigen Geräte zum ›Deck 9, Sektion 19‹ zu bringen.

• Bevor Riker durchs Subraumloch springt, schnappt er sich ein anderes, ebenfalls entführtes Besatzungsmitglied. Dabei löst sich der Phaser aus dem Halfter und fällt zu Boden. Erstaunlicherweise: Nach der Rückkehr zur *Enterprise* befindet sich der Strahler wieder dort, wo er hingehört – obwohl sich Riker nicht gebückt hat, um ihn aufzuheben. (Trägt er vielleicht ein neues Modell, den sogenannten Jo-Jo-Phaser?)

Antworten

1. *Während der Episode ›Déjà Vu‹.*
2. *Er kennt insgesamt 5047.*

EINE ECHTE Q

(TRUE Q)

Sternzeit: 46192.3 – 46193.8

Eine Waise namens Amanda Rogers wurde aus einer großen Gruppe von Antragstellern ausgewählt und darf sich als Praktikantin der *Enterprise*-Crew hinzugesellen. Zwar scheint sie ein ganz normaler Mensch zu sein, aber bald offenbart sie übernatürliche Kräfte. Ein Wink von ihr genügt, um zu verhindern, daß ein Behälter auf Riker herabfällt. Als es im Maschinenraum zu einer Explosion kommt, bewahrt sie das Schiff vor der Zerstörung. Während einer Besprechung der Brückenoffiziere erscheint Q und löst das Rätsel: Amandas Eltern stammen aus dem Q-Kontinuum. Vor fast zwei Jahrzehnten nahmen sie menschliche Gestalt an und bekamen ein Kind. Sie lehnten die Alternative, entweder ins Kontinuum zurückzukehren oder auf ihre Macht zu verzichten, ab, und deshalb wurden sie vom Kontinuum eliminiert. Q ist gekommen, um festzustellen, ob Amanda wirklich zu den Q gehört oder eine Mischung aus Q und Menschen darstellt. Nach einer Weile gelangt er zu dem Schluß, daß sie wirklich eine Q ist, und dar-

Quizfragen

1. *Wo befindet sich Amandas Quartier?*
2. *Wie viele kleine Hunde erscheinen in Amandas Unterkunft?*

aufhin bekommt sie das gleiche Angebot wie zuvor ihre Eltern: Amanda soll ins Kontinuum zurückkehren – oder als Mensch ihrer Macht entsagen. Zunächst wählt sie die zweite Möglichkeit, doch in einer kritischen Situation sieht sie keine andere Wahl, als noch einmal ihre übernatürliche Macht zu verwenden. Widerstrebend gesteht Amanda, tatsächlich eine wahre Q zu sein; sie begleitet Q ins Kontinuum.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer der ersten Szenen dieser Episode teilt Dr. Crusher dem Captain mit, daß Amanda ausgezeichnete Arbeit in den Fachgebieten Neurobiologie, Plasmadynamik und Ökoregeneration geleistet hat. Später beauftragt sie die junge Dame damit, mehrere Tricorder zu testen. Zuvor erklärt sie die Funktion der Geräte. Seltsam: Jemand, der sich auf dem Gebiet der Neurobiologie usw. hervorgetan hat, sollte doch wissen, wie man mit einem Tricorder umgeht, oder?

• Am Ende der Episode stellt Q Amanda vor die Wahl: Entweder kehrt sie ins Kontinuum zurück, oder sie verzichtet darauf, noch einmal ihre besonderen Kräfte zu verwenden. Gibt es nicht noch eine dritte Möglichkeit? Zu einem früheren Zeitpunkt in der Episode meinte Amanda, daß sie ein ganz gewöhnlicher Mensch sein möchte. In ›Noch einmal Q‹ verwandelte das Kontinuum Q in einen Menschen, nahm ihm die Macht und ließ ihn an Bord der *Enterprise* zurück. Hätte es so etwas nicht auch mit Amanda anstellen können, wenn das wirklich ihrem Wunsch entspricht?

Logik und Voraussetzungen

• Bis zu dieser Episode erfolgte der erste Kontakt zwischen Menschen und dem Q-Kontinuum angeblich während ›Der Mächtige‹. In ›Rikers Versuchung‹ beziehen sich Q und Picard mehrmals auf jene erste Begegnung. An einer Stelle sagt Q: »Bei Farpoint hielten wir euch für Wilde. Inzwischen wissen wir, daß ihr ungewöhnliche Geschöpfe seid, auf eure eigene beschränkte Art und Weise.« In ›Eine echte Q‹ entsteht folgender Eindruck: Bis zu den Ereignissen von Farpoint wußte das Q-Kontinuum kaum etwas von der Menschheit und interessierte sich nicht für sie. In ›Eine echte Q‹ wird jedoch behauptet, daß mindestens zehn Jahre vor Farpoint zwei Angehörige des Q-Kontinuums auf der Erde weilten, dort menschliche Gestalt annahmen und ein Kind bekamen.

• Die Metamorphose des früheren Turbolifts auf der rechten Seite der zentralen Kontrollen im Maschinenraum setzt sich in dieser Episode fort (siehe *Logik und Voraussetzungen* von ›Todesangst beim Beamen‹). Während LaForge eine Besichtigungstour für Amanda veranstaltet, deutet er auf die Tür und bezeichnet sie als Zugang für eine Jefferiesröhre.

Geräte und Ausrüstung

• Als Amanda zu Beginn der Episode damit beginnt, Tricorder zu überprüfen, hält sie den ersten so, daß er von ihr fortzeigt. Bei den anderen deuten die vorderen Abschnitte der Geräte auf ihren Körper. Sollte das nicht auch beim ersten der Fall sein? Ermittelt Amanda die Biowerte ihres eigenen Leibs, um die Funktionsweise der Tricorder zu testen?

Antworten

1. Deck 7, Sektion 4.

2. *Zehn. (Riker gegenüber erwähnt Amanda ihren Wunsch, einen ›Zoo‹ zu haben, und später erklärt sie, damit seien drei Hunde gemeint. Sie weist auch darauf hin, daß sie am liebsten ein Dutzend hätte. Doch als die Hunde erscheinen, sind es nicht drei oder zwölf, sondern* zehn.)

ERWACHSENE KINDER

(RASCALS)

Sternzeit: 46235.7 – 46236.3

Als Picard, Guinan, Ro und Keiko zur *Enterprise* zurückkehren, gerät das Shuttle in ein Energiefeld. Die Raumfähre löst sich auf, und Riker ordnet einen Nottransfer an. Doch als die vier rematerialisieren, sind sie plötzlich keine Erwachsenen mehr, sondern Kinder. Dr. Crusher untersucht das Phänomen. Riker übernimmt das Kommando, und die *Enterprise* leitet den Warptransfer ein, als sie den Notruf einer Forschergruppe auf Ligo VII empfängt. Kurz nach der Ankunft deaktivieren zwei klingonische Schiffe ihre Tarnvorrichtungen und greifen an. Sie neutralisieren die Schilde der *Enterprise,* und unmittelbar darauf stellt sich die wahre Natur der Angreifer heraus – es sind nicht etwa Klingonen, sondern Ferengi. Sie beamen sich an Bord, und als zwei von ihnen im Kontrollraum erscheinen, blockiert Riker die Kommandofunktionen – dadurch hat der Gegner keine Möglichkeit, den Hauptcomputer unter Kontrolle zu bringen. Die Ferengi transferieren alle Erwachsenen auf den Planeten, da-

Quizfragen

1. *Wie heißt das Shuttle, das zu Beginn dieser Episode zerstört wird?*
2. *Wie viele Personen gehören zur wissenschaftlichen Gruppe auf Ligo VII?*

mit sie dort zusammen mit den Forschern Zwangsarbeit leisten. Nur Riker bleibt an Bord – der Ferengi-Captain braucht ihn für den Zugang zum Hauptcomputer.

Picard, Guinan, Ro und Keiko werden nicht auf den Planeten geschickt, da man sie für Kinder hält. Sie schmieden einen Plan, um die *Enterprise* zurückzuerobern. Picard dreht angeblich durch und verlangt immer wieder, seinen ›Vater‹ zu sehen. Als ihn die Ferengi schließlich zu Riker lassen, übermittelt Picard eine geheime Botschaft: Der Erste Offizier soll die Kommandofunktionen zum Terminal im Klassenzimmer 8 transferieren. Riker kommt der Aufforderung nach, woraufhin Picard und die anderen ›Kinder‹ den Transporter benutzen, um die Ferengi in einem Kraftfeld festzusetzen und das Schiff zu übernehmen. Zum Ende der Episode gelingt es Dr. Crusher und O'Brien, Picard und die drei anderen mit Hilfe des Transporters in Erwachsene zurückzuverwandeln.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In ›Tödliche Nachfolge‹ wurde bereits darauf hingewiesen: Die Verwendung von ›Sternzeiten‹ eignet sich gut, um die tatsächliche Dauer bestimmter Ereignisse im unklaren zu lassen. Keiko brachte ihre Tochter während der Episode ›Katastrophe auf der *Enterprise*‹ zur Welt, die zur Sternzeit 45156.1 stattfand. Die Geschehnisse in ›Erwachsene Kinder‹ reichen von Sternzeit 46235.7 bis 46236.3. Die Frage lautet: Wieviel Zeit verstrich zwischen den beiden Fernsehfolgen? Etwa ein Jahr, wenn man die in ›Tödliche Nachfolge‹ angestellten Überlegungen zugrunde legt. Das bedeutet: In einem Jahr hat sich Keikos Tochter weit genug entwickelt, um »Ich will zu meiner Mam-

mi« zu sagen, obgleich gleichaltrige Kinder aus dem zwanzigsten Jahrhundert höchstens ein undeutliches »Papa« oder »Mama« hervorbringen. Das nenne ich evolutionären Fortschritt!

• Einmal mehr verwendet man hier den Der-Transporter-bringt-alles-in-Ordnung-Trick, um Picard und die anderen in Erwachsene zurückzuverwandeln. Nun, wenigstens sind die Produzenten konsequent. Eine ähnliche Methode benutzte man in ›Die jungen Greise‹. In jener Episode wurde Dr. Pulaskis DNS geändert, was eine rasche Alterung bewirkte. Später setzte man den Transporter ein, um die DNS in den ursprünglichen Zustand zu versetzen, und daraufhin war wieder alles in bester Ordnung. In der Rubrik *Ungereimtheiten bei der Handlung* jener Folge wurde darauf hingewiesen: Offenbar glauben Drehbuchautoren und Regisseure, daß eine Änderung der DNS genügt, um alle Folgen des Alterns rückgängig zu machen, darunter auch schlechte Frisuren!

Die Handlung von ›Erwachsene Kinder‹ deutet an, daß der Transporter die DNS eines Individuums benutzt, um die betreffende Person nach dem Transfer rematerialisieren zu lassen. Episoden wie ›Der Mächtige‹, ›Mission Farpoint‹ und ›Todesangst beim Beamen‹ scheinen allerdings darauf hinzuweisen, daß der Transporter Materie in Energie verwandelt, Molekül für Molekül, anschließend alles durch den Subraum befördert und den Verwandlungsprozeß am Zielort umkehrt. Wenn tatsächlich die DNS Grundlage des Retransfers ist, so rückt ewiges Leben in Reichweite. Man braucht einfach nur einige Hautzellen in der Stasis unterzubringen, wenn man zwanzig Jahre alt ist. Am achtzigsten Geburtstag läßt man sich beamen, verwendet dabei die DNS jener Zellen und rematería-

lisiert als junger Mann (oder als junge Frau), ohne irgendwelche Erinnerungen einzubüßen. Ein solcher Vorgang wird in ›Die jungen Greise‹ und ›Erwachsene Kinder‹ gezeigt.

• Auf die Frage des Ferengi-Captains, wie viele Personen sich an Bord der *Enterprise* befinden, antwortet Riker: »Tausendvierzehn.« Ist das eine Art magische Zahl? Während der Episode ›Das Experiment‹ meint Data, daß sich insgesamt 1014 an Bord aufhalten. Wenn man Versetzungen, Beförderungen, akademische Urlaube, Ferien, Erkrankungen usw. berücksichtigt: Wie groß ist dann die Wahrscheinlichkeit, daß die Besatzung der *Enterprise* (Crew und Passagiere) in beiden Folgen aus genau der gleichen Anzahl von Personen besteht?

Geräte und Ausrüstung

• Worf sollte mehr mit dem Phaser üben. Als zwei Ferengi auf der Brücke erscheinen, feuert er seine Waffe ab – und verfehlt das Ziel! Die Ferengi sind höchstens fünf oder sechs Meter entfernt, und der Sicherheitsoffizier des Raumschiffs *Enterprise* schießt daneben? (Wie ich schon in der Rubrik *Geräte und Ausrüstung* von ›Zeitsprung mit Q‹ erwähnte: kein Wunder, daß Klingonen Messer bevorzugen.)

• Als Picard den ersten Versuch unternimmt, von einem Schulterminal aus das Potential des Hauptcomputers zu nutzen, zeigt sich ganz oben am Bildschirm der Hinweis: ›KLASSENZIMMER 7‹. Doch als Picard mit Riker spricht, fordert er ihn auf, die Kommandofunktionen zum Klassenzimmer 8 zu transferieren. (Nun, das Terminal im Klassenzimmer 8 könnte durchaus ›Klassenzimmer 7‹ heißen, aber das scheint unnötig kompliziert zu sein, oder?)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die *Enterprise* von den beiden klingonischen Schiffen angegriffen wird, sieht man Aufnahmen, die auch schon in ›Die alte *Enterprise*‹ gezeigt wurden. Und als die Angreifer ihre Tarnvorrichtungen deaktivieren… Die Szene weist große Ähnlichkeit mit einer in ›Der Überläufer‹ auf (minus ein klingonisches Schiff und plus zwei romulanische Kriegsschwalben).

• Nachdem Riker die Kommandofunktionen blockiert hat, zeigt ein Kameraschwenk Data, die Ferengi und einen Teil der Operatorstation – deren Displays nach wie vor hell sind. Als Riker in ›Ungebetene Gäste‹ die Kommandofunktionen zum Maschinenraum transferierte, wurden alle Anzeigefelder dunkel. Etwas später sieht man in einer anderen Szene, daß auch die Displays der Operatorstation auf die Anweisung des Ersten Offiziers reagiert haben und deaktiviert sind. Wahrscheinlich hatte die Konsole nur einen schlechten Tag und wollte nicht sofort gehorchen.

• Gegen Ende der Episode stellt Riker die Kommandofunktionen bei einem Schaltpult im rückwärtigen Bereich der Brücke wieder her – die üblichen Displays leuchten auf. Anschließend erklärt er einem verwirrten Ferengi die Arbeitsweise des Computers, wobei er möglichst komplizierte Ausdrücke verwendet. Doch als Picard mit gezücktem Phaser in den Kontrollraum stürmt, sind die Anzeigefelder der Konsole wieder dunkel. Was ist passiert?

Antworten

1. Fermi.

2. Hundertdrei.

EINE HANDVOLL DATAS

(A FISTFUL OF DATAS)

Sternzeit: 46271.5 – 46278.3

Während LaForge versucht, Data mit dem Hauptcomputer zu verbinden, begeben sich Worf, sein Sohn Alexander und Deanna Troi aufs Holodeck, um dort ein Abenteuer in Deadwood zu erleben, einer Stadt des Wilden Westens. Im Verlauf des Interface-Experiments kommt es zu einem Zwischenfall: Das positronische Gehirn des Androiden überschreibt einige Schlüsselelemente in der Software des Computers. Gleichzeitig nimmt Data fremde Programmteile in sich auf. Das Ergebnis: Data spricht plötzlich mit einem Akzent aus dem ›Wilden Westen‹, und auf dem Holodeck müssen Worf, Alexander und Troi feststellen, daß die üblichen Sicherheitsvorkehrungen nicht mehr funktionieren.

Quizfragen

1. *Welche Ergänzungsnahrung für Katzen bietet Data Spot an?*
2. *Wie viele Rollen spielt Brent Spiner in dieser Episode?*

Ein wie Data aussehender Halunke versucht, Worf zu verletzen, der daraufhin Verdacht schöpft. Als das Holodeck-Programm nicht auf den Unterbrechen-Befehl reagiert, hält es der Klingone für besser, die Flucht zu ergreifen. Eine Schuß-

wunde am linken Arm überzeugt ihn davon, daß etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Als er sich mit Troi berät, verändert sich das Erscheinungsbild aller Outlaws in der Stadt – sie sehen wie Data aus und haben auch seine Fähigkeiten. Mit seinem Kommunikator und einem alten Telegraphen gelingt es Worf, einen Generator zu improvisieren und sich mit einem Kraftfeld zu schützen. Bei der entscheidenden Konfrontation aktiviert er den Schild und wartet darauf, daß der oberste Bösewicht seinen sechsschüssigen Revolver leerschießt. Kurz darauf bricht das Kraftfeld zusammen, wodurch dem Klingonen wieder Gefahr droht. Ein anderer Halunke wirft dem obersten Bösewicht eine geladene Waffe zu, doch Worf trifft sie mit einem gut gezielten Schuß, woraufhin sein Widersacher im wahrsten Sinne des Wortes mit leeren Händen dasteht. Er fordert die Outlaws auf, Deadwood für immer zu verlassen. Wenige Sekunden später macht sich eine von LaForge eingeleitete Restrukturierung der Daten im Androiden und im Hauptcomputer bemerkbar. Alles wird wieder normal, und die *Enterprise* fliegt in den ›Sonnenuntergang‹.

Bemerkenswerte Dialoge

»Allmählich erkenne ich den Reiz dieses Programms«, sagt Worf, als er Gelegenheit bekommt, auf dem Holodeck einige Halunken des ›Wilden Westens‹ zu verprügeln.

