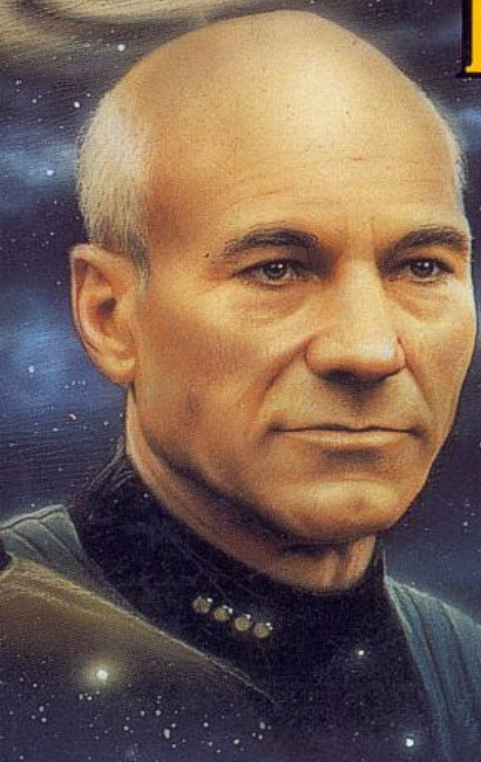
HEYNE BÜCHER

Phil Farrand

Cap'n Beckmessers Führer durch



STAR TREK®

THE NEXT GENERATION™

Zweiter Teil

Phil F^rr^nd beckmessert sich wieder durch ST@R TREK - THE NEXT GENER@TION™. Zunächst nimmt er die siebte St^ffel und den Kinofilm »ST@R TREK: TREFFEN DER GENER@TIONEN« unter die Lupe. @uch hier entdeckt er jede Menge Kuriositäten und Widersprüche, die er mit viel Ironie vermittelt.

D^nn läßt er noch einm^l die ersten sechs Se^sons Revue p^ssieren. Denn selbst dem Chef-Beckmesser entgeht m^nch ein Fehler. Doch d^für gibt es in der Zwischenzeit die intern^tion^le Beckmesser-Gilde, den w^chs^msten F^n-Club ^ller Sternzeiten.

Ein Muß für jeden 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, 1. Teil • 06/5199

Cap'n Beckmessers Führer durch
STAR TREK – THE NEXT GENERATION, 2. Teil • 06/6457

Cap'n Beckmessers Führer durch
STAR TREK – DIE CLASSIC SERIE • 06/5451

PHIL F@RR@ND

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

2. Teil

Aus dem Amerikanischen übersetzt
von ANDREAS BRANDHORST

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

HEYNE SCIENCE FICTION & FANTASY
Band 06/6457

Titel der Originalausgabe
THE NITPICKER'S GUIDE FOR
NEXT GENERATION TREKKERS VOL. II
Deutsche Übersetzung von Andreas Brandhorst

Redaktion: Rainer Michael Rahn
Copyright © 1995 by Phil Farrand
Erstausgabe bei Dell Publishing, a Division of
Bantam Doubleday Dell Publishing, Inc. New York
Copyright © 1998 der deutschen Ausgabe und der Übersetzung
by Wilhelm Heyne Verlag GmbH & Co. KG, München
Printed in Germany 1998
Umschlagbild: Songbird/Pocket Books/Simon & Schuster, NY
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 3-453-13451-6

Steve Ettlinger gewidmet:
des Nachts ein hervorragender Agent
und tagsüber ein freundlicher Buchproduzent.
Ohne ihn gäbe es
›Cap'n Beckmessers Führer‹ nicht.

INHALT

Vorwort Des Übersetzers 14
Einleitung 16

Siebte Staffel

Angriff der Borg (2) 20
Indiskretionen 29
Das Interface 33
Der Schachzug (1) 37
Der Schachzug (2) 42
Traumanalyse 48
Ort der Finsternis 53
Kontakte 60
Die Raumkatastrophe 67
Soongs Vermächtnis 72
Parallelen 78
Das Pegasus-Projekt 84
Die oberste Direktive 93
Ronin 101
Beförderung 107
Radioaktiv 111
Der Komet 118
Der Fall Utopia Planitia 123
Genesis 128
Am Ende der Reise 139
Ritus des Aufsteigens 143
Boks Vergeltung 145
Neue Intelligenz 152
Die Rückkehr von Ro Laren 157
Gestern, Heute, Morgen 1 + 2 163

Übersicht: Star Trek-Erotik 173

DER FILM

Star Trek: Treffen Der Generationen 178

Triathlon-Quiz: Apparate 205

BEITRÄGE VON GILDENMITGLIEDERN

ERSTE STAFFEL

Der Mächtige und Mission Farpoint 212
Gedankengift 222
Der Ehrenkodex 230
Der Wächter 234
Der Reisende 238
Die geheimnisvolle Kraft 241
Das Gesetz der Edo 245
Die Schlacht von Maxia 248
Rikers Versuchung 253
Die Frau seiner Träume 257
Der große Abschied 262
Das Duplikat 268

Erweiterte Übersicht: Schäden 273

Planet Angel One 278
11001001 284
Die Entscheidung des Admirals 290
Die Sorge der Aldeaner 292
Ein Planet wehrt sich 295
Prüfungen 298
Worfs Brüder 301
Die Waffenhändler 305
Die Seuche 308
Die schwarze Seele 310
Begegnung mit der Vergangenheit 314
Die Verschwörung 318
Die neutrale Zone 324

Noch Mehr Lieblingsfolgen 328

ZWEITE STAFFEL

Das Kind 333
Illusion oder Wirklichkeit 337
Sherlock Data Holmes 342
Der unmögliche Captain Okona 346
Der stumme Vermittler 349
Das fremde Gedächtnis 353
Die jungen Greise 357
Der Austauschoffizier 362
Wem gehört Data? 365
Die Thronfolgerin 370
Die Iconia-Sonden 373

Übersicht: Picard 377

Hotel Royale 381
Die Zukunft schweigt 384
Rikers Vater 388
Brieffreunde 390
Zeitsprung mit Q 394
Das Herz des Captains 400
Der Planet der Klone 403
Andere Sterne, andere Sitten 407
Klingonenbegegnung 412
Galavorstellung 417
Kraft der Träume 420

Triathlon-Quiz: Speisen und Getränke 423

DRITTE STAFFEL

Die Macht der Naniten 428
Die Macht der Paragraphen 432
Die Überlebenden von Rana-Vier 435
Der Gott der Mintakaner 437
Mutterliebe 444
Die Energiefalle 446
Auf schmalem Grad 450
Der Barzanhandel 460
Yuta, die letzte ihres Clans 464
Der Überläufer 467

Die Verfemten ... 470
Terror auf Rutia Vier ... 474
Noch einmal Q ... 478

Erweiterte Übersicht: Beziehungen ... 480

Riker unter Verdacht ... 484
Die alte Enterprise ... 487
Datas Nachkomme ... 495
Die Sünden des Vaters ... 498
Versuchskaninchen ... 502
Picard macht Urlaub ... 506
Der Telepath ... 509
Der schüchterne Reginald ... 513
Der Sammler ... 517
Botschafter Sarek ... 521
Die Damen Troi ... 525
Wer ist John? ... 528
In den Händen der Borg ... 531

Die Beckmesser und das Universum ... 535

VIERTE STAFFEL

Angriffsziel Erde ... 541
Familienbegegnung ... 545
Die ungleichen Brüder ... 547
Endars Sohn ... 551
Das Experiment ... 554
Die Rettungsoperation ... 559
Tödliche Nachfolge ... 563
Gedächtnisverlust ... 567
Die letzte Mission ... 570
Das kosmische Band ... 573
Datas Tag ... 577
Der Rachefeldzug ... 581
Der Pakt mit dem Teufel ... 584

Übersicht: Verschiedenes ... 587

Beweise ... 592

Erster Kontakt ... 596
Die Begegnung im Weltraum ... 599
Augen in der Dunkelheit ... 603
Der unbekannte Schatten ... 607
Die Reise ins Ungewisse ... 611
Gefangen in der Vergangenheit ... 614
Das Standgericht ... 618
Die Auflösung ... 622
Odan, der Sonderbotschafter ... 624
Verräterische Signale ... 630
Datas erste Liebe ... 632
Der Kampf um das Klingonische Reich (1) ... 634

Triathlon-Quiz: Raumschiffe ... 636

FÜNFTE STAFFEL

Der Kampf um das Klingonische Reich (2) ... 642
Darmok ... 646
Fähnrich Ro ... 650
Das Recht auf Leben ... 654
Katastrophe auf der *Enterprise* ... 656
Gefährliche Spielsucht ... 660
Wiedervereinigung? (1) ... 664
Wiedervereinigung? (2) ... 666
Der zeitreisende Historiker ... 670
Die Soliton-Welle ... 676
Der einzige Überlebende ... 679
Geistige Gewalt ... 683
Das künstliche Paradies ... 685

Erweiterte Übersicht: Rätselhaftes ... 689

Mission ohne Gedächtnis ... 695
Ungebetene Gäste ... 698
Die Operation ... 700
Verbotene Liebe ... 702
Déjà Vu ... 704
Ein mißglücktes Manöver ... 709
Hochzeit mit Hindernissen ... 711
Eine hoffnungsvolle Romanze ... 715
Die imaginäre Freundin ... 718