Anmerkungen

Diese Episode beginnt mit einer Szene, die Picard in seinem Quartier zeigt, während er auf seiner Flöte spielt. Man sieht zuerst die Noten und dann den Captain. Erstaunlicherweise

scheinen die Darstellungen der Notenblätter mit der tatsächlich gespielten Melodie übereinzustimmen!

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In der Eröffnungsszene dieser Episode besuchen Data und LaForge Picard in seinem Quartier. Sie bitten um Erlaubnis, den Computer im Maschinenraum für ein Experiment verwenden zu dürfen. Dabei geht es um ein neues Interface, das Data die Möglichkeit geben soll, im Notfall die Funktionen eines Reservesystems wahrzunehmen. Data erklärt: »Rein theoretisch sollte mein neurales Netzwerk imstande sein, die Betriebsbereitschaft der wichtigsten Systeme zu gewährleisten, bis die primäre Kontrolle wiederhergestellt wird.« Rein theoretisch? So etwas ist doch schon bewerkstelligt worden, oder? In ›Katastrophe auf der *Enterprise*‹ hat eine direkte Verbindung zwischen Data und den Systemen im Maschinenraum die Zerstörung der *Enterprise* verhindert.

• In der ersten Saloon-Szene soll Worf jemanden verhaften, und der Betreffende steht ganz langsam auf. Worf nutzt die Gelegenheit und schickt ihn mit einem Fausthieb ins Reich der Träume. Woraufhin Alexander das Programm anhält und meint, die Verhaftung sei zu einfach gewesen. Er wiederholt die Sequenz mit einem höheren Schwierigkeitsgrad. Seltsamerweise erhebt sich der Schurke ebenso langsam wie vorher. Der einzige Unterschied besteht darin, daß Worf diesmal nicht zuschlägt.

• Nachdem LaForge das Problem in der Computer-Subroutine C47 entdeckt hat, teilt er Picard mit, daß es einige Stunden dauern wird, um die Sache in Ordnung zu bringen. (Übrigens:

Klingt ›C47‹ nicht vertraut? In ›Mission ohne Gedächtnis‹ erwähnt Dr. Crusher das Holodeck-Programm ›47C‹. Nur ein Zufall?) Ist das Problem nicht mit dem vergleichbar, das sich in ›Die Iconia-Sonden‹ für den Hauptcomputer ergab? In jener Episode schaltete Geordi einfach alles ab und lud die Programme anschließend aus geschützten Archiven. Warum ist das hier nicht möglich? Antwort: Das Problem durfte nicht sofort gelöst werden, damit Worf Gelegenheit bekam, dem obersten Bösewicht auf der Hauptstraße von Deadwood gegenüberzutreten.

Geräte und Ausrüstung

• Um ein Kraftfeld zu schaffen, nimmt Worf seinen Kommunikator auseinander. Ich betone es noch einmal: Er *nimmt ihn auseinander.* Warum benutzt er das Gerät nicht, um Hilfe anzufordern? LaForge meinte, daß nur sekundäre Systeme von den Fehlfunktionen betroffen sind. Die Kommunikation gehört zu den primären Systemen und müßte noch funktionieren. Die Kommandofunktion für verbale Anweisungen auf dem Holodeck funktioniert nicht mehr, aber Kommunikatoren *senden* doch, oder? Ist das Holodeck vielleicht von einem Schirmfeld umgeben, das Kom-Signale blockiert? Und wenn das tatsächlich der Fall sein sollte: Welchen praktischen Zweck erfüllt ein solches Kraftfeld?

• Inzwischen hat Worf seine Schießkünste erheblich verbessert. In ›Eine Handvoll Datas‹ zieht er einen Revolver und schießt damit dem Oberhalunken die Waffe aus der Hand! Doch in ›Erwachsene Kinder‹ benutzt er einen Phaser und verfehlt einen nicht einmal sechs Meter entfernten Ferengi.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Worf versucht, den Sohn des Oberbösewichts zu verhaften, legt ein mexikanischer Halunke mit einer Flinte an. Das dabei erklingende Geräusch scheint von einem Hahn zu stammen, der gespannt wird. Allerdings: Der Mexikaner hat eine Schrotflinte mit abgesägtem Lauf. Wenn man eine solche Waffe schußbereit macht, erklingen andere Geräusche als bei Trois Gewehr.

Antworten

1. Nummer 127.

2. Sechs: Data, vier Halunken und eine Bardame.

DATAS HYPOTHESE

(THE QUALITY OF LIFE)

Sternzeit: 46307.2 – 46317.8

Die *Enterprise* fliegt zu einer Raumstation im Orbit von Tyrus VII, um dort eine neue, noch experimentelle Methode der Minenarbeit zu prüfen. Man verwendet eine ›Plasmafontäne‹, um Materie von der Oberfläche des Planeten zu heben. LaForge beamt sich zur Station, um mit Dr. Faralon zu sprechen, der Leiterin des Experiments. Schon bald stellt Geordi fest, daß es bei der neuen Abbaumethode viele technische Probleme gibt.

Quizfragen

1. *Welche Leistung sahen die ursprünglichen Pläne für die Plasmafontäne vor?*
2. *Wann brannten die Kontrollschaltkreise des Exocomp durch?*

Die Crew der *Enterprise* versucht, Hilfe zu leisten, und Data transferiert sich ebenfalls in die Station, um mit Faralon zusammenzuarbeiten. Alles klappt gut, bis sich ein kleiner Roboter – ein sogenannter ›Exocomp‹ – weigert, eine ganz bestimmte Anweisung auszuführen. Wenige Sekunden später kommt es zu einer Explosion; die ganze Station wäre vernichtet worden, wenn der Exocomp gehorcht hätte. Data sieht darin das Bestreben nach Selbsterhaltung. Dieser Umstand und

einige andere Hinweise lassen ihn vermuten, daß die Exocomps lebendig sind.

Faralon veranstaltet für Picard eine Besichtigungstour durch die Orbitalstation. Plötzlich wird die Abschirmung der ›Plasmafontäne‹ instabil, wodurch das Strahlungsniveau in der Station rasch ansteigt. Bevor es die Transporterfunktion lahmlegt, beamen sich alle an Bord der *Enterprise* – abgesehen von Picard und LaForge. Faralon schlägt vor, die Exocomps in einen selbstmörderischen Einsatz zu schicken, um Captain und Chefingenieur zu retten, doch Data lehnt ab und blockiert die Transferkontrollen. Er gibt sie erst wieder frei, als Riker den Exocomps das Recht einräumt, selbst zu entscheiden. Die kleinen Roboter sind bereit, sich der Herausforderung zu stellen. In der Raumstation absorbieren sie genug Strahlungsenergie, um die Transporter wiederherzustellen. Nach der sicheren Rückkehr des Captains erklärt Data sein Verhalten: So wie Picard in ›Wem gehört Data?‹ für die Rechte des Androiden eintrat, so mußte auch er für die Rechte der Exocomps eintreten.

Anmerkungen

Im Lauf der Jahre an Bord der *Enterprise* scheint Dr. Crusher einen Teil ihrer Großspurigkeit in bezug auf die Definition vom Leben verloren zu haben. In ›Datas Hypothese‹ bittet der Androide sie, Leben zu definieren. Eine Zeitlang sucht die Ärztin nach geeigneten Worten, und schließlich gibt sie eine zaghafte Antwort. Während der ersten Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* ist sie weitaus selbstsicherer gewesen. Als man ihr in ›Ein Planet wehrt sich‹ eine ähnliche Frage stellte, erwiderte sie sofort, daß Leben die Fähigkeit ha-

ben muß zu assimilieren, zu atmen, sich fortzupflanzen, zu wachsen, sich zu entwickeln und zu bewegen, abzusondern und auszuscheiden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einem Logbucheintrag weist Picard darauf hin, daß er eine Besprechung der Senior-Offiziere anberaumt hat. Doch als sie stattfindet, fehlen Riker und Worf.

• Die Exocomps sind mit der Fähigkeit ausgestattet, sich selbst mit gliedmaßenartigen Werkzeugen auszurüsten. Normalerweise werden die Instrumente nach erledigter Arbeit entmaterialisiert. Gegen Ende der Episode ›vergißt‹ ein Exocomp, seine Gliedmaßen verschwinden zu lassen – was Data auf den Gedanken bringt, daß die kleinen Roboter intelligent sind. Nur dadurch kann die Handlung zum ›richtigen‹ Abschluß gebracht werden.

• Als die Brückencrew überlegt, auf welche Weise Picard gerettet werden kann, weist Faralon auf folgendes hin: Die Zeit genügt nicht, um ein Shuttle zu schicken. Nur wenige Sekunden vorher teilte Riker den anderen Offizieren mit, daß ihnen noch zweiundzwanzig Minuten bleiben. Zweiundzwanzig Minuten reichen nicht aus, um mit einem Shuttle zur Raumstation zu fliegen, die sich in unmittelbarer Nähe befindet? Faralons Hinweis dient ganz offensichtlich nur dazu, die Spannung zu erhöhen. In ›Prüfungen‹ schnappt sich ein junger Mann ein Shuttle, um ›von zu Hause fortzulaufen‹ Nach nur einer Minute stellt Yar fest, daß sich die Raumfähre außerhalb der Transporterreichweite befindet. Nun, ein Shuttle kann die Reichweite des Transporters in nur einer Minute verlassen,

und die *Enterprise* hat während der vergangenen fünfundvierzig Minuten von ›Datas Hypothese‹ immer wieder Personen von und zur Raumstation gebeamt – sollte es unter solchen Voraussetzungen nicht möglich sein, die Station in weniger als einer Minute zu erreichen? Andererseits: Wenn die *Enterprise* tatsächlich ein Shuttle schicken würde, um Picard und LaForge zu retten, so gerieten die Exocomps nicht in Gefahr, womit dem Rest der Episode ein wichtiges dramaturgisches Element fehlen würde.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als LaForge zum erstenmal Dr. Faralon an Bord der Raumstation begegnet, unterhalten sie sich in der Nähe einer Konsole, auf der sich eine durchsichtige Kunststoffblase zeigt. In der Einstellung, die Faralons Gesicht und Geordis Rücken zeigt, sind die dekorativen Linien in der Blase gerade. Die zweite Kameraeinstellung präsentiert LaForges Gesicht und Faralons Rücken – dabei sind die Linien gewölbt.

• An einer Stelle beginnt LaForge mit einem fünf Sekunden langen Countdown. Das Problem ist allerdings, daß er *zehn* Sekunden dauert!

Antworten

1. Die ursprünglichen Pläne sahen vor, daß die Plasmafontäne fünfhundert Kilogramm pro Minute hebt.

2. Um 11:50 Uhr.

GEHEIME MISSION AUF CELTRIS DREI (1)

(CHAIN OF COMMAND [1])

Sternzeit: 46357.4 – 46358.2

Mit der USS *Cairo* kommt eine Admiralin, die sich an Bord der *Enterprise* beamt, Picard seines Kommandos enthebt und es Edward Jelico übergibt, dem Captain der *Cairo.* Die Admiralin erklärt folgendes: Starfleet befürchtet, daß die Cardassianer eins der umstrittenen Sonnensysteme unweit der Föderationsgrenze übernehmen. Der interstellare Völkerbund hat die Cardassianer dringend um Verhandlungen ersucht. Jelico konnte in dieser Hinsicht bereits Erfahrungen sammeln (er vereinbarte den gegenwärtigen Waffenstillstand), und deshalb ist er mit der Verhandlungsführung beauftragt. Außerdem weiß er, worauf es bei einem eventuellen Kampf gegen die Cardassianer ankommt – aus diesem Grund erhält er den Befehl über die *Enterprise.*

Quizfragen

1. *Welche Einstellung wählt Worf, um die Steine auf der Lavaröhre zu verdampfen?*
2. *Wie lautet Picards ID-Nummer?*

Während die Besatzung versucht, sich an den neuen herrischen Captain zu gewöhnen, treffen Picard, Crusher und Worf auf dem Holodeck Vorbereitungen für den Einsatz. Starfleet glaubt auch, daß die Cardassianer mit einer neuen ›metagenischen‹ Waffe experimentieren. Dabei handelt es sich um genetisch manipulierte Viren, die in der Atmosphäre eines Planeten freigesetzt werden, um anschließend alle Arten von DNS zu suchen und zu neutralisieren. Nach einem Monat sterben die Viren ab, und dann ist die betreffende Welt – mit intakter Infrastruktur – für die Übernahme bereit. Nach Geheimdienstberichten haben die Cardassianer den Planeten Celtris III gewählt, um eine Subraum-Trägerwelle im Thetaband zu testen – damit soll die metagenische Waffe zum Ziel gebracht werden. Picard hat sich mit Thetaband-Emissionen beschäftigt, als die *Stargazer* unter seinem Kommando stand. Deshalb steht ihm nun eine Mission auf Celtris III bevor. Kurz nach der Ankunft am Einsatzort stellen Picard und seine Begleiter fest: Das gesuchte Laboratorium existiert überhaupt nicht. Die Gruppe erkennt eine Falle und tritt den Rückzug an, doch Picard wird gefangengenommen. Am Ende der Episode genießt ein Cardassianer seinen Triumph und freut sich darauf, Picards Willen zu brechen.

Anmerkungen

Jelico paßt die Verhältnisse an Bord der *Enterprise* seinen Wünschen an und teilt Troi mit, daß er Wert auf eine gewisse Förmlichkeit im Kontrollraum legt. Er verlangt von der Counselor, demnächst eine Uniform zu tragen. Als ich Deanna Troi plötzlich in einer ganz normalen blauen Uniform sah, wurde mir plötzlich bewußt, welches Unrecht ihr bisher von den

Produzenten widerfuhr. In Uniform wird Troi zu einem würdevollen Besatzungsmitglied, das ebensoviel Ansehen verdient wie zum Beispiel Dr. Crusher. Bisher konnte ich sie nie ganz ernst nehmen und habe sie immer für eine Art Sexhäschen gehalten. Doch nachdem ich Gelegenheit hatte, sie in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹ zu beobachten, reifte folgende Erkenntnis in mir heran: Trois Rolle hätte noch wirkungsvoller sein können, wenn man von Anfang nicht nur das Äußerliche in den Vordergrund geschoben hätte. Übrigens: In einer gewöhnlichen Uniform ist Deanna keineswegs weniger attraktiv. Ganz im Gegenteil. Ihre Schönheit bekommt dadurch einen zusätzlichen subtilen Aspekt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In der Episode ›Versuchskaninchen‹ lernten die Zuschauer das Volk der Mizarianer kennen: passive, dauernd katzbuckelnde Bürokraten. Jene Folge vermittelte den Eindruck, daß Mizarianer nichts von Abenteuern halten. In diesem Zusammenhang ist die Kneipenszene in ›Geheime Mission auf Celtris III‹ recht interessant. Picard betritt eine Bar und erhofft sich dort Informationen in bezug auf eine Transportmöglichkeit nach Celtris Drei. Im Hintergrund ist ein Mizarianer zu sehen, vermutlich ein Element der ›exotischen Atmosphäre‹. Offenbar unterscheidet er sich von seinen erlebnismüden Artgenossen.

• Jelico ist gerade erst zum neuen Captain der *Enterprise* geworden, als er Riker auffordert, die Funktionen der beiden wissenschaftlichen Stationen im rückwärtigen Bereich der Brücke zu ändern. Sie sollen *»von jetzt an* für Schadenkontrolle und Waffenstatus eingesetzt werden« (Hervorhebung von

mir). Doch als Riker berichtet, daß die Thetaband-Emissionen von Celtris III aufgehört haben, stehen er und Jelico vor der ersten wissenschaftlichen Konsole, die noch immer mit ›Science I‹ markiert ist. Der Erste Offizier verwendet sie nach wie vor für planetare Sondierungen, nicht für den vom Captain befohlenen Waffenstatus.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Picard wählt einen recht ungewöhnlichen Ort, um eine Transportmöglichkeit nach Celtris III zu suchen: die angeblich streng vom Rest des Universums abgeschirmte Kolonie auf Moab IV! In ›Das künstliche Paradies‹ wurde sie von der *Enterprise* vor der Zerstörung durch ein stellares Fragment bewahrt. Aber die Rettung hatte ihren Preis. Der erste Kontakt mit der Welt außerhalb ihrer Kolonie veranlaßte viele Kolonisten, Moab IV zu verlassen. Dadurch geriet die Gemeinschaft in große Schwierigkeiten, denn jedes Individuum war genetisch darauf vorbereitet, eine ganz bestimmte Rolle zu übernehmen. Am Ende der Episode meinte Picard kummervoll, daß die *Enterprise* vielleicht eine viel größere Gefahr für die Kolonie darstellte als das stellare Fragment. Offenbar wußte er, daß es seitdem mit Moab IV steil bergab ging, denn nun sucht er jenen Ort auf, um mit einem Ferengi-Schmuggler zu reden. Vielleicht wollte er die Moab-Wirtschaft unterstützen, indem er einen Teil seines schwer verdienten Starfleet-Solds in der Kneipe ausgab. (Sie haben's längst erraten: Ich scherze hier. Es geht ums Bild, das kurz vor der Kneipenszene auf dem Fernsehschirm erschien. In ›Das künstliche Paradies‹ stellte es angeblich die Kolonie von Moab IV dar.)

Antworten

1. Einstellung 16.

2. SP-937-215.

GEHEIME MISSION AUF CELTRIS DREI (2)

(CHAIN OF COMMAND [2])

Sternzeit: 46360.8

Nach dem fehlgeschlagenen Einsatz wird der gefangene Picard den Cardassianern übergeben, und dort kümmert sich Gul Madred um ihn, ein Spezialist für Informationsgewinnung. Er behandelt den Häftling mit Wahrheitsdrogen und will von ihm wissen, wie die Verteidigungspläne der Föderation in Hinsicht auf Minos Corva beschaffen sind. Gemeint ist der Raumbereich, in dem der cardassianische Vorstoß ins Territorium des interstellaren Völkerbunds erfolgen soll. Die Wahrheitsdrogen wirken zwar, aber Picard kann die gewünschten Auskünfte nicht geben, da er keine Einzelheiten der entsprechenden Pläne kennt. Daraufhin greift Madred zum Mittel der Folter: Sein wehrloses Opfer bekommt ein Implantat, das auf bestimmte Signale hin heftigen Schmerz bewirkt. Ganz methodisch versucht der Cardassianer, den Willen des Gefangenen zu brechen: Vier

Quizfragen

1. *Was ist Edward Jelicos Lieblingsstunde?*
2. *Welchen Scan verwendet LaForge bei dem cardassianischen Schiff?*

Lichter glühen über Madreds Schreibtisch, aber Picard soll behaupten, daß es fünf sind.

Unterdessen finden an Bord der *Enterprise* Begegnungen zwischen den Cardassianern und Edward Jelico statt. Die cardassianischen Gesandten protzen mit Aufzeichnungen, die zeigen, wie der unter Drogeneinfluß stehender Picard einen Angriff auf Celtris III gesteht. Jelico soll zugeben, daß Picard Starfleet-Befehle ausführte. Jelico leugnet das und lehnt es ab, um die Freilassung des Gefangenen zu verhandeln.

Während Picard weiterhin leiden muß, gelangt die Crew der *Enterprise* zu dem richtigen Schluß, daß der cardassianische Angriff bei Minos Corva erfolgen soll. Jelico ordnet einen sofortigen Warptransfer an. Er glaubt, daß sich die Invasionsflotte der Cardassianer in einem nahen Nebel befindet, der nicht von Sondierungssignalen durchdrungen werden kann. Riker bekommt von Jelico einen ganz besonderen Auftrag; Er soll mit einem Shuttle aufbrechen, durch den Nebel fliegen und Antimaterieminen in unmittelbarer Nähe der cardassianischen Schiffe positionieren. Als Riker zurückkehrt und einen Erfolg meldet, zwingt Jelico die Cardassianer, zu kapitulieren und ihren Gefangenen freizulassen. Picard kehrt zurück und wird wieder Captain der *Enterprise.*

Anmerkungen

Gul Madreds Fragen in bezug auf die fünf Lichter haben mich sehr fasziniert – nicht etwa deshalb, weil ich Folter interessant finde, sondern wegen der Zahlen und Symbolik. Bei den meisten Aufnahmen, die Madred hinter seinem Schreibtisch zeigen, steht er zwischen den Lichtern: Zwei befinden sich links

von ihm, die anderen beiden rechts. Picard soll behaupten, daß sich aus zwei Lichtern links und zwei Lichtern rechts insgesamt fünf Lichter ergeben. Klingt das irgendwie vertraut? In George Orwells erschreckender Zukunftsvision *1984* verlangen die Folterer von ihren Opfern, daß sie an die Gleichung ›2 + 2 = 5‹ glauben. Ich weiß nicht, ob die Produzenten bei den Dreharbeiten dieser Episode an Orwell dachten, aber die Parallelen sind zumindest bemerkenswert.

Bemerkenswerte Dialoge

»ES… SIND… VIER… LICHTER!« Kurz vor der Rückkehr zur *Enterprise* lehnt es Picard noch einmal ab, sich Madreds Forderungen zu beugen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Anfang der Episode verhört Madred einen Picard, der unter der Wirkung von Wahrheitsdrogen steht. Er fordert ihn auf, Namen und Rang der Personen zu nennen, die ihn bei dem Einsatz begleiteten. Die Antwort lautet: »Der Erste Medo-Offizier Beverly Crusher und Lieutenant Worf.« *Erster Medo-Offizier* – das ist doch eher ein Titel und kein Rang in dem Sinne, oder? Dr. Crusher ist Commander, ebenso wie der Erste Offizier Riker.

• Beide Teile von ›Geheime Mission auf Celtris Drei‹ legen nahe, daß die Cardassianer Picard allein mit Thetaband-Emissionen als Köder in eine Falle locken konnten. Daraus ergibt sich natürlich die Frage: Gibt es außer Picard niemanden, der sich mit solchen Emissionen auskennt? Was ist mit den übrigen Besatzungsmitgliedern der *Stargazer?* Im ersten

Teil der Doppelfolge wird darauf hingewiesen, daß auch einige Angehörige der *Stargazer*-Crew bei der Untersuchung der Thetaband-Signale mitwirkten? Steht niemand von ihnen zur Verfügung?

Im zweiten Teil von ›Geheime Mission auf Celtris Drei‹ scheint Data auf diese Frage einzugehen, als er feststellt, Picard sei »einer von drei Starfleet-Captains, die Erfahrungen mit Thetaband-Geräten haben. Die beiden anderen haben inzwischen den Dienst quittiert.« Dieser Hinweis führt zu einer zweiten Frage: Muß ein derartiger Einsatz unbedingt von einem Captain geleitet werden? Im großen und ganzen geht es doch nur darum, ein Laboratorium zu finden und zu zerstören, oder? Und dafür kommt nur Picard in Frage? Verwechselt man ihn vielleicht mit einer Art kosmischem Rambo? (Mit ist durchaus klar, daß Picard in ›Wiedervereinigung? (1+2)‹ von Starfleet nach Romulus entsandt wurde, um Ermittlungen in Hinsicht auf Spocks Verschwinden anzustellen. Aber dabei ging's immerhin um eine der angesehensten Persönlichkeiten in der ganzen Föderation. Picard in den hier geschilderten Einsatz zu schicken… Ebensogut könnte man Norman Schwarzkopf auffordern, einen GSG 9-Job zu erledigen.) Wenn es für Starfleet nicht vernünftig sein kann, Picard mit einem solchen Unternehmen zu beauftragen… Wieso rechnen dann die Cardassianer damit, daß sie Picard in die Falle locken können, indem sie einfach nur Thetawellen senden?

Antworten

1. *Vierzehn Uhr. Im ersten Teil der Doppelfolge erwartet er um diese Zeit Bereitschaftsberichte aller Sektionsleiter. Im zweiten Teil verlangt er für die gleiche Zeit LaForges Auswertung von Crusher Tricorderanzeige. Hinzu kommt der Umbau eines Shuttle für den Flug durch den Nebel.*
2. *Er verwendete den Quantenresonanz-Scan 047.*

DAS SCHIFF IN DER FLASCHE

(SHIP IN A BOTTLE)

Sternzeit: 46424.1

Während Lieutenant Barclay nach Fehlern in einer Holodeck-Simulation sucht, die Sherlock Holmes betrifft, erscheint plötzlich Dr. Moriarty (siehe ›Sherlock Data Holmes‹). Er ist sehr beunruhigt und möchte wissen, warum Picard sein vier Jahre altes Versprechen nicht eingehalten und noch immer keinen Weg gefunden hat, ihn vom Holodeck zu befreien. Kurze Zeit später treffen sich Picard, Data und Barclay auf dem Holodeck 3 mit Moriarty und erklären, warum die Starfleet-Wissenschaftler noch keine Möglichkeit gefunden haben, Holodeck-Materie auch außerhalb der Projektionskammer existieren zu lassen. Moriarty beschließt, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Er verläßt das Holodeck – und existiert auch weiterhin. Der verdutzte Picard und die anderen folgen ihm, ohne zu ahnen, daß Moriarty sie mit einem Trick täuscht – sie befinden sich noch immer auf dem Holodeck, das nun die *Enterprise* simuliert.

Quizfragen

1. *Picard weist Worf an, etwas in Richtung der beiden kollidierenden Planeten zu schicken. Worum handelt es sich?*
2. *Mit welchem Shuttle verläßt Moriarty die simulierte* Enterprise*?*

Schließlich erreicht Moriarty das Ziel seiner Wünsche: Es gelingt ihm, Picards persönlichen Berechtigungscode zu bekommen – damit kann er das Schiff unter seine Kontrolle bringen. Er verlangt von Riker, es ihm irgendwie zu ermöglichen, das Holodeck zu verlassen. Etwa zum gleichen Zeitpunkt begreifen Picard, Data und Barclay, daß sie sich noch immer in der Projektionskammer aufhalten. Sie beschließen, es ebenfalls mit einem Trick zu versuchen. Von Moriartys Holodeck-Simulation aus erstellen sie ein weiteres Holo-Programm, das ebenfalls die *Enterprise* darstellt. Kurze Zeit später geht ein simulierter Riker auf Moriartys Forderungen ein, beamt ihn vom Holodeck und erlaubt ihm, mit einem Shuttle aufzubrechen. Als Gegenleistung gibt Moriarty das Kommando über die *Enterprise* zurück und befreit Picard, Data und Barclay. Picard beendet die zweite Simulation nicht – auf diese Weise kann Moriarty sein ganzes holographisches Leben in der Überzeugung verbringen, das Holodeck tatsächlich verlassen zu haben.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn es in Hinblick auf Holodeck-Materie noch irgendwelche Zweifel gab, so werden sie in dieser Episode ausgeräumt: Außerhalb der Projektionskammer kann sie nicht existieren. In den Dialogen wird immer wieder darauf hingewiesen. Picard sagt zum Beispiel: »Zwar wirken die Objekte auf dem Holodeck sehr real, aber in der wirklichen Welt sind sie ohne jede Substanz.« Im Anschluß an diese Worte nimmt er ein Buch und wirft es durch die Tür – es löst sich sofort auf (übrigens viel schneller als die Schurken in ›Der Große Abschied‹). Zugegeben: Diese Szene gehört zu Moriartys Simulation von der

Enterprise, aber Picard verhält sich so, als hätte er mit dem Verschwinden des Buches gerechnet.

Wenn Holodeck-Materie wirklich nicht außerhalb der Projektionskammer existieren kann, so gibt es folgende Anomalien. In der Pilotepisode (›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹) wird Wesley auf dem Holodeck naß und bleibt es auch im Korridor. In ›Der Große Abschied‹ wird Picard von einer holographischen Frau geküßt, deren Lippenstift auch später noch an seiner Wange klebt. In ›Planet Angel One‹ fliegt ein Schneeball durch die Tür des Holodecks und trifft den im Gang stehenden Picard. In ›Sherlock Data Holmes‹ legt Data bei einer Besprechung der Brückenoffiziere ein Stück Papier vor, das vom Holodeck stammt.

Geräte und Ausrüstung

• In der Eröffnungsszene dieser Episode erleben Data und LaForge ein Sherlock-Holmes-Abenteuer auf dem Holodeck. An einer Stelle gibt Geordi dem Computer die Anweisung, das Programm anzuhalten. Die holographischen Gestalten erstarren, doch die Uhr tickt weiterhin, und auch das Feuer brennt. Müßten jene Aktivitäten nicht ebenfalls aufhören?

• Beim zweiten Handlungsstrang von ›Das Schiff in der Flasche‹ geht es um zwei kollidierende Planeten – in beiden Fällen handelt es sich um Gasriesen. In einer Szene besprechen Data und LaForge die Angelegenheit mit zwei Personen aus der technischen Abteilung. Geordi geht zum anderen Ende der zentralen Konsole im Maschinenraum und berührt dort einige Schaltflächen. Anschließend blicken sie alle aufs Display, das eine bewegte graphische Darstellung der bevorstehenden Kol-

lision zeigt. Leider haben es die Tricktechniker versäumt, das bewegte Diagramm auch der nächsten Kameraeinstellung hinzuzufügen. In der folgenden Aufnahme blicken LaForge und die anderen auf eine statische Graphik hinab.

Antworten

1. Vier Sonden der Klasse 8.

2. Mit der Sacharow.

AQUIEL

(AQUIEL)

Sternzeit: 46461.3

Die *Enterprise* erreicht eine Kommunikationsstation unweit der Grenze zum klingonischen Imperium. Als die Station keine Antwort gibt, bricht eine Einsatzgruppe auf, um nach dem Rechten zu sehen. Sie findet nicht etwa die beiden Starfleet-Offiziere in der Station, sondern Blutspuren von Lieutenant Aquiel Unari, Unaris Hund sowie einen halb verkohlten Zellkomplex. Außerdem fehlt das Shuttle. Dr. Crusher nimmt den Zellkomplex zur *Enterprise* mit, um ihn dort genauer zu untersuchen.

Quizfragen

1. *Für welche Station nahm Lieutenant Unari Korn-Nachrichten entgegen?*
2. *Wie lange wurde Unari vermißt?*

Picard setzt sich mit dem zuständigen klingonischen Gouverneur in Verbindung und bittet ihn, ebenfalls Ermittlungen anzustellen. Kurze Zeit später trifft der Gouverneur ein, um zu beweisen, daß die Klingonen nichts mit dem Verschwinden des Stationspersonals zu tun haben. Er führt Lieutenant Unari in die Aussichtskammer und meint, man hätte sie im Shuttle auf der klingonischen Seite der Grenze gefunden. Picard verlangt eine Erklärung von Unari, und sie erwidert, der andere Offizier an Bord der Raumstation hät-

te sie angegriffen. Es gelang ihr, sich loszureißen und zu den Waffenschränken zu laufen; an den Rest erinnert sie sich kaum. Kurze Zeit später stellt Dr. Crusher fest, daß der Zellkomplex von einem Wesen stammt, das andere verschlingt und anschließend ihre Gestalt annimmt. Offenbar hatte es bereits den anderen Offizier übernommen, als Unari von ihm angegriffen wurde. An Bord der *Enterprise* fragt man sich natürlich, ob Unari wirklich die ist, für die sie sich ausgibt – man läßt sie sicherheitshalber überwachen. Bald erweist sich, daß Unari keine Schuld trifft: Ihr Hund verwandelt sich in ein amorphes Etwas und greift LaForge an, dem es jedoch gelingt, das Wesen zu töten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem sich LaForge Unaris persönliche Aufzeichnungen angesehen hat, möchte er auch einen Blick ins Logbuch des anderen Offiziers werfen. Dabei ergeben sich jedoch Probleme. Als Geordi Riker darauf hinweist, bekommt er zur Antwort: »Nun, vielleicht hat er [der andere Offizier] keine offiziellen Logbuch-Aufzeichnungen angefertigt. Vielleicht war Unari dafür zuständig.« LaForge bezweifelt das, weil Unari den Rang des Junior-Offiziers bekleidete. Zu einem früheren Zeitpunkt hat LaForge die Stationslogbücher angefordert und einer Stimme zugehört, die eindeutig von Unari stammt. Außerdem betrafen die Informationen nicht etwa persönliche Angelegenheiten, sondern Vorgänge in der Raumstation. Muß daraus nicht der Schluß gezogen werden, daß das Stationslogbuch die ›offiziellen‹ Logbuch-Aufzeichnungen enthält?

• In einem persönlichen Logbucheintrag sehnt sich Unari nach einem ganz bestimmten Getränk, und zwar in der Art, wie sie es von ihrer Mutter her kennt. Offenbar hält sie die Synthetisierer für unfähig, das Rezept ihren Wünschen gemäß zu verarbeiten. Später, im Gesellschaftsraum der *Enterprise,* bringt ihr LaForge ein Glas mit der Spezialität, und Unari ist begeistert. Hat LaForge etwas von Guinans persönlichen Vorräten stibitzt, oder versucht Unari nur, höflich zu sein?

• Das fremde Wesen ist entweder nicht besonders intelligent, oder ihm unterlief ein schwerer Fehler. Dr. Crusher meint, daß es vermutlich in Abständen von einigen Tagen die Gestalt wechseln muß. Aus der Handlung geht hervor, daß der übernommene Offizier einige Tage vor dem Zwischenfall an Bord der Kommunikationsstation kam. Angeblich griff er Unari an, weil er Nahrung brauchte. Andererseits deuten einige Dialoge darauf hin, daß Unari und ihr Kollege erst nach etwa einem Jahr Dienst abgelöst werden sollten. Was wollte das Wesen unternehmen, nachdem es auch Unari und ihren Hund absorbiert hatte? Die Station befindet sich in der ›kosmischen Wildnis‹ – die nächsten bewohnten Planeten sind weit entfernt. Wenn das Wesen den Offizier übernahm, kurz bevor er die Kom-Basis erreichte… Warum suchte es einen Ort auf, der ihm so wenig Nahrung bot?

• Das fremde Geschöpf zeichnet sich durch eine erstaunliche Widerstandskraft aus. Dr. Crusher stellt fest, daß die Zellmasse dreißig bis vierzig Sekunden lang Phaseremissionen der Stärke 10 ausgesetzt gewesen ist. Trotzdem erwacht das Biest zu neuem Leben!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der Abteilung für akustische Spezialeffekte scheint es jemanden zu geben, der es gern piepen läßt. Während der letzten Szene, die uns LaForge und Unari zeigt, sitzen sie im Gesellschaftsraum. An einer Stelle ertönt ein Zirpen, wie wir es von Kom-Geräten her kennen. Es ertönt jedoch keine Stimme, und sowohl LaForge als auch Unari ignorieren das Geräusch.

Antworten

1. Für die Kommunikationsstation 194.

2. Sechsundvierzig Stunden.

DAS GESICHT DES FEINDES

(FACE OF THE ENEMY)

Sternzeit: 46519.1

Die entführte Deanna Troi findet sich an Bord eines romulanischen Kriegsschiffes wieder; kosmetische Operationen haben ihr das Aussehen einer Romulanerin gegeben. Sie ist nun Major im romulanischen Geheimdienst und begleitet Fracht zum Kaleb-Sektor. Auf dem Weg dorthin erklärt ein gewisser Nevek, worum es geht: Die drei Container enthalten ein hochrangiges Mitglied der romulanischen Regierung sowie zwei Assistenten – alle drei Personen befinden sich in der Hibernation. Sie möchten überlaufen, und Nevek will ihnen helfen – er gehört zu der von Spock unterstützten Untergrundbewegung (siehe ›Wiedervereinigung? [2]‹). Im Kaleb-Sektor soll die Kriegsschwalbe ein Rendezvousmanöver mit einem Frachter durchführen, und von dort aus wird Troi die Schläfer zur Föderation eskortieren.