Ich bin Hugh ... 720
So nah und doch so fern ... 724
Das zweite Leben ... 731
Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1) ... 735

Hervorragendes ... 739

SECHSTE STAFFEL

Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (2) ... 743
Todesangst beim Beamen ... 748
Der unmoralische Friedensvermittler ... 752
Besuch von der alten *Enterprise* ... 756
In den Subraum entführt ... 762
Eine echte Q ... 766
Erwachsene Kinder ... 768
Eine Handvoll Datas ... 773
Datas Hypothese ... 777
Geheime Mission auf Celtris Drei (1) ... 782
Geheime Mission auf Celtris Drei (2) ... 784
Das Schiff in der Flasche ... 788
Aquiel ... 792

Generator für die Star Trek-Technosprache ... 796

Das Gesicht des Feindes ... 798
Willkommen im Leben nach dem Tode ... 802
Der Moment der Erkenntnis (1) ... 807
Der Moment der Erkenntnis (2) ... 810
In der Hand von Terroristen ... 812
Der Feuersturm ... 816
Das fehlende Fragment ... 820
Phantasie oder Wahrheit ... 824
Verdächtigungen ... 826
Der Rechtmässige Erbe ... 828
Riker : 2 = ? ... 832
Gefangen in einem temporären Fragment ... 836
Angriff der Borg ... 844

Triathlon-Quiz: Starbases ... 848

Achtung! An Alle Star Trek-Beckmesser!.....853
Danksagung.....855
Gilden-Danksagungen.....858

VORWORT DES ÜBERSETZERS

Das Raumschiff *Enterprise* fliegt noch immer, auf dem Fernsehschirm zumindest in Wiederholungen, außerdem auf der Kinoleinwand. Andere Raumschiffe haben sich ihr hinzugesellt, zum Beispiel die *Voyager;* andere Protagonisten lösten Kirk, Spock, Picard und Data ab. Mit der ersten Fernsehfolge von STAR TREK (›Das Letzte seiner Art‹) hat eine Art Urknall stattgefunden, der dafür sorgt, daß sich das STAR TREK-Universum immer weiter ausdehnt. Ein Ende ist nicht in Sicht.

Allerdings gibt es in diesem Universum Unterschiede zwischen den Filmen und Fernseh-Serien einerseits und den Büchern andererseits. Auch bei diesem Beckmesser-Band habe ich mich dafür 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 Zitate stammen natürlich aus dem amerikanischen Fernsehen, nicht aus dem deutschen. Zwar sind sie

von mir übersetzt worden, aber ich kann nicht garantieren, daß sie mit der deutschen Synchronisation übereinstimmen.

Der Grund für diese Abweichungen ist die katastrophal schlechte Arbeit, die bei der Synchronisation geleistet wird. In meinem Vorwort zum ersten Beckmesser-Band habe ich die Hoffnung geäußert, daß bei den Fernsehabenteuern von ›STAR TREK: Voyager‹ mehr Rücksicht auf die deutsche Sprache genommen wird, aber im Synchronisationsstudio hat man leider beschlossen, auch weiterhin den Weg der Inkompetenz zu beschreiten. Es ist wirklich unglaublich, auf welche Weise man dort die deutsche Sprache vergewaltigt. Ganz abgesehen davon, daß bei den Verantwortlichen niemand die Bedeutung von Begriffen wie ›ultimativ‹ und ›scheinbar‹ kennt: Teilweise werden Dialoge Worte für Wort aus dem Amerikanischen ins Deutsche übertragen, wodurch Sätze entstehen, die überhaupt keinen Sinn mehr ergeben. Offenbar ist auch hier Geld (Schnelligkeit der Synchronisation) wichtiger als Qualität.

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.

Diesmal ist dem Beckmesser-Band ein stark erweitertes Stichwortverzeichnis hinzugefügt worden. Dadurch wird das vorliegende Buch auch als Nachschlagewerk interessant.

Andreas Brandhorst, November 1997

EINLEITUNG

Ich grüße Euch, Beckmesser!

Dieses Buch bringt einige Dinge zu Ende, die in Hinsicht auf *STAR TREK: Die nächste Generation* unerledigt blieben. Viele Leser haben mich gefragt, warum ›Cap'n Beckmessers Führer durch STAR TREK: THE NEXT GENERATION‹ nicht auf die siebte und letzte Staffel der Fernsehserie einging. Nun, nach den damaligen Gerüchten sollte es überhaupt keine siebte Staffel geben. Als das Buch dann schon im Druck war, erfuhren wir von den Dreharbeiten an Staffel Nummer sieben. (Arrgh!) Nun, glücklicherweise ging alles gut aus, wie Sie selbst sehen. Dieses Buch behandelt sowohl die Folgen der siebten Staffel als auch den Kinofilm *STAR TREK: Treffen der Generationen* und enthält außerdem viele neue Informationen über die Folgen der ersten sechs Staffeln. Die Hinweise stammen von Tausenden von Mitgliedern der Beckmessergilde. (Es gibt sogar so etwas wie ›Cap'n Beckmessers Führer durch Cap'n Beckmessers Führer‹...)

Jenen Lesern, die noch nicht mit ›Cap'n Beckmessers Führer‹ vertraut sind, möchte ich hier einen kurzen Überblick geben. Für jede Fernsehfolge - bzw. jeden Film - werden Titel und Sternzeit genannt. Es folgt eine kurze Inhaltsangabe, falls Sie

das entsprechende Abenteuer im Fernsehen oder Kino nicht gesehen haben. Ich füge Anmerkungen hinzu und beschreibe gute Szenen. Zwei Quizfragen testen Ihr Wissen über die Fernsehfolge oder den Film. Und dann *geht's los.* Ich bringe die neuen Informationen in vier Hauptkategorien unter: Ungereimtheiten bei der Handlung, Logik und Voraussetzungen, Geräte und Ausrüstung, Probleme mit Kontinuität und Produktion.

Ungereimtheiten bei der Handlung enthält alles, was den Plot betrifft oder woanders nicht unterzubringen ist. Unter *Logik und Voraussetzungen* erfahren Sie, daß manche Informationen einer Folge denen einer anderen widersprechen können. In *Geräte und Ausrüstung* schildere ich technische Probleme mit den Apparaten des STAR TREK-Universums. In der Kategorie *Probleme mit Kontinuität und Produktion* werden Fehler bei der Produktion enthüllt.

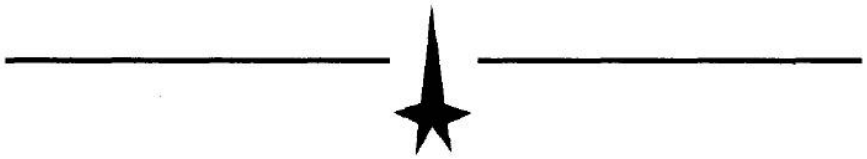
In den Kapiteln über die Fernsehfolgen der ersten sechs Staffeln, die von Lesern stammende Hinweise bringen, gibt es eine zusätzliche Kategorie namens *Alternative Perspektiven und Berichtigungen.* Hier finden sich Informationen von Gildenmitgliedern, die eine andere Meinung vertreten als ich in ›Cap'n Beckmessers Führer durch STAR TREK: THE NEXT GENERATION‹ Außerdem werden hier Fehler berichtigt, die mir im ersten Buch unterliefen - irren ist menschlich.

Wenn Sie die einzelnen Folgen von *STAR TREK: Die nächste Generation* auf Video haben, so nehmen Sie mit der Fernbedienung in der einen Hand und diesem Buch in der anderen vor dem Fernseher Platz. Falls Sie etwas finden, das ich übersehen habe, wenn Sie eine andere Meinung als ich vertreten oder gar einen Fehler im *Führer* entdecken, so schreiben Sie mir bitte -

meine Adresse finden Sie am Schluß dieses Buches. Sie werden damit zum Mitglied der Beckmessergilde.

Die Erste Direktive der Beckmesser gilt auch weiterhin. Für diejenigen Gildenmitglieder, die sich nicht mehr an sie erinnern, möchte ich sie hier noch einmal wiederholen: *Für das Beckmessern kommt nur Material in Frage, das die Produzenten für maßgeblich halten.* Mit anderen Worten: Nur das, was bei Paramount als maßgebliches Material gilt, kann Grundlage des Beckmesserns sein. In diese Kategorie fallen zweifellos die Fernsehfolgen der verschiedenen STAR TREK-Serien, ebenso die Filme und die bei Pocket Books erhältlichen Nachschlagewerke. STAR TREK-Romane sind in diesem Zusammenhang aber nicht ›maßgeblich‹. Soweit es Paramount betrifft, sind die in ihnen geschilderten Ereignisse ›noch nicht geschehen‹ Wer in bezug auf eine Roman-Geschichte zu beckmessern versucht, verstößt gegen die Erste Direktive der Gilde. Und wahre Beckmesser verletzen die Erste Gildendirektive *nie.*

Ich wünsche Euch viel Spaß!