Quizfragen

1. *Wo haben die Romulaner Deanna Troi entführt?*
2. *Ein Starfleet-Fähnrich, der vor zwanzig Jahren zu den Romulanern überlief, kehrt während dieser Episode zur* Enterprise *zurück. Wo befindet sich sein Quartier an Bord?*

Picard empfängt eine Nachricht von Spock, der ihn auffordert, dem Frachter entgegenzufliegen. Beim Treffen mit dem

Transportschiff spürt Troi, daß der Pilot des Frachters nicht beabsichtigt, die ›Fracht‹ zum vereinbarten Ziel zu bringen. Sie weist Nevek darauf hin, der sofort handelt und den Transporter vernichtet. Troi ist schockiert; sie weist die Romulaner an, die Tarnvorrichtung zu aktivieren und weitere Order abzuwarten. Als der Frachter nicht am Treffpunkt erscheint, beginnt Picard mit einer Suche. Kurze Zeit später beobachtet man an Bord der getarnten Kriegsschwalbe, wie sich die *Enterprise* nähert. Die Romulaner beschließen einen Angriff, doch Troi übernimmt das Kommando und deaktiviert die Tarnvorrichtung. Sie spricht mit dem verblüfften Picard und überredet ihn, die Schilde zu senken. Nevek beamt sofort die Überläufer an Bord des Starfleet-Schiffes und entlarvt sich damit als Verräter. Die Romulaner töten ihn und schicken sich an, Troi zu überwältigen. Gerade noch rechtzeitig wird sie zur *Enterprise* transferiert, die mit Warp 9 fortfliegt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der automatische Translator ist ein wundervolles Gerät – ohne ihn wäre *STAR TREK: Die nächste Generation* überhaupt nicht möglich. Wenn die Protagonisten nicht mit neuen Lebensformen kommunizieren könnten oder ständig neue Sprachen lernen müßten, so wäre die Serie ziemlich langweilig. Aus diesem Grund geht man davon aus, daß jederzeit und praktisch unter allen Umständen fehlerlose Übersetzungen möglich sind – obwohl die Logik dabei auf eine harte Probe gestellt wird.

In ›Das Gesicht des Feindes‹ wird das Jeder-kann-jeden-verstehen-Prinzip allerdings übertrieben. Die Romulaner ha-

ben Troi entführt und an Bord einer Kriegsschwalbe untergebracht. Spricht sie Romulanisch? Gehört die Vermittlung entsprechender Kenntnisse zur normalen Ausbildung an der Starfleet-Akademie? Oder sind die Romulaner bestrebt, Harmonie in der Galaxis zu fördern? Wird deshalb an Bord ihrer Schiffe eine Sprache gesprochen, die von den Angehörigen aller anderen Völker verstanden werden kann?

Logik und Voraussetzungen

• Seit ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ scheinen sich die Romulaner Rangabzeichen am Kragen zugelegt zu haben. Dadurch hat Deanna die Möglichkeit, in ›Das Gesicht des Feindes‹ auf ihre Kragen-Insignien zu deuten und zu sagen: »DIES gibt mir das Recht!«

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Sehen sich alle romulanischen Commander (die Kommandanten von Kriegsschwalben) ähnlich, oder gilt das nur für einige von ihnen? In dieser Episode scheint Commander Toreth eine ältere Ausgabe von Subcommander Taris aus ›Die Iconia-Sonden‹ zu sein. Kein Wunder: Beide Rollen werden von der gleichen Schauspielerin gespielt: Carolyn Seymour. Wäre es nicht sinnvoller gewesen, beide Romulanerinnen ›Taris‹ zu nennen? ›Die Iconia-Sonden‹ gehört zur zweiten Staffel; inzwischen ist also genug Zeit für eine Beförderung verstrichen.

Antworten

1. Beim neuropsychologischen Seminar auf Bacar VI.

2. Auf Deck 12.

WILLKOMMEN IM LEBEN NACH DEM TODE

(TAPESTRY)

Sternzeit: unbekannt

Eine Landegruppe kehrt an Bord der *Enterprise* zurück, mit einem schwer verletzten Picard. Kurze Zeit später stirbt der Captain aufgrund von Problemen mit dem künstlichen Herzen. Picard erwacht in einem hellen Zimmer und sieht eine gottartige Gestalt, die sich als Q erweist und verkündet, daß sie die Ewigkeit zusammen verbringen werden. Q fragt den gerade Verstorbenen, ob er irgend etwas bedauert. Er weist darauf hin: Wenn der Captain ein richtiges Herz gehabt hätte und kein Implantat, so wäre er jetzt noch am Leben (siehe ›Das Herz des Captains‹). Picard gibt zu, daß es in seiner bewegten Jugend tatsächlich viele Dinge gibt, die er bereut – woraufhin Q ihn in die Vergangenheit schickt, zur Starbase Earhart. Jean-Luc ist plötzlich wieder ein Fähnrich und weiß: In zwei Tagen findet der Kampf gegen die drei Norsikaner statt – jene Ausei-

Quizfragen

1. *Wen beauftragt Dr. Crusher, sich in Station 3 um die Patienten zu kümmern?*
2. *Wer hat in Picards geänderter Zukunft den Befehl über die* Enterprise?

nandersetzung, die mit einem norsikanischen Dolch in seinem Herzen endet. Q teilt ihm mit: Wenn er die Konfrontation vermeidet, so bleibt das Herz unverletzt, was ihn dreißig Jahre später vor dem Tod bewahrt.

Mit der im Lauf der Zeit gesammelten Erfahrung gelingt es Picard, den Kampf zu vermeiden. Q gratuliert ihm zu diesem Erfolg und bringt ihn in die Gegenwart zurück – die aufgrund der veränderten Vergangenheit anders beschaffen ist als die bereits erlebte. *Lieutenant* Picard arbeitet als Assistent in der astrophysikalischen Abteilung und genießt den Ruf, immer pünktlich und zuverlässig zu sein. Doch ein Kommando-Offizier ist er ganz gewiß nicht. Er wird den Rest seines Lebens in Sicherheit verbringen, Daten sammeln und analysieren, den Vorgesetzten Berichte übermitteln. Picard bittet Q um die Chance, alles wieder so geschehen zu lassen, wie es einmal war. Q ist einverstanden, und der Kampf wiederholt sich – Jean-Luc lacht über das Messer in seiner Brust. Unmittelbar darauf kommt der Captain zu sich; das künstliche Herz funktioniert wieder.

Anmerkungen

In ›Das Herz des Captains‹ erzählt Picard Wesley vom Kampf gegen die Norsikaner. Er erwähnt dabei, daß er über das Messer in seiner Brust lachte. Das ergibt nur dann einen Sinn, wenn man sich einen besonders tollkühnen und verwegenen Jean-Luc vorstellt, der den Kampf regelrecht genoß. In ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ gewinnt dieses Lachen eine neue Bedeutung: Picard weiß, daß sein Leben in den vertrauten Bahnen verlaufen wird, und dieser Umstand erfüllt

ihn mit Erleichterung. Sehr geschickt nimmt man hier Bezug auf einen vor mehreren Jahren geschriebenen Dialog.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als der verletzte Picard in der Krankenstation eintrifft, fragt Dr. Crusher, was geschehen ist. Riker antwortet, daß sie außerhalb des Konferenzraums von Lenarianern angegriffen wurden. Wenig später möchte die Ärztin von dem Klingonen wissen, welche Waffe den Schaden verursachte, und Worf erwidert: »Ein komprimierter terrionischer Strahl.« Beim Gespräch mit Q meint Picard: Wenn er in seiner Jugend vernünftiger gewesen wäre, hätte er dreißig Jahre später nicht aufgrund einer *gefächerten* energetischen Entladung sterben müssen. War der terrionische Strahl nun gefächert oder komprimiert?

Logik und Voraussetzungen

• Ich habe bereits darauf hingewiesen: In ›Das Herz des Captains‹ erzählt Picard recht ausführlich von der Begegnung mit den Norsikanern. Zwischen jenen Schilderungen und den tatsächlichen Ereignissen in dieser Episode scheint es jedoch einige Unterschiede zu geben.

Erstens: Beim Gespräch mit Wesley meint Picard, einige junge Offiziere und er hätten in der Starbase Earhart mehrere Tage Urlaub verbracht. In ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ behauptet er Q gegenüber, er sei unmittelbar nach dem Ende der Ausbildung zur Starbase gekommen, um von dort aus den ersten Einsatz im All zu beginnen.

Zweitens: Wesley gegenüber weist Picard darauf hin, seine Begleiter seien klug genug gewesen, den Norsikanern im

Bonstell-Freizeitzentrum aus dem Weg zu gehen. Er hingegen stand direkt vor dem schlimmsten von ihnen und beleidigte ihn, woraufhin es zu dem Kampf kam. Diese Schilderungen weichen von den Ereignissen in ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ ab: Einer der anderen Offiziere wird von den Norsikanern provoziert und geht ihnen *nicht* aus dem Weg.

Drittens: In ›Das Herz des Captains‹ sagt Picard, er hätte einen Norsikaner ›in den Schwitzkasten‹ genommen, als ihn ein anderer mit dem Messer angriff. Doch in dieser Episode sieht man, wie Picard einen Gegner mit einer Art Judo-Griff zu Boden schickt, bevor sich ihm die Klinge in den Leib bohrt.

Und viertens: Seit der ersten Begegnung mit den Norsikanern ist Picard tatsächlich reifer geworden. In ›Das Herz des Captains‹ berichtet er Wesley, daß er den schlimmsten Norsikaner beleidigt hätte – mit deutlichen Hinweisen darauf, was er von ihm, den anderen Norsikanern, seinem Heimatplaneten und auch seinen Eltern hielt. Am Ende von ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ hält sich Picard nicht mit den unwichtigen Details auf und greift sofort an.

Geräte und Ausrüstung

• Auch in dieser Episode gibt es eine Kontrolltafel im Innern des Turbolifts! Zum letztenmal präsentierte sie sich in ›Ungebetene Gäste‹ – offenbar lassen die Produzenten sie ganz nach Belieben erscheinen und verschwinden. Man sieht sie in der Szene, als Picard den Turbolift betritt, um LaForge Bericht zu erstatten. Die Tafel befindet sich links von der Tür, und seltsamerweise leuchten ihre Displays nicht so wie in ›Ungebetene Gäste‹. Sind vielleicht die Kontrollampen durchgebrannt?

Antworten

1. Dr. Selar. (Nur zur Information; Setar wird auch in ›Das Experiment‹ und ›Verdächtigungen‹ (Suspicions) erwähnt. Sie erschien in ›Das fremde Gedächtnis‹.)

2. Thomas Holloway.

DER MOMENT DER ERKENNTNIS (1)

(BIRTHRIGHT [1])

Sternzeit: 46578.4

Die *Enterprise* erreicht eine Raumstation namens Deep Space Nine, um bei Bau und Reparatur von Aquädukten auf Bajor zu helfen. Dr. Bashir, Erster Medo-Offizier von DS9, kommt mit einer fremden Apparatur an Bord, um sie gründlich zu untersuchen. Nachdem man ihn bei einer unerlaubten Verwendung des Computers in der Krankenstation überrascht hat, schlägt Data vor, das Gerät in der technischen Sektion zu analysieren. Bei den Tests kommt es zu einer Plasma-Entladung, die Data bewußtlos werden und von seinem Schöpfer träumen läßt. Es stellt sich heraus, daß Noonian Soong Data mit einigen speziellen Schaltkreisen ausgestattet hat, die ihm Träume ermöglichen. Offenbar sollte dieses Potential aktiviert werden, sobald der Androide eine gewisse Entwicklungsstufe erreicht hatte. Durch die Plasma-Entladung erfolgt die Aktivierung zwar zu früh, aber Data beschließt trotzdem, fortan regelmäßig zu träumen.

Quizfragen

1. *Wie lange ist Data während des ersten Traums bewußtlos?*
2. *Für was halten die Ferengi den Hammer?*

Unterdessen erfährt Worf in Deep Space Nine, daß sein Vater noch lebt. Bei dem romulanischen Angriff auf Khitomer wurde er nicht etwa getötet, sondern geriet in Gefangenschaft. Worf lehnt es zunächst ab, diese Geschichte zu glauben. Wenn es ein Klingone zuläßt, gefangengenommen zu werden, so bringt er Schande nicht nur über sich selbst, sondern auch über Kinder und Kindeskinder. Doch nach gründlichen Überlegungen beschließt Worf, der Sache auf den Grund zu gehen. Er wendet sich erneut an den Mann, von dem die Informationen stammen, läßt sich von ihm den Weg zum romulanischen Gefängnis weisen. Des Nachts schleicht er sich ins Lager und findet tatsächlich Klingonen, die den Angriff auf Khitomer überlebten. Von ihnen erfährt er, daß sein Vater damals starb – und daß er nicht in die Freiheit zurückkehren kann.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Dr. Bashir scheint sich kaum etwas dabei zu denken, ohne Erlaubnis den Computer in der Krankenstation zu benutzen. Er rechtfertigt sich mit dem Hinweis, daß es mit den Computern von DS9 Stunden gedauert hätte, den fremden Apparat zu untersuchen. Wieviel Zeit wäre erforderlich gewesen, um eine Genehmigung einzuholen? Fünfzehn Sekunden? Außerdem: Arbeitet nur Dr. Crusher in der Krankenstation? Zu dem betreffenden Zeitpunkt befindet sie sich auf Deep Space Nine, doch es müßten einige Medo-Assistenten zugegen sein, oder?

• Worf bekommt seine Informationen von dem zwielichtigen Jaglom Shrek, der sich ihm als ›Mann des Wissens‹ vorstellt. Allerdings: Er ist ein Y'Ridianer. Warum sollte er sich selbst

als ›Mann‹ bezeichnen? Handelt es sich dabei nicht um einen sehr menschlichen Ausdruck?

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode trägt Worf einen eng anliegenden Coverall, der einen *glatten* Rücken zeigt – obwohl in ›Die Operation‹ darauf hingewiesen wird, daß bei ihm ein dinosaurierartiger Kamm bis zum Gesäßansatz reicht.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Hier ein Tip, um viel Geld zu verdienen: Investieren Sie in ein Unternehmen, das breite Kaffeebecher von der Sorte ›diese Dinger kippen nicht um‹ herstellt. Der Grund: Sie werden auch noch im vierundzwanzigsten Jahrhundert verwendet. Man sieht sie, als LaForge und Worf ein Restaurant in Deep Space Nine besuchen.

• Als Data von der Plasma-Entladung getroffen wird, fällt ihm ein Tricorder aus der Hand. Den Geräuschen ist zu entnehmen, daß er über den Boden rutscht und dann liegenbleibt. Nach einem kurzen Wechsel der Kameraeinstellung wird ein Data gezeigt, der das Bewußtsein verliert. Links davon rutscht der Tricorder noch immer über den Boden. Inzwischen müßte er längst zur Ruhe gekommen sein. Ist LaForge mit dem Fuß dagegengestoßen, als er loslief, um dem Androiden zu helfen?

• Angeblich verfügt das Schiff des Y'Ridianers über Warppotential – das meint Worf jedenfalls, als er Jaglom Shrek dazu ›überredet‹, ihn zum romulanischen Gefängnis zu bringen. Allerdings: Während des Flugs bilden die Sterne keine für den Warptransfer typischen Streifenmuster. (Das ließe sich viel-

leicht mit dem Hinweis erklären, daß der Warptransit bereits beendet ist. Die Sache hat nur einen Haken: In der nächsten Szene fordert Shrek seinen Begleiter auf, die Gelegenheit zu nutzen und ein wenig auszuruhen – das Ziel wird erst in drei Stunden erreicht. Warum fliegt das Schiff mit Impulskraft, wenn es den Kerkerplaneten erst in drei Stunden erreicht?

• Bevor LaForge versucht, Datas Sehvermögen wiederherzustellen, verbindet er ihn mit dem Computer im Maschinenraum. Dabei verwendet er ein Glasfaserkabel und befestigt es am Kopf des Androiden. Nachdem Data zum zweitenmal von der Plasma-Entladung getroffen worden ist, zeigt eine Nahaufnahme sein Gesicht. Das Kabel fehlt, aber im Hintergrund sieht man deutlich die zentralen Kontrollen des Maschinenraums. Es folgt die Traumsequenz: Data steht auf (er saß auf einem Stuhl vor dem Turbolift) und verläßt den Raum, um Soong zu suchen. Wenn die Nahaufnahme von Datas Gesicht bereits zu dem ›Traum‹ gehört, so gibt es an dem fehlenden Glasfaserkabel nichts auszusetzen. Doch wenn sich Data noch im Maschinenraum befindet, so sollte das Kabel nach wie vor am Gesicht befestigt sein – immerhin ist der Maschinenraum nicht Teil der Traumsequenz.

Antworten

1. *Siebenundvierzig Sekunden.*
2. *Sie sehen darin ein Symbol für Potenz.*

DER MOMENT DER ERKENNTNIS (2)

(BIRTHRIGHT [2])

Sternzeit: 46759.2

Worf hat sich in ein romulanisches Gefangenenlager geschlichen und dort folgendes herausgefunden: Die vor Jahrzehnten von Khitomer verschleppten Klingonen möchten gar nicht befreit werden. Sie haben nur einen Wunsch: Ihre Familien sollen glauben, daß sie ehrenhaft im Kampf starben. Vor Jahren beschlossen sie, im Gefangenenlager zu bleiben und dort neue Familien zu gründen. Um ihnen das zu ermöglichen, gab der romulanische Lagerkommandant seine militärische Laufbahn auf und heiratete sogar eine klingonische Kriegerin. Das alles bedeutet: Auch Worf muß bleiben, denn niemand darf von der Schande der ›gefangenen‹ Klingonen erfahren.