SIEBTE STAFFEL

ANGRIFF DER BORG (2)

(DESCENT, PART II)

Sternzeit: 47025.4

Data erklärt seine Loyalität Lore gegenüber, um Picard, La-Forge und Troi dann zu einer Arrestzelle zu führen. Dort vermutet das Trio, daß es Lore gelungen ist, Datas ethisches Programm zu neutralisieren und ihn mit einem kontinuierlichen Strom aus negativen Emotionen zu kontrollieren.

Unterdessen stoßen Riker und Worf auf eine andere, von Hugh angeführte Bofrg-Gruppe. Dieser erklärt ihnen, was geschehen ist: Nach der Rückkehr breitete sich sein neuer Sinn für Individualität im Borg-Kollektiv aus (siehe auch: ›Ich bin Hugh‹). Lore befreite die Borg von ihrer Verwirrung, indem er ihrem Dasein wieder Sinn gab und ihnen eine wahre künstliche Natur versprach. Lore begann mit Experimenten, um die biologischen Gehirne der Borg in artifizielle zu verwandeln, doch dabei verursachte er immer wieder Hirnschäden.

Quizfragen

1. *Wie heißt der furchterfüllte Borg, den Crosis zu Lore bringt?*
2. *Wie weit ging Data während eines Segeltörns mit Geordi unter Wasser?*

Um nicht das Leben weiterer Borg zu riskieren, experimentiert er mit LaForge. Zum Glück gelingt es Picard, Datas ethisches Programm neu zu starten. Lore spürt die Veränderung und befiehlt Data, Picard zu töten, um seine Loyalität zu beweisen. Als Data ablehnt, versucht Lore, seinen Bruder umzubringen. An dieser Stelle greifen Hugh, Riker und Worf an, was Desorientierung bei den Borg bewirkt. In dem Durcheinander schießt Data auf Lore und deaktiviert ihn. Data wird wieder normal, und die Borg verlieren ihre Aggressivität. Die Crew der *Enterprise* bricht auf, und zurück bleiben Borg, die ihre neue Individualität erforschen.

Gute Szenen

Die Produzenten haben besonders gute Arbeit geleistet, als sie Lores Deaktivierung zeigten. Als Data an ihm herumhantiert, werden Lores Augen allmählich grau.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode weist der weibliche Fähnrich an der taktischen Station Dr. Crusher – sie nimmt die Pflichten des Captains wahr – darauf hin, daß sie, der Fähnrich, erst seit sechs Wochen an Bord der *Enterprise* ist. Offenbar hat es Picard wirklich ernst gemeint, als er im ersten Teil von ›Angriff der Borg‹ darauf hinwies, daß er eine Minimalbesatzung an Bord seines Schiffes zurückläßt. Es ist unglaublich! Die qualifizierteste Person für die Arbeit an der taktischen Station ist ein Fähnrich, der erst seit sechs Wochen zur Crew der *Enterprise* gehört? Kurz vor dieser Episode hat die *Enterprise* einen tödlichen Feind verfolgt – einen Feind mit einem riesigen Schiff,

das über mehr Feuerkraft verfügt. Der Borg-Würfel könnte zurückkehren, und in einer solchen Situation sollte man vermeiden, daß unerfahrene Personen die Waffensysteme bedienen. Als das Borg-Schiff tatsächlich zurückkehrt, ordnet Crusher an, die Waffen auf eine ganz bestimmte Weise einzusetzen, und der Fähnrich antwortet: »Äh… ja.« (Ich kann mir nicht vorstellen, daß unter solchen Umständen »Äh… ja.« eine angemessene Antwort ist.) Sollte Picard nicht ein wenig mehr um die Sicherheit seines Schiffes besorgt sein?

• Als Hugh die Begegnung der Borg mit Lore schildert, reagieren Riker und Worf nicht auf den Namen von Worfs Bruder. Wenn ich mich nicht irre, wissen zu diesem Zeitpunkt der Episode nur Picard, LaForge und Troi, daß Lore die Borg anführt.

• Als Data LaForge vom Laboratorium zurückbringt, fragt Troi den Chefingenieur, ob er Schmerzen hat. Moment mal: Sollte Troi mit Hilfe ihrer empathischen Fähigkeiten nicht spüren können, ob Geordi leidet?

• Als Data Lore aus dem Gebäude der Borg führt, kneift er die Augen zusammen. In ›Gefangen in einem temporären Fragment‹ blinzelt der Androide nicht einmal, als er in das grelle Strahlen blickt, das von den Geschöpfen im romulanischen Triebwerkskern verursacht wird. Vermutlich liegt es an all den negativen Emotionen, die er empfindet.

• Am Ende dieser Fernsehfolge deaktiviert Data seinen Bruder und teilt Picard mit, daß der defekte Androide demontiert werden muß. Gilt Lore als intelligentes Wesen? Gewähren die Gesetze der Föderation nicht allen intelligenten Wesen gewisse Grundrechte? Käme Lores Demontage nicht einem Mord gleich?

• Kurz bevor die Crew zur *Enterprise* zurückkehrt, meint Hugh zu Picard, daß sich die Borg auf dem Planeten nicht wieder dem Kollektiv anschließen können. Daraus folgere ich, daß nach wie vor ein Kollektiv existiert. Ich dachte immer, daß eine Art Gruppenbewußtsein existiert. Wenn Hughs Individualität einem Würfelschiff Chaos brachte, so müßten Subraum-Emanationen dieses Chaos doch auch zum Rest des Kollektivs tragen, oder? Andererseits: Wenn es tatsächlich noch kollektive Borg gibt – warum haben sie dann plötzlich das Interesse an der Föderation verloren?

Logik und Voraussetzungen

• In der vorangegangenen Episode weist Troi Data darauf hin, daß Emotionen weder positiv noch negativ sind. In dieser Folge spricht sie davon, daß Data »nur negative Emotionen zu empfinden scheint«.

• Nachdem die Borg das Warptriebwerk der *Enterprise* beschädigt haben, beschließt Crusher, zur nächsten Sonne zu fliegen. Sie fordert einen Lieutenant auf, LaForges experimentelles Metaphasenschild-Programm zu starten, damit das Schiff in die Korona eindringen kann. Geordis Arbeit basiert offenbar auf einem wissenschaftlichen ›Durchbruch‹, der den Ferengi gelang und in ›Verdächtigungen‹ diskutiert wurde. Um es *noch einmal* zu betonen: Eine spezielle Technik, die der *Enterprise* den Flug in die Korona einer Sonne erlaubt, *ist nicht neu.* Das Schiff braucht dafür gar keinen Metaphasenschild. In ›Ich bin Hugh‹ meinte Picard, die *Enterprise* würde sich in der *Chromosphäre* einer Sonne vor den Sensoren des Raumers verbergen, der Hugh abholen soll. Die Chromosphäre ist der in-

nerste Teil einer solaren Hülle; darunter erstreckt sich die Photosphäre, die Oberfläche der Sonne. Bei der Korona handelt es sich hingegen um den äußersten Teil der Sonnenhülle. Mit anderen Worten: In ›Ich bin Hugh‹ versteckte Picard die *Enterprise unter* der Korona und dicht über der Oberfläche – ohne einen Metaphasenschild!

Geräte und Ausrüstung

• Als sich das Borg-Schiff zum ersten Mal nähert, weist Crusher den Transporterchef an, alle auf dem Planeten befindlichen Personen zurückzubeamen. In zwanzig Sekunden sind die Borg bis auf Gefechtsdistanz heran, und es weilen dreiundsiebzig Besatzungsmitglieder auf dem Planeten. Im letzten Augenblick aktiviert Crusher die Schilde und verläßt den Orbit. Siebenundvierzig Personen bleiben auf dem Planeten zurück. Es dauert also zwanzig Sekunden, um sechsundzwanzig Mitglieder der Crew an Bord zu beamen. Weder in ›Angriff der Borg (1)‹ noch in ›Angriff der Borg (2)‹ werden Probleme durch magnetische Interferenzen des Planeten erwähnt. In ›11001001‹ gibt es Hinweise auf die Existenz von mindestens zwanzig Transportern an Bord der *Enterprise,* jeder von ihnen imstande, jeweils 6 Personen zu beamen. Es müßten sich demnach hundertzwanzig Besatzungsmitglieder auf einmal transferieren lassen. Warum also dauert es zwanzig Sekunden, um sechsundzwanzig Personen an Bord zurückzuholen? (Vermutlich haben alle Transporterchefs auf dem Planeten nach Data gesucht.)

• Über vier Staffeln hinweg haben wir uns vor den Borg gefürchtet, und nun stellt sich heraus, daß man nur einen ihrer

Schläuche herausreißen muß, um einen fatalen Kurzschluß zu bewirken. Nachdem sich Data LaForge zum zweiten Mal geschnappt hat, gibt sich Picard in der Arrestzelle verletzt. Der Borgwächter kommt, um nach dem Rechten zu sehen. Picard hebt die Hand und löst einen der Gesichtsschläuche, woraufhin der Borg eine Grimasse schneidet und zu Boden sinkt – so einfach ist es, einen dieser Burschen außer Gefecht zu setzen. Seltsamerweise wenden die Borg diese Taktik nicht an, als sie zum Schluß der Episode gegeneinander kämpfen. Sie treten und schlagen sich, aber niemand kommt auf den Gedanken, irgendwelche Schläuche abzureißen. Gibt es hier vielleicht ein Tabu? (In der Art von: »Es ist wirklich eine Schande! Du kennst doch den alten ›vier von zwölf‹, nicht wahr? Er ist ein Schlauch-Reißer!«) Im gleichen Zusammenhang fragt sich Gildenmitglied Fender Tucker: »Fordert der Wangenschlauch einen fatalen Unfall nicht geradezu heraus? Ich kann hören, wie Opa Borg sagt: ›Tante fünf von sechs hätte dir bestimmt gefallen. Leider blieb sie mit ihrem Wangenschlauch am Türknauf hängen, bevor du geboren wurdest.‹«

• Die Technik des vierundzwanzigsten Jahrhunderts ist wirklich erstaunlich. Picard löst ein kleines Etwas von dem getöteten Borg, und mit LaForges Hilfe schafft er es, den Apparat zu rekonfigurieren und genau den Impuls zu senden, der Datas ethisches Programm startet. Außerdem versorgt er den improvisierten Sender mit Energie, indem er ihn in ein Kraftfeld hält! (Das ist ein wenig zuviel ›McGyver‹, oder?)

• Die *Enterprise* verbirgt sich in der Korona und versucht, das Borg-Schiff mit einem Partikelstrahl zu vernichten, der auf die Sonne gerichtet wird. Die Dialoge deuten darauf hin, daß der Partikelstrahl von den Traktorstrahlprojektoren ausgeht.

Doch bei der Außenaufnahme hat der Partikelstrahl seinen Ursprung bei den vorderen Phaserbatterien der Kampfbrücke – so behauptet es jedenfalls das *Technische Handbuch.*

• In dieser Episode ist mehrmals die Rede von dem Chip, den Dr. Noonian Soong angefertigt hat, damit Data Gefühle empfinden kann. In ›Die ungleichen Brüder‹ stiehlt Lore den Chip von Soong. Am Ende von ›Angriff der Borg (2)‹ hält Data das kostbare Stück mit einer Pinzette. Er meint, der Chip sei beschädigt worden, als er auf Lore schoß. Die Beschädigungen sind offensichtlich: In ›Die ungleichen Brüder‹ war der Chip eine kleine Metallkugel. In dieser Folge ist er eine Scheibe, die ein erbsengroßes Loch aufweist.

• Die von Emotionen ausgehende Gefahr beunruhigt Data so sehr, daß er beschließt, den Chip zu vernichten. LaForge hindert ihn natürlich daran (und gibt dem Chip damit die Möglichkeit, zu dem wesentlich größeren Objekt heranzuwachsen, das in ›STAR TREK: Treffen der Generationen‹ so viele Probleme verursacht). Seltsam ist, wie er dabei vorgehen will. Der Chip liegt in einem kleinen Behälter, der auf dem Schreibtisch steht, direkt auf einem Feld mit mehreren Schaltelementen. Data schickt sich an, mit einem Phaser auf den Behälter zu schießen! Riskiert er dabei nicht, das Schaltfeld und auch den Schreibtisch zu beschädigen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Erscheint Lieutenant Barnaby nicht irgendwie vertraut? Sieht er nicht einem gewissen takaranischen Wissenschaftler namens Jo'Brill ähnlich, der die *Enterprise* in ›Verdächtigungen‹ besuchte?

• Die Fesseln in LaForges Laboratorium sind nicht besonders zuverlässig. Die erste Szene im Labor zeigt, daß Geordi am Untersuchungstisch festgebunden ist. Ein Gurt reicht ihm über den Bauch und sorgt dafür, daß er die Hände nicht heben kann. Data kommt herein und ahmt Picards Stimme nach. LaForge reagiert, indem er versucht, die Hände unter dem Gurt hervorzuziehen. Es ist ihm fast gelungen, als er sich daran erinnert, daß er eigentlich hilflos sein soll, und daraufhin schiebt er die Hände zurück.

• Während des Experiments an LaForge benutzt Data einen Stab, um nanokortikale Fasern ins menschliche Gehirn zu transplantieren. Der Vorgang ist immer der gleiche. Zuerst berührt er mit dem Stab Geordis Kopf, und dann wird Datas Gesicht gezeigt. Schließlich kehrt die Kamera zu LaForge zurück, und Data zieht den Stab fort. Darunter kommen einige dünne Fasern zum Vorschein, die angeblich bis ins Gehirn reichen. Der kurze Schnitt zum Gesicht des Androiden gibt den zuständigen Maskenbildnern natürlich Gelegenheit, die notwendigen Fasern an Geordis Stirn zu kleben. Anschließend wird der Stab an die entsprechende Stelle gehalten, damit er in der nächsten Szene zurückgezogen werden kann, wodurch man die ›Implantate‹ erkennt. Das Problem ist nur: Als Data den Stab zum erstenmal benutzt, hält er ihn in der Nähe von Geordis linker Braue an die Stirn. Als die Kamera zu LaForge zurückkehrt, ruht das Ende des Stabes mehr zur Stirnmitte hin.

• Einmal besucht Data Lore auf einer sonnigen Veranda außerhalb des Borg-Gebäudes. Offenbar wirkt sich im Bereich der Veranda ein sonderbares anaphasisches Verzerrungsfeld aus, denn auf Lores Seite weisen alle Schatten nach links, wäh-

rend sie bei Data nach rechts zeigen. (Ich habe gerade den ›Generator für technisches Kauderwelsch‹ benutzt, um das Phänomen zu beschreiben.)

Antworten

1. Goval.

2. Einen Kilometer und sechsundvierzig Meter.

INDISKRETIONEN

(LIAISONS)

Sternzeit: unbekannt

Im Rahmen eines Kulturaustauschprogramms reist Picard zur iyaaranischen Heimatwelt, doch das Shuttle der Iyaaraner stürzt auf einem fremden Planeten ab, wobei der Pilot Voval offenbar verletzt wird. Picard bricht auf, um Hilfe zu holen, doch eine Plasmaentladung raubt ihm das Bewußtsein. Als er wieder erwacht, befindet er sich im Innern eines Frachters, in der Gesellschaft einer menschlichen Frau namens Anna, die sich als einzige Überlebende des Frachterabsturzes bezeichnet.

Anna vereitelt Picards Versuche, eine Rettung zu ermöglichen, behauptet gleichzeitig, ihn zu lieben. Sie zerrt ihn sogar zu Boden, um einen Kuß von ihm zu bekommen. Picard stößt sie beiseite, und daraufhin geht Anna enttäuscht fort. Kurz darauf erscheint Voval und meint, er hätte gesehen, wie die Frau zu den nahen Klippen ging. Picard findet Anna am Rand eines Abgrunds – allem Anschein nach will sie Selbstmord begehen. Er stellt fest, daß die Frau eine Hals-

Quizfragen

1. *Welches ist Trois Lieblingsdessert beim Büfett im Gesellschaftsraum Zehn-Vorne im zehnten Vorderdeck?*
2. *Wo wird die Antimaterie an Bord der* Enterprise *aufbewahrt?*

kette trägt, die sich während des kurzen Kampfes gelöst hat. Voval muß sie ihr gebracht haben. Als Picard diese Angelegenheit zur Sprache bringt, verwandelt sich Anna in Voval. Er erklärt, der erste Kontakt seines Volkes mit Menschen gehe auf das Tagebuch der Frau zurück, die den Absturz des Frachters vor sieben Jahren überlebte. In den Aufzeichnungen ist die Rede von der Rettung durch einen Mann, in den sie sich verliebte. Die Iyaaraner wissen nicht, was es mit der Liebe auf sich hat, und deshalb inszenierten sie das ›Unglück‹, um mehr über ein für sie rätselhaftes Phänomen zu erfahren.

Anmerkungen

Zu Beginn der Episode, kurz vor der Ankunft eines Shuttles mit zwei iyaaranischen Botschaftern an Bord, rückt Worf seine Galauniform zurecht. Während Picard den Heimatplaneten der Iyaaraner besucht, sollen die beiden Diplomaten an Bord der *Enterprise* bleiben. Riker betritt Worfs Kabine und fordert den Klingonen auf, sich zu beeilen. Worf antwortet, seine Uniform sähe wie ein Kleid aus. Die Szene an sich ist nicht schlecht, aber kurz darauf wird die ganze Uniform gezeigt, und das Bild widerspricht Worfs Bemerkung. Sie ist etwa ebenso lang wie ein Mantel, und darunter trägt er eine Hose. Eigentlich unterscheidet sich diese Kleidung kaum von der, die Worf trägt, während er klingonischen Nahkampf lehrt. Die von Picard und Riker in ›Andere Sterne, andere Sitten‹ getragenen Galauniformen hingegen sehen tatsächlich wie Kleider aus. Sie reichen bis zu den Knien, und darunter tragen die beiden Offiziere dunkle Strumpfhosen. Vielleicht hat der Autor dieser Fernsehfolge an die Galauniformen von ›Andere Sterne, andere Sitten‹ gedacht.