Quizfragen

1. *Wer warf das Schwert ins Meer?*
2. *Welche Datenbank benutzt La-Forge, um der Spur von Jaglom Shreks Schiff zu folgen?*

Worf versucht trotzdem, das Lager zu verlassen und zu dem Raumschiff zurückzukehren, das ihn zum Kerkerplaneten brachte (siehe ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹), doch die Romulaner vereiteln seine Pläne. Das Oberhaupt der klingonischen Häftlinge weiß, daß Worf nicht aufgeben wird, und deshalb bekommt ein junger Klingone den Auftrag, ihn im

Auge zu behalten. Worf entdeckt, daß die Kinder im Lager überhaupt nichts von den Traditionen seines Volkes wissen, und daraufhin schlüpft er in die Rolle des Lehrers. Bald werden seine Schüler unruhig: Sie möchten den Planeten verlassen und im Imperium zu wahren Kriegern heranwachsen. Der Kommandant weiß: Wenn Worf seine Aktivitäten fortsetzt, ist der Frieden im Lager bald zu Ende. Er versucht, Worf umzubringen, doch die jungen Klingonen sind bereit, gemeinsam mit ihm in den Tod zu gehen. Der Kommandant lenkt ein und erlaubt ihnen, das Lager zu verlassen. Vorher nimmt Worf den jungen Klingonen das Versprechen ab, auf keinen Fall ihre Herkunft zu verraten. Auf diese Weise bleibt die Ehre der klingonischen Familien daheim geschützt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bei dieser Episode ergibt sich vor allem folgende Frage: Warum ist ›Der Moment der Erkenntnis‹ ein Zweiteiler? Hier im zweiten Teil geschieht überhaupt nichts mit Data. Die Träume des Androiden hätten auf eine Folge beschränkt werden können – um Worf Gelegenheit zu geben, sich in einer anderen Folge ganz auf seine Erfahrungen als Gefangener bei den Romulanern zu konzentrieren. In beiden Episoden geht es um ›Vaterschaft‹; abgesehen davon gibt es kaum eine Verbindung.

• Einigen Dialogen ist zu entnehmen, daß die Klingonen schon seit dreiundzwanzig Jahren in dem Lager leben. Andererseits befindet es sich angeblich am Rand des romulanischen Reiches. Welchen Sinn hat es, ein Gefangenenlager ausgerechnet an der Peripherie des eigenen Territoriums einzurichten?

• Die jungen Klingonen sollen zu Hause behaupten, Überlebende eines Raumschiffunglücks zu sein, das sich vor vier Jahren in dem Sonnensystem ereignete. Weiß man im Imperium wirklich nicht über Routen und Flugziele der eigenen Schiffe Bescheid? Hat man dort keine Ahnung, daß nie ein Raumer in dem betreffenden Raumsektor verschwand? Und wie will man erklären, daß die Kinder und Jugendlichen nur wenig von der klingonischen Tradition wissen? Zugegeben, Worf hat sie unterrichtet, aber bestimmt sind ihre Kenntnisse lückenhaft.

Logik und Voraussetzungen

• Das Oberhaupt der klingonischen Gefangenen fragt Worf, warum er gekommen ist. Der alte Krieger weist in diesem Zusammenhang auf folgendes hin: Wenn der Vater tatsächlich noch am Leben wäre, so müßte Worf die Schande ertragen. Worf antwortet, für so etwas gäbe es in seinem Herzen keinen Platz. Daraufhin hört er von seinem Gesprächspartner: »Wenn mein Sohn hierherkäme… In dem Fall könnte ich nur hoffen, daß er Klingone genug ist, um mich zu töten.« Erwirbt ein Sohn Ehre, wenn er den Vater umbringt? Wenn das stimmt, hat der klingonische Commander in ›Der Austauschoffizier‹ unehrenhaft gehandelt: Er teilte Riker mit, sein Vater sei in romulanische Gefangenschaft geraten und später ins Imperium heimgekehrt. Der Commander lehnt es zwar ab, den Vater zu besuchen, aber er spricht nicht davon, ihn zu töten.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In dieser Episode hat der romulanische Lagerkommandant seine berufliche Laufbahn für die gefangenen Klingonen geop-

fert. Sein Sohn schafft dafür einen guten Ausgleich. Vielleicht haben Sie bemerkt, daß Admiral Mendak in ›Datas Tag‹ große Ähnlichkeit mit dem Lagerkommandanten aufweist – offenbar ist er ein naher Verwandter. (Beide Rollen wurden von Alan Scarfe gespielt.)

• Mit der Sternzeit scheint hier etwas nicht zu stimmen. Die Ereignisse des ersten Teils von ›Der Moment der Erkenntnis‹ geschehen um Sternzeit 46588.4. Doch Picards erster Logbucheintrag im zweiten Teil – etwa in der Mitte dieser Episode – trägt die Sternzeit 46759.2. Der Unterschied beträgt 180,8 Einheiten. LaForge stellt fest, daß seit Worfs Aufbruch mit dem Y'Ridianer nur eine Woche verging. Nun, 1000 Einheiten entsprechen ungefähr einem Fernsehjahr – wie können da 180,8 Einheiten das Äquivalent einer Woche sein? (Vielleicht ist Patrick Stewart oder dem Drehbuchautor ein Fehler bei der dritten beziehungsweise vierten Stelle der zweiten Sternzeit unterlaufen.)

Antworten

1. *Morath. (Das nehme ich wenigstens an. Worf spricht von Kahless' Bruder. Von den Brüdern berichtet er Alexander in ›Die Soliton-Welle‹.)*
2. *Die Datenbank für Flugverkehrskontrolle von* Deep Space Nine.

IN DER HAND VON TERRORISTEN

(STARSHIP MINE)

Sternzeit: 46682.4

In dieser Episode soll die *Enterprise* in Remlar Array von Baryon-Partikeln gereinigt werden, die sie während vieler Warptransfers im Verlauf von fünf Jahren absorbiert hat. Die Neutralisierungsstrahlen sind sehr schädlich für lebendes Gewebe, und daher müssen alle Besatzungsmitglieder das Schiff verlassen und sich auf den nahen Planeten Arkaria begeben. Während eines Empfangs hört Picard von arkarianischen Pferden und beschließt, ein wenig zu reiten. Vorher kehrt er jedoch zur *Enterprise* zurück, um seinen Sattel zu holen.

In der Nähe sieht er ein offenes Schaltsegment mit mehreren durchtrennten Leitungen. Wenige Sekunden später bedroht ihn ein Arbeiter des Remlar Array mit einem Schweißgerät. Picard überwältigt den Mann und eilt zum Transporter, trifft dort jedoch zu spät ein: Die Energiezufuhr wird von der automatischen Deaktivierungssequenz unterbrochen, bevor sich der Captain transferieren kann. Er erfährt schließlich, daß die

Quizfragen

1. *Welchen Autorisierungscode verwendet Picard, um die Kommandofunktionen zu blockieren?*
2. *Welches Volk zieht eine Zimmertemperatur vor, die der Körpertemperatur entspricht?*

Leute an Bord Trilithiumharz stehlen wollen – ein äußerst giftiges und flüchtiges Abfallprodukt des Warptriebwerks. Ganz allein führt er den Kampf gegen die Verbrecher an Bord, und dabei beginnt auch ein Wettlauf mit der Zeit: Wenn er sich zu Beginn der Barion-Neutralisierung noch immer an Bord aufhält, droht ihm der Tod. Im Gesellschaftsraum kommt es zur entscheidenden Konfrontation mit der Verschwörerchefin Kelsey. Picard verliert den Kampf, und sein Gegner beamt sich zusammen mit dem Trilithium an Bord des Fluchtschiffes – ohne zu ahnen, daß der Captain die Stabilisierungskomponente aus dem Behälter entfernt hat. Das Trilithium explodiert und zerstört den kleinen Raumer. Im Anschluß daran gelingt es Picard gerade noch rechtzeitig, einen Kontakt mit der arkarianischen Basis herzustellen, bevor ihn der Neutralisierungsstrahl erreicht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard schlägt den ersten Arbeiter in der Nähe seines Quartiers nieder. Einige Szenen später zieht er den Mann in die Krankenstation. (Der Kennzeichnung am Schott ist zu entnehmen, daß sie sich auf Deck 12 befinden, und an der Wand sieht man das Symbol der Krankenstation.) Man sollte daran denken, daß zu diesem Zeitpunkt die Turbolifte nicht mehr funktionieren, weil die primäre Energieversorgung deaktiviert wurde. Woraus folgt: Picard schickt den Burschen ins Reich der Träume, zerrt ihn dann in eine Wartungsröhre und trägt ihn fünf Decks tiefer, nur um ihm ein ganz normales Betäubungsmittel zu verpassen. Ergibt das vielleicht einen Sinn?

• Während Picard hier und dort den Verbrechern auflauert, weiß er, daß seine Gegner schließlich den Gesellschaftsraum aufsuchen *müssen* – dort findet die Barion-Neutralisierung zuletzt statt. Ursprünglich wollten die Schurken mit dem Trilithium im Maschinenraum bleiben und sich dort mit einem speziellen Schirmfeld schützen. Doch Picard zerstört den Generator, und daraufhin begeben sie sich zum zehnten Vorderdeck. Es handelt sich hier um die gleichen Leute, die zu Anfang der Episode ein Schirmfeld auf der Brücke erzeugten. Warum gehen sie nicht dorthin, um das Ende der Barion-Neutralisierung abzuwarten?

• Zu Beginn dieser Folge übt sich Data in Konversation, und dabei sagt er unter anderem: »Ich habe herausgefunden, daß Menschen eine Körpertemperatur von 21 Grad Celsius bevorzugen.« Ich bin ziemlich sicher, daß nur tote Menschen eine solche Temperatur bevorzugen. (Data meint vermutlich die Zimmertemperatur.)

• Im Gespräch mit Commander Hutchinson – dem für Arkaria zuständigen Starfleet-Offizier – meint Data, daß fünf Tarellianer zur Besatzung der *Enterprise* gehören. Wenn er von dem gleichen Volk spricht, das in ›Die Frau seiner Träume‹ Erwähnung findet, so hat Wyatt Miller bemerkenswerte Arbeit geleistet. In jener Episode nimmt der junge Arzt Anteil an dem Leid der letzten Überlebenden einer Spezies, die dem Ergebnis der eigenen genetischen Manipulationen – einem Virus – zum Opfer gefallen ist. Wyatt riskierte sein Leben, indem er sich an Bord des anderen Schiffes beamte, das daraufhin fortflog. Offenbar gelang es ihm, ein Heilmittel zu finden – anders ist die Präsenz von fünf Tarellianern in der *Enterprise*-Crew nicht zu erklären.

Geräte und Ausrüstung

• Allem Anschein nach haben die Produzenten beschlossen, die Kontrolltafel im Innern der Turbolifte (links von der Tür) zu behalten. Sie tauchte zum erstenmal in ›Ungebetene Gäste‹ auf, und zwar mit erleuchteten Displays. In ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ erscheint sie erneut, doch dabei bleiben die Anzeigefelder dunkel. Wir dürfen sie auch in dieser Episode und in der nächsten – ›Der Feuersturm‹ (LESSONS) – bewundern.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Sternzeit zu Beginn dieser Folge beantwortet eine Frage in bezug auf ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹. Zwischen den beiden Folgen der Doppelfolge gibt es einen Zeitsprung von 180,8 Einheiten – er erschien deshalb so groß, weil erwähnt wurde, daß nur eine Woche verstrich. Offenbar hat jemand die dritte und vierte Stelle in der Sternzeit vertauscht, da ›In der Hand von Terroristen‹ mit 46682.4 beginnt – also *zwischen* den Ereignissen des ersten und zweiten Teils von ›Der Moment der Erkenntnis‹. Oder hat Worf vielleicht einen Zwillingsbruder, der ihn bei den Ereignissen von ›In der Hand von Terroristen‹ vertreten hat, während er den klingonischen Kindern im romulanischen Gefangenenlager von den Traditionen seiner Heimat erzählte?

• Eine ›Arbeiterin‹ hat Picard zum zweiten Mal erwischt und teilt dem Chef der Schurkengruppe mit: »Ich bin auf Deck 10 und habe Mot.« (Zu diesem Zeitpunkt verwechseln die Verbrecher Picard mit dem Bordfriseur.) Wenn man die Lippen

der Frau beobachtet, so gewinnt man den Eindruck, daß sie nicht ›zehn‹, sondern ›zwei‹ sagt. Als kurz darauf der Boß zu ihr kommt, geht die Frau durch eine mit ›02‹ gekennzeichnete Tür. Sie befindet sich also tatsächlich auf dem zweiten Deck. Warum haben die Produzenten anschließend den betreffenden Dialog geändert und die Frau ›zehn‹ sagen lassen?[7]

Wenn die Frau und Picard tatsächlich auf Deck zwei sind, so müssen sie bereits vom Barion-Neutralisierungsstrahl erfaßt worden sein. Die entsprechende graphische Darstellung zeigt den Strahl im vorderen Drittel des Diskussegments; er nähert sich dem Gesellschaftsraum. Das zweite Deck erstreckt sich direkt unter der Brücke (Deck 1) im Zentrum der Diskussektion und reicht nicht weit nach vorn.

• Jetzt wissen wir wenigstens, was mit dem Intervaller vom Typ Varon T geschehen ist. In der Episode ›Der Sammler‹ wird Data von einem gewissen Kivas Fajo entführt und mit einer illegalen Waffe bedroht, einem sogenannten Varon-T-Intervaller. Fajo meint, nur fünf Prototypen seien davon hergestellt worden, und er hätte vier von ihnen. Ganz offensichtlich hat Kelsey den fünften: Ihre Waffe sieht genauso aus wie jene, die Fajo in ›Der Sammler‹ dem Androiden gegenüber benutzte.

Antworten

1. Gamma 6073.

2. Die Sheliak.

[7] Auch dieser Punkt bezieht sich wieder auf die amerikanischen Originaldialoge: »zwei – two«, »zehn – ten«. – *Anm. d. Übers.*

DER FEUERSTURM

(LESSONS)

Sternzeit: 46693.1 – 46697.2

Um drei Uhr morgens Bordzeit begibt sich Picard in seinen Bereitschaftsraum und stellt fest: Das gesamte Computersystem wird von der Abteilung Stellare Kartographie in Anspruch genommen. Der Captain begibt sich in die entsprechende Sektion, um Aufschluß zu gewinnen. Lieutenant Commander Nella Darrin, seit kurzem Leiterin der Stellarkartographie an Bord der *Enterprise,* erklärt folgendes: Sie braucht die Computerkapazität für genaue gravometrische Messungen. Mit den betreffenden Daten möchte sie die Konfiguration eines entstehenden Sonnensystems vorhersagen. Picard findet das Gespräch sehr interessant. Später kommt es zu einer neuerlichen Begegnung mit Darrin, und bei dieser Gelegenheit spielt Darrin den Klavierteil eines Mozart-Trios. Es folgt eine Diskussion über Musik, was dazu führt, daß sie beide Picards Quartier aufsu-

Quizfragen

1. *Wo meldete sich Darrin zur Stelle, um den Dienst an Bord der* Enterprise *anzutreten?*
2. *Welcher Ort in der* Enterprise *bietet akustische Perfektion?*

chen, wo der Captain Flöte spielt (siehe ›Das zweite Leben‹). Im Anschluß daran beginnt ein Duett.

Die Beziehung wird immer besser – bis zu einer harten Belastungsprobe. Die Föderationskolonie auf Bersallis III muß evakuiert werden, da sie von einem enormen Feuersturm bedroht wird. Darrin leitet den Einsatz von sechs Landegruppen, die Thermodeflektoren zum Schutz der Kolonie installieren sollen. Sie teilt Riker mit, daß die Schilde immer wieder manuell kalibriert werden müssen. Auf der Grundlage dieser Information weist Picard die Landegruppen an, auf dem Planeten zu bleiben, bis alle Kolonisten zur *Enterprise* transferiert worden sind. Als man dann versucht, auch die Besatzungsmitglieder im Einsatzgebiet an Bord zu beamen, werden zwei Gruppen vermißt, darunter auch die Darrins. Glücklicherweise gelingt es, Darrin und einige andere zu finden. Picard teilt der Frau mit, daß er es nie wieder über sich bringen kann, sie einer Gefahr auszusetzen. Darrin antwortet: Solange sie zur Crew der *Enterprise* gehört, läßt sich so etwas gar nicht vermeiden. Da keiner von ihnen den Dienst quittieren möchte, bittet Darrin um eine Versetzung von der *Enterprise.*

Bemerkenswerte Szenen

In dieser Episode gibt es eine geschickt inszenierte Sequenz. Als Darrin Klavier spielt, sehen wir Hände, die Tasten betätigen. Anschließend schwenkt die Kamera langsam, und schließlich sieht man Darrins Gesicht. Es scheint eine kontinuierliche Szene zu sein, ohne Wechsel von Kameraeinstellungen, doch dieser Eindruck täuscht. Darrins Bild wird der Szene

hinzugefügt, als die Seite des schwarzen Klaviers im Vordergrund erscheint.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Gehen wir einmal von der Annahme aus, daß nur die Einsatzgruppen mit ihren Thermodeflektoren eine Zerstörung der Kolonie verhinderten. Nehmen wir weiterhin an, daß die entsprechenden Besatzungsmitglieder der *Enterprise* erst ganz zum Schluß in Sicherheit gebracht werden. Als Picard die Krankenstation besucht, erfährt er von Riker, daß nicht nur alle Kolonisten evakuiert worden sind, sondern auch Einsatzgruppen – bis auf zwei. Jede Landegruppe bestand aus zwei Angehörigen der Crew. Es werden also fünf Personen vermißt: die insgesamt vier Mitglieder der beiden Einsatzteams sowie Darrin. Doch als die *Enterprise* später Überlebende an Bord beamt, rematerialisieren sechs Individuen im Transporterraum, gefolgt von Darrin und noch jemandem. Das sind acht. Woher kommen die anderen drei?