Da wir gerade bei Männern und Kleidern sind – ich sollte der erweiterten Übersicht ›Beziehungen‹ einen Punkt hinzufügen: ›Anzahl der Männer, die Picard küssen‹. Ich frage mich übrigens, wie weit Voval bei der Erforschung des menschlichen Konzepts der Liebe gegangen wäre, wenn Picard Anna attraktiv gefunden und sich nicht gegen ihre Annäherungsversuche gewehrt hätte…

Bemerkenswerte Dialoge

»Auch Sie zeichnen sich durch diese Eigenschaften aus. Vielleicht sollten Sie sich auf Ihre Gemeinsamkeiten besinnen.«

Diese Worte richtet Data an Worf, als der Klingone den iyaaranischen Botschafter Byleth als ›anstrengend, temperamentvoll und unverschämt‹ bezeichnet.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode teilt Riker Worf mit, daß er die iyaaranischen Botschafter drei Tage lang an Bord der *Enterprise* herumführen soll. Kurze Zeit später verspricht sich Botschafter Byleth viel von den nächsten *sieben* Tagen an Bord.

• Einmal mehr zeigt ein Besatzungsmitglied der *Enterprise* geringe Kenntnisse in Erster Hilfe. Nach dem Absturz des Shuttles hebt Picard Vovals Kopf, um seine Jacke darunter zu legen. Er zieht den Iyaaraner sogar ein wenig zur Seite und verzichtet darauf, den zur Verfügung stehenden Tricorder zu benutzen, um Vovals Zustand zu überprüfen. (In ›Die letzte Mission‹ war Wesley geistesgegenwärtig genug, Picard mit einem Tricorder zu untersuchen.)

Logik und Voraussetzungen

• In Hinsicht auf die Tarellianer herrscht ziemliche Verwirrung. Im ersten Band habe ich bei der Besprechung von ›In der Hand von Terroristen‹ darauf hingewiesen, daß sich dieses Volk von Seuchenopfern zu Besatzungsmitgliedern der *Enterprise* entwickelte. In dieser Episode identifiziert Picard das abgestürzte Schiff als tarellianischen Frachter und meint dann, Anna könne keine Tarellianerin sein, weil ihr zwei Arme fehlten. Also haben Tarellianer jetzt vier Arme?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In dieser Episode mußten Taktgefühl und Subtilität eine schwere Niederlage hinnehmen. Bei einem Büfett gibt Troi dem Botschafter Gelegenheit, Spezialitäten aus Schokolade zu probieren, und der Botschafter ist so entzückt, daß er ein ganzes Tablett nimmt. Genau in diesem Augenblick ertönt im Hintergrund eine Stimme und sagt: »SEX!« Sex? Was hat Sex denn mit dieser Szene zu tun?

• Als das Shuttle zum Planeten fliegt, zeigt ein Bild die Sitze von hinten. Das Emblem an den Rückenlehnen sieht sehr romulanisch aus. (Haben wir es hier vielleicht mit einer Verschwörung zu tun, die Captain Picard in eine schwierige Situation bringen soll, um ihn dann später zu erpressen?)

Antworten

1. Ein ktananischer Schokoladenbeutel.

2. Deck 42.

DAS INTERFACE

(INTERFACE)

Sternzeit: 47215.5

Mit einer experimentellen Sonde, die ein direktes Interface zu seinem neuralen System schafft, untersucht LaForge eine Tragödie, die das wissenschaftliche Schiff *Raman* betrifft – es versuchte, in den unteren Atmosphäreschichten eines ungewöhnlichen Planeten Gasproben zu sammeln. Etwas ging schief, als das Raumschiff ins All zurückkehren wollte. Schon nach kurzer Zeit stellt LaForge fest, daß alle Besatzungsmitglieder tot sind. Erstaunlicherweise begegnet LaForge auch seiner Mutter, Kommandantin der als verschollen geltenden USS *Hera.* Sie teilt ihm mit, daß ›sie‹ sterben und ›nach unten‹ müßten.

Picard glaubt, daß LaForge an Halluzinationen leidet. Es ist gefährlich, über längere Zeit hinweg dem hohen sensorischen Input der Sonde ausgesetzt zu sein, und deshalb sucht der Captain nach einer anderen Möglichkeit, die *Raman* zu bergen. Geordi ist davon überzeugt, daß seine Mutter noch

Quizfragen

1. *Wie heißt der Admiral von DS3, mit dem Picard spricht?*
2. *Nennen Sie zwei andere Folgen von* STAR TREK: Die nächste Generation, *in denen LeVar Burton ohne weiße Kontaktlinsen oder sein VISOR auftritt.*

lebt, und deshalb beschließt er, Picards Anweisungen zu mißachten. Mit Datas Hilfe setzt er das Sondeninterface ein und findet die Wahrheit heraus. Als die *Raman* durch die Atmosphäre des Planeten flog, nahm sie mehrere Subraumwesen auf, und die Rückkehr hätte für sie den Tod bedeutet. Verzweifelt versuchten die Entitäten, sich der Crew mitzuteilen – und brachten sie dadurch unabsichtlich um. Dann erschien LaForge. Die Geschöpfe lasen die Gedanken des Chefingenieurs und nahmen die Gestalt seiner Mutter an, um ihn zu veranlassen, Hilfe zu leisten. Geordi riskiert sein Leben und bringt die Wesen zu ihrer Heimat dicht über der Oberfläche des Planeten zurück.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• An Bord der *Raman* findet LaForge ein regloses Besatzungsmitglied. Er nähert sich und fordert Data auf, den Traktorstrahl der Sonde mit mehr Energie zu versorgen. Das erhöht die Gefahr für Geordi, aber mit der zusätzlichen Energie ist er imstande, Trümmerstücke von dem Crewmitglied herunterzuziehen. Anschließend bückt sich der Chefingenieur, tastet nach der Halsschlagader des Reglosen und stellt seinen Tod fest. Der Hals war erreichbar, bevor LaForge damit begann, die Leiche von Trümmerstücken zu befreien. Wäre es nicht sinnvoller gewesen, zuerst den Puls zu fühlen und dann zu entscheiden, ob das Risiko einer höheren Energiestärke lohnt?

• Als er durch den Korridor der *Raman* geht, stellt LaForge atmosphärische Gase – Methan und Ammoniak – fest, zieht daraus den Schluß, daß es irgendwo ein Leck geben muß. Kurz darauf erreicht er eine magnetische Lagerkammer und

vermutet, daß die Besatzungsmitglieder dort Zuflucht gesucht haben. Er sprengt die Tür auf. Wenn die Luft im Korridor aufgrund eines Lecks mit Methan und Ammoniak angereichert ist, so wäre es doch eine ziemlich schlechte Idee, irgendwelche Türen aufzusprengen, oder?

• Starfleet gibt die *Hera* sehr schnell auf! Das Schiff wird nur sechs Tage lang gesucht und gilt dann als verschollen. Als die *Enterprise* siebzehn Tage lang in der Kausalitätsschleife von ›Déjà Vu‹ festsaß – galt sie da ebenfalls als verschollen?

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn der Episode streicht LaForge seinen Pulli glatt. Das Interface überträgt dieses Bewegungsmuster zur Sonde – doch dort hat Geordi keinen Pulli. Und der echte LaForge trägt einen Interface-Overall.

• Es wird immer wieder darauf hingewiesen, daß aufgrund der neuralen Implantate für Geordi alles sehr real wirkt. Könnte Data das Interface nicht mit dem Holodeck verbinden und die Bewegungen einer Person zur Sonde übertragen, um dadurch für ganz gewöhnliche Leute das gleiche Maß an ›Realismus‹ zu schaffen?

• In der Schule erfahren wir von den üblichen fünf Sinnen: Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Berühren. Neurologen kennen einen sechsten Sinn, der das Gefühl der Körperposition vermittelt. Ohne ein neurologisches Problem können Menschen feststellen, in welcher Lage sich das Bein oder der Arm befindet – man braucht nicht extra hinzusehen. Es kann sehr desorientierend sein, diesen Sinn zu verlieren. Ich vermute, daß es mindestens ebenso verwirrend ist, wenn man falsche

oder widersprüchliche Informationen über die Position der Gliedmaßen bekommt. Nachdem LaForge die Hand ausgestreckt hat, um zum erstenmal seine ›Mutter‹ zu berühren, findet ein Szenenwechsel statt, der uns Geordi im Laboratorium zeigt. Offenbar hat die Sonde dem Interface-LaForge das ›Gefühl‹ gegeben, die Hand zu heben, denn der echte Geordi hat die Arme überhaupt nicht bewegt.

• Apropos Sonden: Wäre es nicht viel einfacher gewesen, wenn die *Raman* eine Sonde in die unteren Atmosphäreschichten geschickt hätte, um die Gasproben zu sammeln? Und für Picard gab es eine ganz einfache Möglichkeit, um herauszufinden, ob LaForge an Halluzinationen litt oder nicht: Er hätte nur eine Sonde der *Enterprise* zur Oberfläche des Planeten schicken müssen, mit dem Auftrag, nach der *Hera* zu suchen. Ein besonderes Interface wäre überhaupt nicht nötig gewesen – eine normale visuelle Übertragung hätte vollkommen genügt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Jene Schauspielerin, die in ›Das Interface‹ LaForges Mutter verkörperte, spielte in ›Star Trek IV: Zurück in die Gegenwart‹ die Kommandantin der USS *Saratoga.* In ›Cap'n Beckmessers Führer durch STAR TREK CLASSIC‹ habe ich bereits darauf hingewiesen: Sie sah wie LaForges Großmutter (oder Urgroßmutter) aus.

Antworten

1. Holt.

2. ›Rikers Versuchung‹ und ›Gedächtnisverlust‹.

DER SCHACHZUG (1)

(GAMBIT, PART I)

Sternzeit: 47135.2

Picard soll in einer Bar gestorben sein, bei einem Kampf gegen Söldner – dieser Bericht veranlaßt Riker, nach Baratas III zu fliegen, der nächsten bekannten Station der Söldner. Eine Landegruppe hat sich gerade erst auf den Planeten gebeamt, als die Schurken auch schon angreifen und Riker überwältigen. Anschließend beamen sich die Söldner an Bord ihres Schiffes und setzen sich mit einem Warptransfer ab. Data nimmt eine Situationsanalyse vor und gelangt zu dem Schluß, daß die Söldner alte romulanische Artefakte stehlen. Er vermutet, daß der nächste Überfall auf Calder II stattfindet, und die *Enterprise* fliegt mit entsprechendem Kurs los.

Quizfragen

1. *Wohin ist die* Enterprise *unterwegs, als Admiral Chekote Nachforschungen in Hinsicht auf Picards Tod gestattet?*
2. *Wie lautet Rikers ID-Nummer?*

Unterdessen bringen die Söldner Riker zu ihrem Anführer Arctus Baran. Als Baran beschließt, Riker als Gefangenen zu behalten, protestieren alle, auch Picard, der sich als Artefaktenschmuggler Galen ausgibt. Später besucht Picard Riker in seinem Quartier und erklärt alles. Der Captain begab

sich zu einer archäologische Ausgrabungsstätte und stellte dort fest, daß sie geplündert worden war. Er suchte die Schuldigen, fand sie und stellte ihnen zu viele Fragen, woraufhin sie mit speziellen Waffen auf ihn schossen. Darin integrierte Sensoren aktivierten Transporter, und Picard fand sich plötzlich an Bord von Barans Schiff wieder. Dort überzeugte er die Crew davon, daß er sich nützlich machen konnte. Auf diese Weise wurde er zum Mitglied der Besatzung – um herauszufinden, was Baran und seine Crew beabsichtigen.

Die Söldner erreichen Calder II, um auch dort zu plündern. Kurze Zeit später trifft die *Enterprise* ein. Die Episode endet damit, daß die Söldner angreifen, unterstützt von Picard und Riker.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn dieser Fernsehfolge versucht die Landegruppe, in einer Spelunke Informationen über Picard zu sammeln. Der Barkeeper wiederholt Trois Beschreibung vom Captain und gibt ihm dabei eine Größe von über zwei Metern!

• In der Bar gibt es einen Yridianer, der die Landegruppe mit Informationen versorgt, und er scheint ziemlich schlechte Augen zu haben. Nachdem ihm einige Fragen gestellt worden sind, fragt er: »Wer sind Sie?« Nun, mal sehen. Die Angehörigen der Landegruppe sind mit Starfleet-Phasern und Starfleet-Tricordern ausgestattet. Einer von ihnen spricht davon, daß Spuren von Starfleet-Gewebe gefunden worden sind, und zwar dort, wo Picard angeblich desintegriert wurde. Läßt sich daraus der Schluß ziehen, daß die Fremden vielleicht zu… Starfleet gehören?

• Als Riker die Pflichten des Captains wahrnimmt und eine Einsatzgruppe zusammenstellt, die Baratas III besuchen soll, erinnert Data ihn daran, daß der Platz des Captains auf der Brücke seines Schiffes ist. Riker achtet nicht darauf, verläßt die *Enterprise* – und wird von den Söldnern überwältigt. Es ist der gleiche Riker, der Picard immer wieder ermahnte, der Captain sollte das Schiff nicht verlassen. Und nachdem Riker in Gefangenschaft gerät, bricht Data mit einer Landegruppe auf. Mit anderen Worten: Weder Riker noch Data halten sich an die ›Der Captain bleibt an Bord seines Schiffes‹-Regel, sobald sie für sie selbst gilt!

• Auf Calder II informiert Baran einen Söldner darüber, daß sie bei der letzten Auseinandersetzung mit Starfleet einen Mann verloren. Das muß geschehen sein, während wir nicht hinsahen. Ich erinnere mich nur daran, daß beim Kampf auf Baratas III ein Starfleet-Offizier verletzt wurde.

Logik und Voraussetzungen

• Nach seiner Beförderung zum Ersten Offizier in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (2)‹ zeigt sich Data in einer roten Uniform. Doch in dieser Episode zieht er sich nicht um, obwohl Picards ›Tod‹ bedeutet, daß er erneut zum Ersten Offizier wird.

Geräte und Ausrüstung

• Auf Baratas III findet eine Landegruppe Mulden im Boden. Der Dialog deutet darauf hin, daß sie entstanden, als die Söldner ihre Waffen einsetzten, um den Transporter zu aktivieren und Artefakte zum Schiff zu transferieren. Doch während ei-

nes heißen Phaser-Kampfs auf dem Planeten stürmt eine Söldnerin los, schnappt sich einen Topf und geht damit in Dekkung. Warum sollte so etwas notwendig sein, wenn ein Schuß genügt, um das Objekt an Bord zu beamen?

• Schießübungen sollten so schnell wie möglich auf den Dienstplan der *Enterprise*-Crew gesetzt werden. Bei der Schießerei scheint *niemand* in der Lage zu sein, irgend etwas zu treffen, abgesehen von einigen Felsen. Außerdem: Warum sitzen die Starfleet-Typen einfach nur da und sehen zu, wie die Söldner Riker überwältigen und entführen? He, Jungs, zeigt ein wenig mehr Solidarität!

• Man fragt sich, warum die Starfleet-Gruppe nicht einfach die Einstellungen ihrer Phaser verändert und die Felsen desintegriert, hinter denen sich die Söldner verbergen.

• Im *Technischen Handbuch* heißt es, daß die Phaserenergie bei Warpgeschwindigkeit gegen null tendiert. Warum also weist Data den Offizier an der taktischen Station an, die Zielerfassung der Phaser auf das Söldnerschiff zu richten, als es sich mit Warp 8,7 von Baratas III entfernt und die *Enterprise* mit Warp 9 die Verfolgung aufnimmt?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Riker Admiral Chekote von Starbase 227 um die Erlaubnis bittet, Nachforschungen in Hinsicht auf Picards Tod anstellen zu dürfen, sieht man durchs Fenster des Bereitschaftsraums, wie die Sterne von links nach rechts gleiten. Seit der zweiten Staffel treiben die Sterne immer fort vom Schiff, wenn man während eines Warptransfers durchs Fenster des Bereitschaftsraums sieht. Woraus folgt: Das Fenster muß nach Süden

oder Südwesten weisen, wenn wir den Bug der *Enterprise* mit ›Norden‹ gleichsetzen. Wenn die Sterne also von links nach rechts gleiten, so läßt sich daraus nur der Schluß ziehen, daß die *Enterprise* rückwärts fliegt. (Ob sie im ›Rückwärtsgang‹ genauso schnell ist?)

Antworten

1. Zum Argus-Sektor.

2. SC 231-427.

DER SCHACHZUG (2)

(GAMBIT, PART II)

Sternzeit: 47160.1 – 47169.2

Die Folge beginnt damit, daß Picard und Riker einem Söldnerschiff dabei helfen, die *Enterprise* anzugreifen. Natürlich achten sie darauf, daß die Phaser der Söldner nur wenig ausrichten können. Data geht darauf ein, indem er das energetische Niveau der *Enterprise* senkt und den Eindruck erweckt, daß die von Baran angeführten Söldner einen Erfolg erzielt haben. Als sich das kleinere Schiff absetzt, entdeckt die Crew der *Enterprise* eine codierte Mitteilung, in der Picard auf den Flugplan der Söldner hinweist. Kurze Zeit später finden Picard und Riker Barans Absichten heraus. Eine Söldnerin namens Tallera schildert ihnen, daß eine vulkanische Isolationistengruppe Baran beauftragt hat, ihr die einzelnen Teile eines uralten psionischen Resonators zu beschaffen – eine Waffe, die es gestattet, mit einem einzelnen Gedanken zu töten.

Quizfragen

1. *Wie heißt das Shuttle, mit dessen Transporter Riker die Söldner zur Aussichtskammer beamt?*
2. *Wie heißt die Datei des Navigationscomputers, die Picards Mitteilung für die* Enterprise *enthält?*

Unterdessen fängt die *Enterprise* ein klingonisches Schiff ab, das Baran eine Komponente des Resonators liefern wollte. Um sie zu bekommen, gibt Baran Picard und Riker den Befehl, sich mit einer Einsatzgruppe zur *Enterprise* zu transferieren. Dort ›tötet‹ Picard Riker, kehrt zurück und wendet sich gegen Baran. Als neuer Kommandant des Söldnerschiffes nimmt er Kurs auf Vulkan. Dort setzt Tallera den psionischen Resonator in einem unterirdischen Sanktuarium zusammen, bringt die Söldner um und läßt nur Picard am Leben. Riker kommt mit einer Sicherheitsgruppe von der *Enterprise,* und Picard findet die einzige Möglichkeit, dem Resonator ein Schnippchen zu schlagen. Die Vorrichtung funktioniert mit Hilfe von aggressiven Emotionen. Der Captain weist seine Leite an, passiv zu bleiben, und deshalb kann ihnen der Resonator nichts anhaben.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Im Lauf der Handlung wächst Picards Besorgnis um seine Sicherheit an Bord des Söldnerschiffes. In einer Szene betritt Riker sein Quartier, Picard dreht sich ruckartig um, greift nach einer Waffe und richtet sie auf den Ersten Offizier. Seltsamerweise saß Picard mit dem Rücken zur Tür. Wäre es nicht besser, mit dem Rücken zur Wand zu sitzen, um die Tür im Auge zu behalten? Und woher stammt die Waffe? Baran herrscht über seine Crew, indem er sie immer wieder einschüchtert. Unter solchen Umständen liegen sicher keine Strahler herum, mit denen unzufriedene Besatzungsmitglieder auf Rache sinnen könnten.