• Die Episode endet damit, daß Darrin eine Versetzung beantragt – da Picard sie keinen Gefahren mehr aussetzen will und niemand von ihnen bereit ist, den Dienst zu quittieren. Nun, ich kann gut verstehen, warum Picard zögert, seine Starfleet-Uniform für immer an den Nagel zu hängen. Immerhin ist er mit Leib und Seele Captain; als Zivilist bekäme er sicher kaum Gelegenheit, ein Schiff wie die *Enterprise* zu kommandieren. Andererseits: Darrin ist Wissenschaftlerin. Es wäre ihr durchaus möglich, Starfleet zu verlassen, ohne daß sich dadurch negative Folgen für ihre Arbeit ergeben. Zum Beispiel: Keiko O'Brien bekleidete keinen Rang in der Flotte, was sie jedoch

nicht daran hinderte, eine hohe wissenschaftliche Stellung an Bord einzunehmen. Und überhaupt: Warum verhalten sich Picard und Darrin so, als sei es eine so bedeutsame Angelegenheit, den Dienst zu quittieren? Wenn ihnen das zivile Leben nicht gefällt, können sie jederzeit ohne Probleme in die Flotte zurückkehren (so wie Worf im zweiten Teil von ›Der Kampf um das klingonische Reich‹).

• Noch einmal zu Darrins Versetzungsantrag. In vielen Episoden wird erwähnt, daß nur die Besten Gelegenheit erhalten, Mitglieder der *Enterprise*-Crew zu werden. Starfleet-Offiziere leisten harte Arbeit, um in den Genuß eines solchen Privilegs zu gelangen. Anders ausgedrückt: Darrin hat sich mit Eifer und Fleiß das Recht erworben, Besatzungsmitglied der *Enterprise* zu sein. In gewisser Weise hat sie damit einen Höhepunkt ihrer Karriere erreicht. Und doch beschließt sie schon kurz nach ihrer Ankunft, um Versetzung zu bitten. Der Grund: Picard ist nicht imstande, sie so zu behandeln wie andere Offiziere unter seinem Kommando. Er sieht sich gezwungen, ihren Einsatz auf Umstände zu beschränken, die er für ›sicher‹ hält. Darrin zieht daraus den richtigen Schluß, daß sie auf eine Art ›Abstellgleis‹ geschoben wird und praktisch keine Chance mehr erhält, in ihrem Beruf weiter voranzukommen. Deshalb der Versetzungsantrag. Die einzige andere Möglichkeit für sie bestünde darin, Picard sexuelle Belästigung vorzuwerfen und ein Disziplinarverfahren gegen ihn einzuleiten. Es geschieht immer wieder, daß er Offiziere in gefährliche Einsätze schickt, unter ihnen auch solche, die er sehr schätzt, wie etwa Riker. Bei derartigen Missionen können die Betreffenden mit besonderen Leistungen auf sich aufmerksam machen. Zweifellos bekommt Darrin für ihr Mitwirken bei der Rettung der Kolo-

nie eine Belobigung. Doch nach diesem Einsatz entscheidet Picard, ihr nie wieder die Möglichkeit zu geben, Lorbeeren zu ernten. Seine Entscheidung basiert allein auf der Tatsache, daß sie eine Frau ist und er sie liebt. Man kann also von sexuell motivierter Benachteiligung sprechen, oder?

Antworten

1. In der Starbase 218.

2. Das vierte Segment von Jefferiesröhre 25.

DAS FEHLENDE FRAGMENT

(THE CHASE)

Sternzeit: 46731.5 – 46735.2

Picards früherer Archäologieprofessor Galen besucht die *Enterprise* und tritt mit einem unerwarteten Vorschlag an den Captain heran: Er bittet Picard, ihn bei einer Expedition zu begleiten. Galen meint, er stünde kurz vor einer sehr wichtigen Entdeckung, doch er nennt keine Einzelheiten. Widerstrebend lehnt Picard ab und beruft sich dabei auf seine Verantwortung gegenüber der *Enterprise.* Der Professor verläßt das Schiff. Als für die *Enterprise* eine neue Mission beginnt, empfängt sie einen Notruf Galens – er wird von Y'Ridianern angegriffen. Picard kommt ihm zu Hilfe, und es gelingt, den Raumer der Aggressoren zu vernichten, doch vorher wird der Professor tödlich verletzt.

Quizfragen

1. *Wie viele Knöpfe weist die Gürtelschnalle des klingonischen Captains auf?*
2. *Woraus besteht Datas obere Wirbelsäule?*

Picard benutzt die Informationen an Bord von Galens Shuttle, um Nachforschungen anzustellen. Als er den Zweck der Expedition erkennt, versteht er Galens Verschwiegenheit: Der Professor hat herausgefunden, daß gewisse DNS-Fragmente von verschiedenen Planeten kompatibel sind. Wenn man sie zusammenfügt,

so entsteht ein viereinhalb Milliarden Jahre altes Computerprogramm. Leider haben auch die Cardassianer, Klingonen und Romulaner von Galens Forschungen erfahren. Schließlich findet ein Treffen statt, und zwar auf dem Planeten, wo angeblich das letzte DNS-Fragment existiert. Picard startet das vollständige Programm in einem Tricorder, und auf dem Display erscheint die Darstellung einer Sprecherin. Sie teilt den Zuhörern mit, daß humanoides Leben zuerst auf ihrem Planeten entstand. Um das eigene Vermächtnis zu wahren und weiterzugeben, brachte ihr Volk eine ganz spezielle Saat in der ›Ursuppe‹ anderer Welten aus – um dafür zu sorgen, daß dort ebenfalls humanoides Leben entstand. Die DNS-Nachricht soll den gemeinsamen Ursprung der verschiedenen Völker bestätigen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Das ist alles? Wenn sie nicht tot wäre, würde ich versuchen, sie umzubringen.« Diesen Kommentar gibt der klingonische Commander ab und bezieht sich damit auf die Sprecherin. Ich kann ihn verstehen. Immerhin hat der Klingone eine lange, anstrengende und auch gefährliche Jagd nach dem DNS-Programm hinter sich – nur um jetzt festzustellen, daß es sich dabei um eine Nachricht in einer sehr alten Flasche handelt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die *Enterprise* kommt Galen zu Hilfe und feuert auf den y'ridianischen Angreifer – woraufhin das andere Raumschiff sofort explodiert. Riker glaubt Worf dafür verantwortlich, doch der meint, die Energiestärke der Phaser sei nicht annä-

hernd hoch genug gewesen, um die Vernichtung des y'ridianischen Schiffes zu bewirken. Warum also explodierte es? Die Frage bleibt unbeantwortet.

• Diese Episode erklärt eine der STAR TREK-Eigenartigkeiten, die auf meiner Liste für Seltsames ganz oben stehen: Warum sehen die meisten extraterrestrischen Völker den Menschen so ähnlich? Die Antwort: Vor viereinhalb Milliarden Jahren brachte ein humanoides Volk auf vielen verschiedenen Planeten eine DNS-Saat aus, die schließlich zur Entstehung von humanoidem Leben führte. Um ganz ehrlich zu sein: Ich bin ein wenig verwirrt. Bisher habe ich die DNS für eine Art Blaupause gehalten. Während sich ein Organismus entwickelt, wachsen die Zellen und spezialisieren sich auf der Grundlage von Informationen, die sie in der DNS finden. ›Das fehlende Fragment‹ deutet jedoch darauf hin, daß die DNS außerdem als eine Art Bewertungszentrale für Mutationen fungiert: Sie fördert Veränderungen, die in eine bestimmte (die ›gewünschte‹) Richtung zielen, während sie andere unterdrückt. Wie stellt sie das an? Weiß sie schon im voraus, welche Mutationssequenzen für die Entstehung von humanoidem Leben nötig sind? Und wenn das der Fall ist: Warum dauerte es dann viereinhalb Milliarden Jahre, um das evolutionäre Ziel zu erreichen? Kannte unsere DNS vielleicht nur das letztendliche Resultat? Mußte sie einzelne Mutationen abwarten, um dann zu entscheiden, ob sie geeignet waren? Und wenn das stimmt: Wie unterschied sie ›richtige‹ von ›falschen‹ Mutationen? So etwas läßt sich nur bewerkstelligen, wenn unsere DNS auf eine Kopie der ›humanoiden Saat-DNS‹ zurückgreifen und sie als Vergleichsgrundlage verwenden kann. Doch wenn eine solche Kopie existiert, die als Wegweiser durchs Labyrinth der

Evolution fungiert… Warum verzichtet die DNS dann nicht auf den viereinhalb Milliarden langen beschwerlichen Entwicklungsweg? Sie könnte doch sofort das Endprodukt entstehen lassen, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Bevor Picard dem Professor mitteilt, daß er nicht an der Expedition teilnimmt, hört er zu, wie Galen die Reiseroute beschreibt. Er veranschaulicht sie mit Hilfe einer Karte der Galaxis. Als er die erste Etappe beschreibt, wandert der Zeigefinger des Professors über die Darstellung der Galaxis und legt dabei eine Strecke zurück, die etwa einem Fünftel ihrer Länge entspricht. Die Milchstraße hat einen Durchmesser von ungefähr hunderttausend Lichtjahren, und das bedeutet: Galen will zwanzigtausend Lichtjahre zurücklegen, um das erste Reiseziel zu erreichen! Er teilte Picard mit, die Expedition würde etwa ein Jahr dauern, aber da irrt er sich. In ›Zeitsprung mit Q‹ weist Data darauf hin, daß die *Enterprise* über zweieinhalb Jahre benötigt, um mit maximaler Warpgeschwindigkeit siebentausend Lichtjahre weit zu fliegen. Am ersten Etappenziel trifft Galen also erst nach über sieben Jahren ein.

• Als sich Picard und Dr. Crusher mit den Forschungsunterlagen des Professors befassen, zeigt ein Display, daß der Computer achtzehn DNS-Komponenten identifiziert hat. Interessanterweise ist bei den Dialogen immer von *neunzehn* Fragmenten die Rede. Als die Cardassianer und Klingonen ihre Daten hinzufügen, präsentieren die Bildschirme weitere Teile des DNS-Programms. Allerdings: Als Beverly Crusher die Ausgangspunkte der verschiedenen Fragmente berechnet, er-

geben sich nur zweiundzwanzig Ursprünge! Was ist mit dem Rest?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Offenbar hat Picard das Quartier gewechselt. In ›Der Feuersturm‹ speist er zusammen mit Darrin in seiner Unterkunft, während die *Enterprise* mit Warpgeschwindigkeit fliegt. Dabei ist zu sehen, wie die Sterne zum Fenster hin gleiten. Also befindet sich die Kabine des Captains im vorderen Bereich des Diskussegments – immerhin kann ein Warptransfer nur ›nach vorn‹ stattfinden. Doch in ›Das fehlende Fragment‹ sitzt Picard vor dem gleichen Fenster, und diesmal streichen die Sterne von rechts nach links. Also muß sein Quartier zur Steuerbordseite der Diskussektion gehören. Vielleicht hat er nach den Erfahrungen mit Darrin tatsächlich beschlossen, in ein anderes Quartier umzuziehen, mit dem er keine traurigen Erinnerungen verbindet. (Meine Frau schlug eine andere Erklärung vor. Möglicherweise fliegt die *Enterprise* mit Impulskraft ›zur Seite‹ – deshalb die horizontale Verschiebung im Bewegungsmuster der Sterne.)

Antworten

1. Fünf.

2. Aus einer Multilegierung.

PHANTASIE ODER WAHRHEIT

(FRAME OF MIND)

Sternzeit: 46778.1

Riker probt mit Data ein Bühnenstück namens ›Phantasie oder Wahrheit‹. Er spielt dabei einen Patienten, der dem Personal einer psychiatrischen Klinik hilflos ausgeliefert ist. Am nächsten Morgen erfährt Riker von Picard, daß die Regierung von Tilonus IV gestürzt wurde. Dort herrscht nun ein Bürgerkrieg, und offenbar schrecken die kriegführenden Parteien nicht davor zurück, das Mittel der Folter zu verwenden, um wichtige Informationen zu bekommen. Picard glaubt eine auf dem Planeten stationierte Forschungsgruppe der Föderation in Gefahr und beauftragt Riker, sie zur *Enterprise* zu bringen. Der Erste Offizier beschließt, allein aufzubrechen, als tilonianischer Kaufmann getarnt. Da sie Tilonus IV erst in fünf Tagen erreichen, setzt Riker die Proben für ›Phantasie oder Wahrheit‹ fort. Am Ende des Stückes erntet er begeisterten Applaus – um sich anschließend in Abteilung 47 des tilonianischen Instituts für Geistes-

Quizfragen

1. *Wie viele Stöcke hält der männliche Patient, als Riker zum erstenmal den Aufenthaltsbereich der Abteilung 47 betritt?*
2. *Wie viele Behälter ruhen auf den Karren vor dem Eingang des Aufenthaltsbereichs?*

krankheiten wiederzufinden. Dort teilt ihm ein Krankenpfleger mit, daß er eingeliefert wurde, nachdem er jemanden erstochen hat. Riker bezeichnet den Mann als Lügner und greift ihn an, woraufhin man ihn mit Drogen behandelt. An dieser Stelle erwacht Riker aus einem Alptraum. Am nächsten Abend findet die Aufführung von ›Phantasie oder Wahrheit‹ statt, doch Szenen aus dem Bühnenstück und dem tatsächlichen Leben überlappen sich. Mal befindet sich Riker an Bord der *Enterprise,* mal in der Abteilung 47. In einer anderen Sequenz holen ihn Worf und Data aus der Klinik, um ihn zum Schiff zurückzubringen. Schließlich nimmt der Erste Offizier einen Phaser und schießt auf sich selbst, um Realität und Vision voneinander zu unterscheiden. Eine falsche Wirklichkeit nach der anderen verschwindet, bis er schließlich feststellt, daß er sich auf Tilonus IV befindet. Kurz nach Beginn seiner Mission auf dem Planeten hat man ihn gefangengenommen. Und nun versuchen die Tilonianer mit Hilfe einer ›neurosomatischen‹ Technik, Informationen von ihm zu bekommen. Riker springt vom Untersuchungstisch, übermittelt der *Enterprise* ein Notsignal und wird transferiert.

Bemerkenswerte Szenen

Die kurze Inhaltsangabe wird dieser großartigen Episode nicht gerecht. Der Plot ist gut durchdacht, und hinzu kommt ein ausgezeichneter visueller Spezialeffekt. Als sich die Pseudowirklichkeiten auflösen, zerbrechen sie wie Glas: Die einzelnen Splitter sausen fort und drehen sich dabei.

Anmerkungen

Bei ›Phantasie oder Wahrheit‹ mußte Cap'n Beckmesser lange suchen, um Kritikwürdiges zu finden. Immerhin geht es nur in den letzten Minuten um ›reale‹ Handlung – alles andere spielt sich in Rikers Kopf ab. Aber wie Sie weiter unten sehen können, habe ich doch das eine und andere gefunden. Hier sei jedoch ausdrücklich betont, daß es in dieser Episode auch viel Lobenswertes gibt, darunter einige subtile (und hoffentlich beabsichtigte) Hinweise darauf, daß bestimmte Ereignissequenzen nicht der ›Wirklichkeit‹ entsprechen. Um ein Beispiel zu nennen: Bei den Proben fürs Bühnenstück sagt Data: »You're becoming agitated again.« (Sie regen sich wieder auf.) Kann Data Verkürzungen wie *you're* verwenden, wenn er auf der Bühne steht? Und dann die Sterne, die man durchs Fenster des Bereitschaftsraums sieht. Auf Tilonus IV herrscht Anarchie, und eine Forschungsgruppe der Föderation ist in Gefahr. Picard plant eine Rettungsmission, doch das Schiff erreicht den Planeten erst in fünf Tagen. Warum? Weil es mit Impulskraft durchs All *kriecht.* Und: Dr. Crusher besucht Riker in dem Institut und nennt ihn nicht ›Will‹, sondern ›Commander‹. Und schließlich: Als Worf Riker befreit, schlägt er einen Krankenpfleger mit der Faust nieder, obwohl er bei anderen Gelegenheiten immer den Handballen benutzt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Rikers Visionen weisen darauf hin, daß er sich auf den Planeten Tilonus IV begab, um dort eine Forschungsgruppe der Föderation zu retten. Den entsprechenden Szenen ist zu entnehmen, daß er als tilonianischer Kaufmann getarnt aufbrach.

Als er auf dem Tisch erwacht, trägt er tilonianische Kleidung; zu seiner Ausrüstung gehört ein tilonianisches Messer sowie ein getarnter Kommunikator. Diese Bilder sowie Picards Bemerkungen zum Schluß der Episode lassen den Schluß zu, daß Riker tatsächlich den Planeten aufsuchte, und zwar in der Tarnung eines einheimischen Händlers. Aber wenn das stimmt, so dürfte er nicht als Mensch erwachen. Eine kosmetische Operation hätte dafür sorgen müssen, daß er wie ein Tilonianer aussieht. So etwas ist durchaus möglich, wie die Episode ›Erster Kontakt‹ bewiesen hat; dabei ›verwandelte‹ sich Riker in einen Malcorianer.

Antworten

1. Vier.

2. Fünf.

VERDÄCHTIGUNGEN

(SUSPICIONS)

Sternzeit: 46830.1 – 46831.2

Bei einer Konferenz lernt Dr. Crusher einen Ferengi-Wissenschaftler namens Regar kennen, der behauptet, eine neue Schirmfeldtechnik entwickelt zu haben. An Bord der *Enterprise* lädt Beverly Crusher mehrere bekannte Wissenschaftler mit der Bitte ein, Regar Gelegenheit zu geben, seine Neuentwicklung offiziell zu präsentieren. Vier Personen nehmen die Einladung an: eine Vulkanierin und ihr terranischer Mann, ein Klingone und ein T'Karianer namens Jobril. Regar beginnt die Diskussion mit dem Hinweis, daß sein Metaphasen-Schild bereits funktioniert und ein Shuttle selbst dann schützen kann, wenn es durch die Korona einer Sonne fliegt. Seine Zuhörer zweifeln daran. Regar verkündet, ein Shuttle der *Enterprise* sei mit der neuen Technik ausgestattet worden und stünde für einen Test zur Verfügung. Die Wissenschaftler sind bereit, ein Experiment durchzuführen, allerdings unter der Bedingung, daß die

Quizfragen

1. *Wo starb Regar?*
2. *Nennen Sie den Vornamen von Dr. Crushers offenbar aus Asien stammender Medo-Assistentin.*

Raumfähre nicht von Regar selbst geflogen wird, sondern von einem anderen Piloten.

Jobril steuert das Shuttle in die Korona der nächsten Sonne, und das neue Schirmfeld scheint tatsächlich zu funktionieren. Doch wenig später klagt der T'Karianer über Atemschwierigkeiten. Es gelingt ihm, zur *Enterprise* zurückzukehren, und dort stirbt er in der Krankenstation. Kurz darauf findet auch Regar den Tod, offenbar durch Selbstmord. Die argwöhnische Dr. Crusher glaubt, daß jemand den Generator des Metaphasen-Schilds manipuliert hat, um Regar zu diskreditieren. Anschließend hat der Unbekannte den Ferengi umgebracht, um dessen Forschungen fortsetzen zu können. Als die Ärztin keine Beweise für ihre Theorie findet, ignoriert sie einen direkten Befehl des Captains und führt an Regar eine Autopsie durch – die jedoch ohne konkretes Ergebnis bleibt. Daraufhin fliegt Dr. Crusher mit dem Shuttle in die Korona, wobei sich herausstellt, daß der Schirmfeldgenerator einwandfrei funktioniert. Plötzlich kommt Jobril aus der Frachtkammer – er hat seinen Tod nur vorgetäuscht, indem er hibernierte und seine metabolischen Funktionen damit fast auf Null reduzierte. Es kommt zu einem Kampf. In Notwehr erschießt Dr. Crusher den T'Karianer, um dann zur *Enterprise* zurückzukehren.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Jobril fliegt die Raumfähre, weil man ihn für einen unparteiischen Beobachter hält. Aber ist eine solche Person überhaupt für diesen Test erforderlich? Das Shuttle soll in die Korona einer Sonne gesteuert werden, um Antworten auf zwei Fragen zu liefern: Kehrt es heil zurück? Und überlebt der Pilot?

• Nach Regars Autopsie wird Dr. Crusher ihres Dienstes enthoben, und Starfleet leitet ein Ermittlungsverfahren gegen sie ein. Immerhin hat die Ärztin einer direkten Anweisung des Captains zuwidergehandelt – ganz zu schweigen davon, daß Regars Familie die Autopsie ausdrücklich untersagte. Doch als Crusher den Beweis dafür erbringt, daß der Schirmfeldgenerator funktioniert und Regar ermordet wurde, ist plötzlich wieder alles in bester Ordnung. Es scheint überhaupt nicht mehr nötig zu sein, daß sie ihr Verhalten vor einem Untersuchungsausschuß rechtfertigt. Was ist mit dem Umstand, daß sie einen Befehl des Captains ignorierte? Hat sich daran etwas geändert? Hinzu kommt die Verletzung der Ferengi-Bräuche. An einer Stelle weist Dr. Crusher selbst darauf hin: Der Familie ging es vor allem um Rituale; eigentlich interessierte es sie kaum, die Wahrheit herauszufinden.

Logik und Voraussetzungen

• Der von Regar entwickelte neue Schirmfeldgenerator gibt Raumschiffen angeblich die Möglichkeit, durch die Korona einer Sonne zu fliegen. Nach den Reaktionen der Wissenschaftler zu urteilen, handelt es sich dabei um eine sehr wichtige technische Innovation. Doch in ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ flog Kerns Schiff in eine Sonnenkorona, ohne vernichtet zu werden. Und in ›Ich bin Hugh‹ verbarg sich die *Enterprise* in einer Korona, als die Borg Hugh abholten.

Antworten

1. *Im wissenschaftlichen Laboratorium 14.*
2. *Alyssa.*

DER RECHTMÄSSIGE ERBE

(RIGHTFUL HEIR)

Sternzeit: 46852.2

Worf gerät in eine Glaubenskrise und pilgert nach Borath. Jene Welt gilt als heilig, denn dort soll Kahless zurückkehren, der größte aller Klingonen. Zehn Tage lang meditiert er dort, ohne daß sich ihm eine Vision offenbart, und daraufhin packt er enttäuscht seine Sachen. Nur die Mahnungen eines älteren Klingonen hindern ihn daran, den Planeten zu verlassen. Während der nächsten Meditationen erscheint ihm Kahless, nicht in Form eines visionären Bildes, sondern in Fleisch und Blut. Kahless' Rückkehr bewirkt bei den Klingonen viele verschiedene Reaktionen: Das Spektrum reicht von Skepsis bis hin zu Euphorie.

Quizfragen

1. *Zu Beginn der Episode tritt Riker aus einem Turbolift. Wie viele Personen begleiten ihn?*
2. *Wie viele Orden trägt Gowron an den Jackenaufschlägen?*

Auf die Bitte des klingonischen Hohen Rates hin bringt die *Enterprise* Kahless und sein Gefolge zu einem Treffen mit dem derzeitigen Kanzler Gowron (siehe die beiden Teile von ›Der Kampf um das klingonische Reich‹). Gowron möchte den angeblichen Kahless als Schwindler entlarven und bringt zu diesem Zweck ein heiliges Messer mit, an

dem das Blut des echten Kahless Flecken hinterlassen hat. Doch die Hoffnungen des Kanzlers erfüllen sich nicht. Bei Dr. Crushers Untersuchungen stellt sich heraus, daß die DNS des getrockneten Blutes mit der von Kahless exakt übereinstimmt. Gowron bleibt skeptisch, fordert den vermeintlichen Kahless zum Kampf heraus – und gewinnt. Worf entdeckt die Wahrheit: Der ›Zurückgekehrte‹ ist nur ein Klon des echten Kahless und verdankt seine Existenz den Jüngern von Borath. Trotzdem sind viele Klingonen sehr von dem lebenden Abbild des einst so mächtigen Klingonen beeindruckt. Worf schlägt eine Lösung des Problems vor: Kahless soll zum Imperator ernannt werden, während die wahre Macht auch weiterhin beim Kanzler Gowron bleibt. Der Klon eignet sich gut dafür, zum geistlichen Oberhaupt des klingonischen Imperiums zu werden und die Klingonen auf den Weg der wahren Ehre zurückzuführen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nachdem Kahless an Bord gekommen ist, wendet sich Data mit folgender Frage an Worf: »Wie wollen Sie ohne empirische Daten feststellen, ob es sich wirklich um Kahless handelt?« Der Klingone antwortet, es sei keine empirische Angelegenheit, sondern eine Sache des Glaubens. Data kommentiert; »Als Androide kann ich nur Dinge akzeptieren, die mit Hilfe der Rationalität verifizierbar sind.« Diese Bemerkung ergibt durchaus einen Sinn – bis zum Schluß der Episode. Es kommt zu einem neuerlichen Gespräch, und dabei weist Data auf eine eigene ›Glaubenskrise‹ hin. Kurz nach seiner Aktivierung – so berichtet er – hätten ihn Starfleet-Offiziere als eine Ansammlung von Schaltkreisen in humanoider Form bezeichnet. Auf eine solche Existenz (beziehungsweise ihre Definiti-

on) möchte Data nicht beschränkt bleiben. Er legt vielmehr Wert darauf, eine Person zu sein. In diesem Zusammenhang erwähnt er einen ›Qualitätssprung des Glaubens‹. Wieso redet Data jetzt vom Glauben, obgleich er zu einem früheren Zeitpunkt in dieser Episode der Rationalität absoluten Vorrang einräumte?

• Besteht ein klingonisches Jahrhundert nur aus 66,67 Jahren? Nachdem Worf zehn Tage lang vergeblich auf eine Vision gewartet hat und den Planeten verlassen will, erinnert ihn der alte Klingone daran, daß sie sich schon seit fünfzehn Jahrhunderten Kahless' Rückkehr erhoffen. Später meint Gowron, Kahless sei seit 1000 Jahren tot. Es können nur dann beide Hinweise stimmen, wenn ein klingonisches Jahrhundert 66,67 Jahre lang ist.

Logik und Voraussetzungen

• Data spricht von Starfleet-Offizieren, die ihn aktivierten. In ›Das Duplikat‹ ist hingegen die Rede von einem speziellen Sensor, der ihn weckte, als sich die Offiziere näherten. (Für einen Menschen wären vage Erinnerungen unter solchen Umständen völlig normal, aber als Androide sollte Data eigentlich ein besseres Gedächtnis haben.)

Antworten

1. Fünf.

2. Sechzehn.

RIKER : 2 = ?

(SECOND CHANCES)

Sternzeit: 46915.2 – 46920.1

Die *Enterprise* erreicht den Planeten Nervala IV, der von einem besonderen Kraftfeld umhüllt ist. Nur einmal in acht Jahren kommt es durch die geringere Distanz zur Sonne zu einer Phasenverschiebung, die gewissermaßen ›Fenster‹ im Kraftfeld öffnet und den Einsatz des Transporters gestattet. Beim letztenmal leitete Lieutenant William Riker (damals gehörte er zur Crew der *Potemkin)* eine Landegruppe zur Starfleet-Forschungsstation auf Nervala IV – fast wäre ihm damals die Rückkehr nicht gelungen. Jetzt steht eine neuerliche Phasenverschiebung bevor, und einmal mehr soll Riker eine Einsatzgruppe leiten: Es geht darum, die vor acht Jahren zurückgelassenen Daten aus der Forschungsstation zu holen. Unmittelbar nach dem Retransfer auf Nervala IV ortet Data eine humanoide

Quizfragen

1. *Wie lautet der Name des Planeten, zu dem die* Potemkin *fliegt, nachdem die Wissenschaftler von Nervala IV gerettet wurden?*
2. *Nennen Sie die ersten beiden Zahlen des Tisches, unter den Lieutenant Riker kriecht, um die Kommandofunktionen anzuzapfen.*

Lebensform in der wissenschaftlichen Basis – sie erweist sich als Lieutenant Riker.

An Bord der *Enterprise* findet LaForge heraus: Als die *Potemkin* Riker damals an Bord beamte, wurde ein Teil des Transferstrahls zum Planeten reflektiert; dadurch materialisierte dort ein zweiter Riker. Die beiden ›Zwillinge‹ wußten nichts voneinander. Der Lieutenant namens Riker ist noch immer in Troi verliebt – als die *Potemkin* nach Nervala IV flog, hatte er noch nicht entschieden, seiner beruflichen Laufbahn den Vorrang zu geben. Commander Riker muß plötzlich Entscheidungen rechtfertigen, die er während der vergangenen acht Jahre getroffen hat. Und Troi sieht sich einem Mann gegenüber, den sie liebt – und der ihre Liebe erwidert. Schließlich überwinden die beiden Rikers ihre Differenzen. Der Lieutenant verläßt die *Enterprise,* um sich der Crew des Raumschiffs USS *Gandhi* hinzuzugesellen, und Troi läßt die Möglichkeit offen, ihre Beziehung fortzusetzen.

Bemerkenswerte Szenen

In dieser Episode gibt es einige ausgezeichnete Szenen in Hinsicht auf die beiden Rikers. Eigentlich kein Wunder: Inzwischen haben die Produzenten schon reichlich Erfahrung mit solchen Sequenzen (siehe Folgen wie ›Das Duplikat‹, ›Der schüchterne Reginald‹, ›Die ungleichen Brüder‹ und ›Der Moment der Erkenntnis [1 + 2]‹). Zwei dieser Szenen sind besonders gut gelungen. In einer geht Commander Riker ganz um Lieutenant Riker herum. In der anderen legt Commander Riker eine Posaune auf den Tisch, und Lieutenant Riker greift danach.

Anmerkungen

Vielleicht gibt es nur eine begrenzte Anzahl von guten Ideen auf der Welt. Als ich Material für dieses Buch sammelte, notierte ich gelegentlich Story-Ideen – jeder Autor, der gleichzeitig ein STAR TREK-Fan ist, träumt davon, irgendwann eine Episode zu schreiben. Einige Notizen betreffen einen Riker, der aufgrund einer Fehlfunktion des Transporters dupliziert wird. Ich dachte, daß sich daraus eine interessante Folge ergeben könnte – immerhin reagierte Riker in ›Der Planet der Klone‹ ziemlich heftig auf die Vorstellung, geklont zu werden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Das spezielle Kraftfeld von Nervala IV ist angeblich so stark, daß es nicht von einem Shuttle durchdrungen werden kann. Deshalb muß man warten, bis sich aufgrund der geringen Entfernung zur Sonne ›Fenster‹ darin bilden. Selbst mit der hochmodernen Transportertechnik der *Enterprise* hat die Landegruppe nur drei Möglichkeiten. Die ersten beiden betreffen einen Zeitraum von sechsundzwanzig und sechsunddreißig Minuten. Es wird betont, daß sich die Öffnungen im Kraftfeld nur einmal in acht Jahren bilden. Woraus sich die Frage ergibt, wie die Forschungsstation auf dem Planeten errichtet werden konnte. Schließlich war es nicht möglich, Shuttles für den Transport von Baumaterialien einzusetzen.

• Noch ein kurzer Hinweis zu dem gerade angeführten Kritikpunkt. Es ließe sich vielleicht bewerkstelligen, einen großen Replikator auf den Planeten zu beamen und damit das notwendige Konstruktionsmaterial herzustellen. In ›Datas Tag‹

erfahren wir, daß die Läden an Bord der *Enterprise* ihre Waren nur in Form von Hologrammen und graphischen Darstellungen anbieten. Wenn jemand eine Auswahl trifft, so wird der gewünschte Gegenstand von einem Replikator geschaffen. Ist so etwas auch in einem größeren Maßstab möglich? Könnte man mit einer Kombination aus Transportern und Replikatoren innerhalb weniger Sekunden eine komplette Forschungsstation einrichten?

• Es ist erstaunlich, welche Rolle die Genetik beim Verhalten spielt. Lieutenant Riker ließ sich zum Beispiel etwa zur gleichen Zeit einen Bart wachsen wie Commander Riker. (Während der ersten Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* trug Riker keinen Bart. Andererseits: Vielleicht hat er *vorher* einen getragen und ihn nur abrasiert, weil er einen guten Eindruck auf Picard machen wollte. Nach dem ersten Jahr an Bord der *Enterprise* kehrte er dann zu seinen alten Angewohnheiten zurück.) Und noch etwas: Als Lieutenant Riker eine neue Uniform bekommt, übernimmt er sofort eine Eigenschaft seines Zwillings: Er neigt ebenfalls dazu, ständig den Uniformpulli glattzuziehen.

Geräte und Ausrüstung

• Diese Episode deutet viele faszinierende Möglichkeiten an, indem sie zeigt, daß Personen dupliziert werden können. Siehe die Rubrik *Geräte und Ausrüstung* von ›Die geheimnisvolle Kraft‹ für weitere Details.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Lieutenant Rikers Türmelder scheint nicht richtig zu funktionieren. Kurz bevor Deanna Troi zum erstenmal sein Quartier betritt, hebt er ruckartig den Kopf. Allerdings bleibt alles still – die Tontechniker haben vergessen, das Summen hinzuzufügen.

• Als eine Metallbrücke unter Lieutenant Riker einstürzt, bewahrt Commander Riker ihn vor einem Sturz in die Tiefe. Anschließend schiebt sich der Lieutenant über den Commander hinweg, kriecht auf Händen und Knien hinter eine Mauer, stemmt sich hoch und streckt die Hand aus, um Commander Riker auf die Beine zu helfen. Dabei gibt's nur ein Problem: Lieutenant Riker befindet sich noch nicht ganz hinter der Mauer, als er aufsteht. (Und selbst als er steht: Man sieht, wie die Füße des Stuntdoubles verschwinden.) Um eine solche Leistung zu vollbringen, müßte Riker in der Lage sein, sich zu erheben und umzudrehen, während die untere Hälfte seines Körpers das Kriechen fortsetzt. Angesichts einer derart phänomenalen körperlichen Flexibilität sollten wir ihn William Thomas ›Gummi‹ Riker nennen.