• Die nächste Kritik betrifft sowohl eine ›Ungereimtheit bei der Handlung‹ als auch ›Geräte und Ausrüstung‹. Es kommt ganz auf den jeweiligen Standpunkt an, welcher Kategorie man diese Sache zuordnen soll. Einige Söldner, unter ihnen auch Picard und Riker, beamen sich in den Shuttlehangar der *Enterprise,* um dort ein Artefakt zu stehlen. Riker feuert seine Waffe mehrmals ab, und anschließend transferiert sich die Gruppe zur Aussichtskammer. Auch dort zischen Phaserstrahlen, und dann kehren alle zum Söldnerschiff zurück – ohne Riker. Während sich die Söldner an Bord der *Enterprise* befinden, scheinen nur die Personen in unmittelbarer Nähe von ihrer Präsenz zu wissen. Erstens: Wie kam Barans Schiff nahe genug an die *Enterprise* heran, um eine Einsatzgruppe an Bord zu beamen, ohne daß jemand davon erfuhr? Zugegeben, während des Warptransfers kann das Söldnerschiff nicht von Sensoren geortet werden. Aber die *Enterprise* fliegt nicht mit Warpgeschwindigkeit, und deshalb mußte Baran den Transfer unterbrechen, um die Gruppe an Bord zu beamen. Zweitens: Warum entdeckt niemand die Transportersignaturen, als die Söldner in der *Enterprise* materialisieren (so wie Worf in ›Erwachsene Kinder‹ beim Ferengi-Transfer). Drittens: Was ist mit dem Alarm passiert, der automatisch auf Eindringlinge hinweist? Viertens: Warum reagiert niemand auf das Phaserfeuer im Shuttlehangar und in der Aussichtskammer? (Vielleicht verwendete Riker einen ungültigen Kommandocode, und möglicherweise sorgte Data ganz bewußt für die fehlenden Reaktionen, aber kein Dialog weist auf so etwas hin.)

• Nach der Aktion an Bord der *Enterprise* versucht Picard, das Söldnerschiff zu übernehmen. Wegen der neuralen Implantate, mit denen alle Besatzungsmitglieder ausgestattet sind, hat so

etwas noch niemand gewagt. Sie gehen auf eine Initiative von Barans Vorgänger zurück und versetzen den derzeitigen Söldnerchef in die Lage, seinen Leuten praktisch auf Knopfdruck unerträgliche Schmerzen oder gar den Tod zu bescheren. Baran hat Picards Frechheiten satt und beschließt, ihn zu töten. Er betätigt den entsprechenden Schalter – und sinkt tot zu Boden. Picard erklärt, daß er die Transpondercodes der neuralen Implantate vertauscht hat. Also steckte auch in Barans Kopf ein solches Implantat. Nun, vermutlich wurde er damit wie alle anderen vom früheren Anführer der Söldner ausgestattet, aber es bleibt rätselhaft, warum er es nicht entfernen ließ, als er zum Captain aufstieg.

• Als neuer Kommandant des Söldnerschiffs sucht Picard Barans Quartier auf, um festzustellen, wohin die Artefakte gebracht werden sollen. Ein Szenenwechsel zeigt Riker an Bord der *Enterprise:* Er teilt einem vulkanischen Regierungsvertreter mit, daß die Söldner vielleicht nach Vulkan unterwegs sind. Anschließend kehrt die Handlung zu Picard zurück, der prompt herausfindet, daß er nach Vulkan fliegen sollte. Riker kannte das Ziel der Söldner also vor Picard? Ist das nicht seltsam? (Nun, wenn man die Logik ein wenig hin und her dreht, läßt sich vielleicht ein Sinn darin erkennen, aber mir erscheint diese Sache zu konstruiert.)

• Offenbar ist es der Crew der *Enterprise* schließlich gelungen, Worf zu zivilisieren. Bei der letzten Konfrontation befiehlt Picard dem Klingonen, sich von allen aggressiven Emotionen zu befreien – und Worf kommt der Aufforderung nach! (Vermutlich kocht sein Blut nicht mehr. Oder vielleicht hat Troi ihm geholfen, die weiblichen Aspekte seines Wesens zu entdecken. Ich könnte hier noch einige andere sehr ungewöhnliche Erklä-

rungen anführen, aber… das verschiebe ich besser auf später. Worf in einem Ballettröckchen… Mir graut bei einer solchen Vorstellung.)

Logik und Voraussetzungen

• Data nimmt Anstoß an Worfs Verhalten und fragt ihn, ob er von den Pflichten des Ersten Offiziers entbunden werden möchte. Er fügt hinzu, es sei Aufgabe des stellvertretenden Kommandanten, die Befehle des Captains auszuführen. »Ich kann mich nicht daran erinnern, daß Commander Riker dem Captain gegenüber jemals Ärger zeigte, so wie Sie eben.« Diese Worte richtet Data an Worf. Doch in ›Botschafter Sarek‹ findet zwischen Riker und Picard auf der Brücke eine verbale Auseinandersetzung statt. Zugegeben, sie standen dabei unter dem Einfluß der telepathisch übertragenen Emotionen Sareks, aber eins fest steht: Riker ärgerte sich über Picard und zeigte es ganz offen. Er kritisierte Picards Unschlüssigkeit in Hinsicht auf den Vulkanier. Data hat den Zwischenfall wahrscheinlich vergessen. Allerdings: Ein Androide vergißt nichts…

• In dieser Episode hat der Planet Vulkan eine gelbbraune Farbe, doch in der Classic-Fernsehfolge ›Weltraumfieber‹ ist Vulkan rot.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode sehen wir, wie das Söldnerschiff die *Enterprise* angreift und auf die Steuerbord-Warpgondel feuert. Szenenwechsel: Auf der Brücke berichtet Worf, daß die *Backbord*-Warpgondel getroffen wurde.

• Data weiß, daß er nach dem gerade erwähnten Angriff den Anschein erwecken muß, die *Enterprise* sei beschädigt. Zu diesem Zweck weist er Worf an, die Energieversorgung der Decks 31 bis 37 zu unterbrechen. Erstaunlicherweise zeigt die nächste Außenaufnahme, daß im Bereich jener Decks Licht brennt!

Antworten

1. Justman.

2. Datei 137/Omega.

TRAUMANALYSE

(PHANTASMS)

Sternzeit: 47225.7

Kurz nach der Installation eines neuen Warpkerns auf der *Enterprise* leidet Data an Alpträumen. In einem beobachtet er, wie Worf ein Stück von einem Kuchen ißt, der aus ›Zellpeptid‹ besteht – noch dazu ein Stück, das von Trois linker Schulter stammt. In dem bizarren Traum ist der flache Kuchen wie Trois Uniform dekoriert. Es dauert nicht lange, bis Data auch ›tagsüber‹ Halluzinationen hat. Er sieht einen Mund an Trois rechter Schulter und fügt ihr Schnittwunden zu, als er versucht, sie davon zu befreien.

Als Dr. Crusher Troi behandelt, bemerkt sie einen seltsamen Ausschlag an der Wunde. Bei genaueren Untersuchungen stellt sich heraus, daß sich ein Geschöpf vom Zellpeptid der Betazoidin ernährt. Und damit noch nicht genug: Weitere Wesen dieser Art sind an Bord und laben sich an der Besatzung. Sie blieben zunächst unentdeckt, weil sie ›interphasisch‹ existieren und daher von den Sensoren nicht erfaßt werden können. Data ›bearbeitete‹ genau jene Stelle, an der das Wesen

Quizfragen

1. *Wo überraschen Riker und Worf Data bei einem Angriff auf Troi?*
2. *Woher bekommt die* Enterprise *ihren neuen Warpkern?*

Nahrung aufnahm, und daraus schließt Picard, daß der Androide imstande ist, die Geschöpfe auf einer unterbewußten Ebene wahrzunehmen. Das würde die Alpträume und sein seltsames Verhalten erklären. Eine Analyse der Träume gibt Picard, LaForge und Data die Möglichkeit, den Sieg über die Eindringlinge zu erringen. Mit LaForges Hilfe sendet Data einen Interphasenimpuls von seinem neuralen Netz durchs Schiff und eliminiert die Parasiten. Bei weiteren Nachforschungen ergibt sich, daß die Wesen im Innern einer Plasmaleitung an Bord kamen, die zum neuen Warpkern gehört.