Antworten

1. *Turkana IV (siehe ›Die Rettungsoperation‹).*

2. *05.*

GEFANGEN IN EINEM TEMPORÄREN FRAGMENT

(TIMESCAPE)

Sternzeit: 46944.2 – 46945.3

Auf dem Rückweg zur *Enterprise* bemerkt Deanna Troi, daß Picard, Data und LaForge gelegentlich ›erstarren‹. Kurz darauf geschieht das auch mit der Counselor, während die anderen normal bleiben. Es dauert nicht lange, bis Data und LaForge herausfinden, daß es in dem betreffenden Sektor Raum-Zeit-Verzerrungen gibt. Als sie die *Enterprise* erreichen, stellen sie fest: Das Schiff sitzt zusammen mit einer romulanischen Kriegsschwalbe in einer Zone ›langsamer Zeit‹ fest. Picard, Troi und Data beamen sich an Bord und müssen die Entdeckung machen, daß im Maschinenraum der Warpkern instabil zu werden droht. Bei einem Abstecher zum romulanischer Kreuzer ergibt sich folgendes: Der Triebwerkskern funktioniert nicht mehr – und an Bord befindet sich ein Wesen aus einem

Quizfragen

1. *Wie lauten die ersten drei Zahlen am Zugang jener Kammer, in denen der Nottransporter untergebracht ist?*
2. *Wie lange dauert es nach Datas erster Berechnung, bis die Explosion des Warpkerns das Schiff vernichtet?*

anderen Raum-Zeit-Kontinuum. Bei einem Gespräch mit dem Alien bekommt Picard Hinweise, aus denen sich eine Erklärung für die aktuelle Situation ableiten läßt. Normalerweise wachsen die Kinder der fremden Wesen in schwarzen Löchern heran. In diesem Fall wurde die Singularität des romulanischen Triebwerkskerns mit dem geeigneten Ort für ein Nest verwechselt. Dadurch kam es darin zu einer kritischen Instabilität. Die *Enterprise* empfing den Notruf der Romulaner und versuchte, Energie in den Kern zu transferieren. Diese Maßnahme stellte eine Bedrohung des Nestes dar, wodurch es zu starken temporalen Verzerrungen kam. Um ihre Kinder zu schützen, griffen die Wesen Picards Schiff an, was den Warpkern in Gefahr brachte.

Picard und seine Begleiter manipulieren die vom Nest ausgehenden temporalen Entladungen, und dadurch gelingt es ihnen, den gewöhnlichen Zeitablauf umzukehren. Als die Zeit im Anschluß daran wieder auf normale Weise zu verstreichen beginnt, deaktivieren sie den Strahl, mit dem Energie transferiert wird – dadurch vermeiden sie die Instabilität des Warpkerns. Picard sorgt für eine Evakuierung der Kriegsschwalbe und bringt die Romulaner ins Reich.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich dachte, Sie seien an einem solchen Thema interessiert«, sagt Data verwirrt, als Troi auf folgendes hinweist: Sie lehnte es ab, einem Wissenschaftler dabei zu helfen, empirische Daten in bezug auf Interspezies-Paarungsrituale zu sammeln.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bevor Picard und seine Begleiter die *Enterprise* erreichen, greift der Captain nach einer Schüssel mit Obst und gibt plötzlich einen schmerzerfüllten Schrei von sich. Als er seine Hände betrachtet, sieht er mehr als einen Zentimeter lange Fingernägel. Troi nimmt eine Sondierung mit dem Tricorder vor und meint, das Wachstum der Nägel hätte sich ums Fünfzigfache beschleunigt. Während sie den Scan fortsetzt, geht der hohe metabolische Wert allmählich wieder auf ein normales Maß zurück. Data erklärt; Picard streckte die Hand in eine Zone temporaler Verzerrung; darin verstrich die Zeit fünfzigmal schneller als sonst. Mit anderen Worten: Jede Sekunde in der Verzerrungszone entsprach fünfzig Sekunden außerhalb davon. Allerdings: Zwischen Picards Schrei und Trois Feststellung, mit der Hand sei wieder alles in Ordnung, vergehen etwa dreißig Sekunden. Eine halbe Minute ›beschleunigte Zeit‹ kommen 25 Minuten ›normaler Zeit‹ gleich. Ist es wirklich möglich, daß Picards Fingernägel in einer knappen halben Stunde um rund einen Zentimeter wachsen?

• Ein Teil der Spannung in dieser Episode geht auf Unklarheit darüber zurück, ob die Romulaner die *Enterprise* angegriffen haben. Dieses dramaturgische Element wird durch einige Szenen betont, in denen der Zuschauer bewaffnete Romulaner im Kontrollraum und in der Krankenstation sieht. Andererseits: Worf und zwei Sicherheitswächter stehen mit schußbereiten Phasern im Transporterraum 3, während drei *unbewaffnete* Romulaner sich gerade anschicken, von der Transferplattform zu treten. Später erfahren wir, daß eine Evakuierung der Kriegsschwalbe stattfand. Wenn das stimmt… Warum befinden sich dann mit Intervallern ausgerüstete Romulaner auf der

Brücke und auch in der Krankenstation? Immerhin sind sie nach wie vor der Feind – man läßt nicht zu, daß bewaffnete Feinde an Bord kommen und sogar auf der *Brücke* präsent sind!

Logik und Voraussetzungen

• Lieutenant Commander Deanna Troi wußte nicht einmal, was es mit den Schirmfeldern des Warpkerns auf sich hat – und nun wird sie plötzlich zur Expertin für romulanische Antriebstechnik. Seit ›Katastrophe auf der *Enterprise*‹ hat sie offenbar viel dazugelernt. In jener Episode übernimmt Deanna das Kommando, als ein Quantenfragment die *Enterprise* trifft, wodurch fast alle Bordsysteme ausfallen. Während sie auf der Brücke den Captain vertritt, stellt Ro fest: Das energetische Niveau der Schirmfelder im Warpkern nimmt ab. O'Brien meint: »Wenn die Energiestärke des Felds auf 15 Prozent sinkt, ist die Antimaterie nicht mehr ausreichend abgeschirmt.« Daraufhin erkundigt sich Deanna nach den möglichen Folgen. Man gewinnt den Eindruck, daß sich die Counselor mit technischen Dingen nicht besonders gut auskennt. Doch in dieser Folge scheint sie bestens mit den Geräten im romulanischen Maschinenraum vertraut zu sein. Als Erklärung lassen die Produzenten Picard darauf hinweisen, daß sie in ›Das Gesicht des Feindes‹ Gelegenheit fand, sich entsprechendes Wissen anzueignen. Erinnern wir uns: Deanna wurde entführt und gezwungen, als Geheimdienstoffizier zu arbeiten. Warum sollten die Romulaner ihr detaillierte Informationen über ihre Triebwerkstechnik geben, obgleich ihre Aufgabe nur darin bestand, drei Überläufer zur Föderation zu bringen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Data die Instabilität des Warpkerns feststellt, gibt er Picard Bescheid. Der Captain sieht sich die ›erstarrte‹ Explosion eine Zeitlang an und malt etwas in die sich ausdehnende Partikelwolke. Es ist erstaunlich: Manche Bilder scheinen Teil des Unterbewußtseins eines ganzen Volkes zu werden und dort zu ruhen – bis sie unter ganz besonderen Umständen ins Bewußte zurückkehren. Während Picard darauf wartet, daß sein Schiff einer verheerenden Explosion zum Opfer fällt, malt er einen ›Smiley‹: ein gelbes, rundes und lächelndes Gesicht, das aus den Symbolen von Computer-Zeichensätzen bekannt ist.

Antworten

1. 855.

2. Neun Stunden und siebzehn Minuten.

ANGRIFF DER BORG

(DESCENT)

Sternzeit: 46982.1 – 46984.6

Die *Enterprise* empfängt einen Notruf von einem Außenposten. In der Umlaufbahn des Planeten findet sie ein großes, seltsam geformtes Raumschiff. Eine Landegruppe entdeckt nur Leichen – und einige Borg. Es kommt zum Kampf, und Data erwürgt einen Borg, wobei er Zorn spürt und Genugtuung empfindet, als er seinen Gegner tötet. Das Borg-Schiff verläßt den Orbit, und die *Enterprise* verfolgt es. Doch plötzlich verschwindet der Raumer. Während LaForge eine Spur zu finden versucht, bemüht sich Data ohne Erfolg, die emotionale Erfahrung zu wiederholen.

Kurze Zeit später greifen die Borg eine andere Kolonie an, und auch diesmal beginnt die *Enterprise* mit der Verfolgung. Als der Borg-Raumer verschwindet, wird Picards Schiff in einen Energiestrudel gerissen. Auf der anderen Seite dieses Strudels greift der Gegner an, und zwei Borg erscheinen im Kontrollraum. Worf tötet einen und verletzt den anderen, doch der

Quizfragen

1. *Zu Beginn dieser Episode gewinnt Stephen Hawking eine Pokerrunde mit vier Siebenen. Was ist seine fünfte Karte?*
2. *Zu welchem Zeitpunkt erstarrt die Darstellung von Hugh? (›Hugh‹ erschien zum erstenmal in ›Ich bin Hugh‹.)*

Raumer kann entkommen. Auf der Brücke aktiviert der Borg ein Gerät in seinem Arm und beginnt ein Gespräch mit Data, in dem es um die emotionalen Erfahrungen des Androiden geht. Data ist außerstande, dem Verlangen nach Gefühlen zu widerstehen, als der Verletzte verspricht: Das Oberhaupt der Borg kann Data genau das geben, wonach er sich so sehr sehnt. Er hilft dem Gegner, mit einem Shuttle zu entkommen. Die *Enterprise* folgt der Raumfähre, findet das Shuttle jedoch leer auf einem fernen Planeten. Als Picard, LaForge und Troi ein großes Gebäude entdecken, erscheinen plötzlich Borg – und Lore, der sich als ihr Anführer entpuppt. Data präsentiert sich ebenfalls und verkündet: »Die Söhne von Soong haben sich verbündet. Gemeinsam werden sie die Föderation vernichten.«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Schon wieder die Borg? Und erneut zum Ende der Staffel? (Siehe ›In den Händen der Borg‹.) Wird's nicht langsam Zeit, einen neuen Gegner zu erfinden? Wie wär's, wenn Lore ein Heer aus Androiden mit außer Rand und Band geratenen Emotionen konstruiert? (Zugegeben: Dann müßten einige Aspekte des aktuellen Plots geändert werden, aber ich habe den Eindruck, daß es hier in erster Linie darum geht, die Investitionen in teure Borg-Kostüme zu rechtfertigen.) Nehmen wir mal an, Lore baut einen Androiden pro Monat, woraufhin der neue Androide ebenfalls einen pro Monat baut. Seit dem letzten Erscheinen Lores sind zwei Jahre vergangen – Zeit genug, um eine riesige Armee aus 16 277 216 Androiden entstehen zu lassen. Damit dürfte die Föderation einen Gegner bekommen, den es ernst zu nehmen gilt, oder?

• In ›Ich bin Hugh‹ beauftragt der Captain LaForge, Hughs Zelle mit einem Subraum-Schirmfeld zu umgeben – damit soll gewährleistet werden, daß er dem Kollektiv keine Nachricht schickt. In ›Angriff der Borg‹ versäumt es Picard, eine solche Anweisung zu geben. Statt dessen fordert er Data auf festzustellen, ob der Borg Signale sendet. Der Androide verwendet nicht etwa die Sensoren der *Enterprise,* sondern seinen Tricorder. Die Erklärung dafür ist ganz einfach: Hier muß die Logik zurückweichen, weil die Handlung dieser Episode Datas Präsenz bei dem Borg erfordert. Nur dadurch kommt es zu dem Gespräch, das den Androiden später zu einem Verräter werden läßt.

• Während des Gesprächs in der Arrestzelle behauptet Data, daß er bereit wäre, seinen besten Freund – Lieutenant Commander Geordi LaForge – zu töten, um noch einmal Gefühle zu erfahren. Die ganze Zeit über sitzt ein Sicherheitswächter in der Nähe und hört alles, ohne irgendeine Reaktion zu offenbaren. Was ist mit dem Burschen los? Wieso bleibt er völlig gleichgültig, obgleich ein hochrangiger Starfleet-Offizier mit dem Borg redet? Und warum kommt er nicht auf den Gedanken, Bericht zu erstatten? Es dürfte Picard interessieren, daß Data LaForge umbringen würde, um wieder in den Genuß von Emotionen zu gelangen.

• Ein sehr seltsamer Aspekt der klassischen STAR TREK-Serie machte sich immer dann bemerkbar, wenn die *Enterprise* einen Planeten anflog. Ich spreche in diesem Zusammenhang vom Kirk-weiß-daß-dies-der-gefährlichste-Planet-im-ganzen-Universum-ist-aber-trotzdem-beamt-er-sich-mit-seinen-wichtigsten-Offizieren-hinunter-Syndrom. Erstaunlicherweise gibt es dieses Syndrom auch in ›Angriff der Borg‹. Nachdem

das leere Shuttle auf dem Planeten gefunden wurde, gibt Picard die Anweisung, daß alle verfügbaren Besatzungsmitglieder auf der betreffenden Welt nach Data suchen. Er selbst nimmt ebenfalls an der Suche teil. An Bord der *Enterprise* bleiben nur wenige Angehörige der Crew zurück, und das Kommando hat Dr. Crusher! Angeblich ergreift der Captain diese recht drastische Maßnahme, weil eine Sensorerfassung aufgrund starker elektromagnetischer Strahlung nicht möglich ist. Andererseits hat Picard bereits angekündigt, Shuttles für Erkundungsflüge zu verwenden. Wäre es nicht sinnvoller, erst die Raumfähren einzusetzen und Landegruppen dann zu transferieren, wenn in bestimmten Regionen auf dem Planeten Anhaltspunkte gefunden werden? Nun, wenn der Captain auf diese Weise handeln würde, könnte er nicht mit Deanna Troi und LaForge in die Gefangenschaft der Borg geraten.

• Da wir gerade bei den Shuttles sind: Allem Anschein nach hat keins von ihnen das große Gebäude auf der Hügelkuppe gefunden. Troi entdeckt es, und zwar zu Fuß. Alle betreten es, weil wegen eines Schirmfelds mit den Tricordern keine Daten gewonnen werden können. Hat Deanna plötzlich ihre empathischen Fähigkeiten verloren? In ›Augen in der Dunkelheit‹ behauptet Data, es gäbe keine technischen Mittel, um telepathische Signale zu blockieren. Empathie ist eine eingeschränkte Form der Telepathie, woraus folgt: Deanna müßte eigentlich in der Lage sein, die intensiven Gefühle von Lore, Data und den Borg im Innern des Gebäudes wahrzunehmen.

Logik und Voraussetzungen

• Als Picard den Gefangenen nach seinen Absichten fragt, erwidert der Borg, es ginge ihm darum, minderwertiges biologisches Leben auszulöschen. Picard meint daraufhin, daß die Borg anderes Leben nicht zerstören, sondern in ihr Kollektiv aufnehmen wollen. Offenbar hat er vergessen, daß sie in Zeitsprung mit Q nur an Technik interessiert waren – alles andere zerstörten sie. Das mit der Assimilation kam erst später, als die Produzenten wollten, daß Picard von den Borg entführt und in Locutus verwandelt wird (siehe ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹).

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Allem Anschein nach hat Dr. Noonian Soong Data mit einem ausgeprägten Ordnungssinn programmiert. Kurz bevor es zu Beginn der Episode zu einem Kampf zwischen der Landegruppe und den Borg kommt, löst Data mit der rechten Hand ein Wandsegment, um das primäre Kontrollsystem manipulieren und die nahe Tür öffnen zu können. Als sich der Zugang öffnet, feuern die Borg auf der anderen Seite – der Kampf hat begonnen. Als Data die Borg unter Beschuß nimmt, hält er das Wandsegment noch immer in der rechten Hand. Mehrere Phaser- und Plasmaentladungen später wird der Androide direkt von einem Borg angegriffen. Data schleudert ihn an die Wand mit dem Schaltsystem, woraufhin das zuvor gelöste Segment zu Boden fällt. Zwar geht es drunter und drüber, aber Data hat trotzdem Zeit genug gefunden, die Öffnung in der Wand zu schließen. Ein Mensch hätte das Segment einfach fallengelassen und die ganze Aufmerksamkeit dem Kampf gegen die

Borg gewidmet, aber Datas ausgeprägter Ordnungssinn ließ keine Kompromisse zu.

• Nach der ersten Begegnung mit den Borg befaßt sich Picard noch einmal mit den Ereignissen von ›Ich bin Hugh‹. In jener Folge hat die *Enterprise*-Crew einem Borg geholfen, der anschließend ins Kollektiv zurückkehrte. Der Captain ahnt, daß dadurch eine Veränderung der Borg bewirkt wurde. Picard sieht sich eine Video-Aufzeichnung der Szene an, in der La-Forge den Gefangenen/Patienten ›Hugh‹ nennt. Unten am Bildschirm wird eine digitale Uhr eingeblendet. Seltsamerweise unterscheiden sich die dargestellten Sequenzen von der Originalversion – es fehlen einige Teile des Dialogs. Nimmt der Computer bei solchen Aufzeichnungen eine automatische Bearbeitung vor? Und wenn das der Fall ist: Warum wird dann eine Uhr eingeblendet? Dadurch entsteht der Eindruck von authentischem, unverändertem Material.

Antworten

1. *Die fünfte Karte ist ein Karobube.*
2. *Um 07:19:04.4.*

• Die graphischen Darstellungen für den recht unruhigen Transit durch den Energiestrudel stammen aus ›Die Zukunft schweigt‹.

ACHTUNG!
AN ALLE BECKMESSER!

So werden Sie Mitglied
der Beckmessergilde

Schicken Sie einen bisher nicht erwähnten Fehler in *STAR TREK: Die nächste Generation* (oder *STAR TREK: Deep Space Nine)* an den Autor. Dadurch werden Sie offiziell Mitglied der Beckmessergilde. Die Adresse lautet:

Phil Farrand
P. O. Box 6248
Springfield, MO 65801-6248
USA

Hinweis: Alle Einsendungen gehen automatisch in das Eigentum von Phil Farrand über und werden nicht zurückgeschickt. Der Einsender räumt dem Autor dieses Buches das Recht ein, das Material bei zukünftigen Publikationen zu verwenden. Bei der Veröffentlichung eines STAR TREK-Fehlers wird versucht, auf den Einsender hinzuweisen. Phil Farrand garantiert jedoch nicht dafür, den Namen der betreffenden Person zu nennen.