Anmerkungen

Ich finde es interessant, daß die Produzenten Troi mit einem *flachen* Kuchen darstellten. Schon im zwanzigsten Jahrhundert ist die Backtechnik weit genug fortgeschritten, um Kuchen praktisch in jeder gewünschten Form herzustellen. Trotzdem wählten die Produzenten eine Form, die Deanna Troi auf eine fast kubistische Weise darstellte. (Was vielleicht durchaus angemessen ist. Immerhin handelt es sich um einen sehr sonderbaren Traum.)

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich füttere ihn!« Mit diesen Worten reagiert Worf, als Data ihm eine lange Liste von Dingen nennt, die angeblich für Spots Pflege notwendig sind. Der Vorschlag für diese Stelle stammt von Michael S. Sharp aus Tulsa, OK. (Die ganze Szene ist wundervoll. Spot stiehlt allen die Schau.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während der Episode hilft Data LaForge bei Installation, Test und Reparatur des neuen Warpkerns. Doch als sich die ersten Probleme damit einstellen, teilt LaForge dem Captain mit, es würde zwei Stunden dauern, um alles in Ordnung zu bringen. Die nächste Szene zeigt Data, der seine schlafende Katze beobachtet. Troi trifft ein. Data beschließt, einen Traum zu haben, und er schläft fünfunddreißig Minuten länger als geplant. Damit sind mindestens fünfzig Minuten der von LaForge erwähnten zwei Stunden vergangen. Warum befindet sich Data überhaupt in seinem Quartier? Die *Enterprise* braucht dringend Warppotential, denn Picard muß einen wichtigen Termin wahrnehmen. Kann der Androide dem Chefingenieur bei dieser Sache nicht die geringste Hilfe leisten?

• Der Alptraum hat Data beunruhigt, und deshalb aktiviert er eine holographische Darstellung Sigmund Freuds. Wir erleben, wie er Freud davon erzählt, vom Troi-Kuchen (mit Zukkerguß) gegessen zu haben. Erstens: Warum hat Data nicht mit der Counselor darüber gesprochen? Ist ihm die Sache vielleicht *peinlich?* Das erscheint unwahrscheinlich, denn so etwas erfordert die Fähigkeit, Emotionen zu haben. Zweitens: Data behauptet, die drei verwahrlost wirkenden Arbeiter – sie erscheinen immer wieder in den Träumen – hätten auf Trois Schulter gezeigt, bevor er hineinschnitt. Doch in der entsprechenden Traumsequenz ist davon nichts zu sehen. Offenbar geschah es, als die Kamera nicht lief.

• Die Alpträume scheinen den Androiden wirklich sehr zuzusetzen. Er hätte Trois Büro fast ohne den Gegenstand verlas-

sen, den er aus dem Maschinenraum mitbrachte. Und Androiden vergessen doch nichts!

• Kurz bevor Data Troi im Turbolift angreift, scheint sich Deanna verfolgt zu fühlen. Es würde bedeuten, daß sie Datas Präsenz spüren kann – wozu nicht einmal der große Tarn Elbrun in ›Der Telepath‹ fähig war. Andererseits: In ›Das fremde Gedächtnis‹ und ›Angriff der Borg (2)‹ fühlte sie Emotionen bei Data. Was geht hier vor?

• Als Dr. Crusher die fremden Wesen entdeckt, ruft sie Picard und Riker zur Krankenstation. Mit einem Interphasenscanner gelingt es ihr, das Geschöpf an Trois Schulter sichtbar zu machen. Ein weiteres findet die Ärztin an Rikers rechter Schläfe und noch eins an Picards Hals. Crusher meint, die »Organismen haften offenbar mit osmotischen Ranken an der Epidermis«. Wenn ich mich nicht sehr irre, wird die Epidermis auch ›Haut‹ genannt. Doch als Crusher ihren eigenen Parasiten sichtbar macht, wird deutlich: Er klebt nicht an der Haut, sondern am Kittel.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Episode beginnt mit Datas Alptraum. Er geht durch einen Korridor, erreicht eine Kreuzung, hört Stimmen und wendet sich nach links. Kurze Zeit später begegnet er drei verwahrlosten Arbeitern. Die nächste Szene zeigt Datas Gesicht – und die Kreuzung, von der er kam, ist hinter ihm verschwunden! Nun, es handelt sich um einen Traum, und in Träumen passieren die seltsamsten Dinge. (Zum Beispiel können den Produzenten bei den Dreharbeiten die Korridorkulissen ausgehen!)

• Während des zweiten Versuchs, den Warpkern zu aktivieren, bricht das Warpfeld in sich zusammen, wodurch die *Enterprise* Energie verliert. Eine Außenaufnahme des Raumschiffs zeigt blaues Glühen dort, wo das Gefechtssegment an den Diskus grenzt. Normalerweise stammt dieses Glühen vom Warptriebwerk, aber das funktioniert derzeit nicht. Woraus sich die Frage ergibt: Was glüht hier eigentlich?

• Nach dem Angriff auf Troi begegnet Data Picard in der Aussichtskammer. Picard entläßt den Androiden aus dem aktiven Dienst und stellt ihn in seinem Quartier unter Arrest. Als Data aufsteht, sieht man goldene Fingerabdrücke auf dem Tisch. Offenbar hat er hier einen Teil seines Make-ups verloren.

• Auf dem Holodeck erlebt LaForge Datas Alptraum und öffnet den Brustkorb des Androiden, um einen Telefonhörer daraus hervorzuholen. Als sich Datas Brust öffnet, ist ein etwa fünf Zentimeter breiter Streifen des gelben Uniformpullis zu sehen. Die nächste Szene zeigt den Brustkasten aus größerer Entfernung: Der Streifen ist verschwunden – die Öffnung mit dem Telefon scheint plötzlich zur Seite gesprungen zu sein!

• Nachdem er bei Worf gewohnt hat, verändert sich Spot ein wenig. Die Katze wirkt lebendiger, ihr Bauch ist ein ganzes Stück heller. (Ich vermute, Worf hat Spot während eines Bat'leth-Trainings versehentlich getötet und sich von einem Besatzungsmitglied eine andere Katze geliehen. Data scheint davon nichts zu bemerken, aber er hat auch eine schwere Woche hinter sich.)

Antworten

1. *Auf Deck 17, Sektion 3 Alpha.*
2. *Von der Starbase 84.*

ORT DER FINSTERNIS

(DARK PAGE)

Sternzeit: 47254.1

Die Cairn sind ein Volk von Humanoiden, die bisher nur telepathisch miteinander kommunizierten. Lwaxana Troi lehrt sie die verbale Sprache, bereitet die Cairn damit auf eine Begegnung mit Repräsentanten der Föderation vor. Anschließend fällt sie in ein Koma. Der Cairn-Delegierte Maques gibt zu verstehen, Lwaxana litte an ›schlechten Gedanken‹. Angeblich gibt es in ihrem Gehirn einen Ort, an dem ein früher erlittenes Trauma Spuren hinterlassen hat. Mit Maques' Hilfe stellt Deanna einen telepathischen Kontakt zu ihrer Mutter her. Die Nähe eines anderen Selbst weckt Furcht in Lwaxana, und sie versucht, es zu verscheuchen, indem sie verschiedene mentale Bilder projiziert: In der geistigen Gestalt von Picard, eines Wolfes und von Deannas Vater versucht sie, das Ich der Tochter zu vertreiben. Schließlich sieht sich Deanna mit einer heulenden Lwaxana konfrontiert, die ihr entgegenstürmt, und daraufhin zieht sie sich von dem Kontakt zurück.

Quizfragen

1. *Wie funktioniert die Juwelenpflanze von Tholar III?*
2. *Wie lautet die Zahl des Bildes, das Lwaxana und Deanna in der letzten Szene dieser Episode betrachten?*

Die Counselor versucht zu verstehen, warum sie von der eigenen Mutter zurückgewiesen wird. Sie liest Lwaxanas Tagebücher der letzten fünf Jahre, spricht mit ihren besten Freunden auf Betazed und berät sich sogar mit der betazoidischen Regierung – ohne Erfolg. Picard schlägt vor, noch weiter in die Vergangenheit zurückzukehren. Es stellt sich heraus, daß es in Lwaxanas Tagebuchaufzeichnungen eine Lücke von sieben Jahren gibt. Die Zeit reicht von ihrer Heirat bis kurz nach Deannas Geburt. Deanna wagt sich erneut ins Bewußtsein ihrer Mutter und entdeckt die Wahrheit. Die Counselor hatte eine ältere Schwester namens Kestra. Kurz nach Deannas Geburt kam es zu einem tragischen Unglück, bei dem Kestra starb. Während all der Jahre hat sich Lwaxana die Schuld daran gegeben, und mit Deannas Hilfe kommt sie nun endlich darüber hinweg.

Bemerkenswerte Dialoge

Tatsächlich? Ein faszinierter Picard zu Lwaxana Troi, nachdem sie ihm folgendes erklärt hat: Wenn sie Cairn wären, hätten sie ihr Gespräch bereits beendet.

Gute Szenen

In dieser Episode haben Majel Barrett und Marina Sirtis Gelegenheit, einige sehr emotionale Szenen zu spielen. Sie kommen gut damit zurecht.

Gildenmitglied Ed Watson aus Downingtown, PA, fand großen Gefallen am Anfang dieser Episode, als Worf sich endlich damit abfindet, daß Lwaxana Troi ihn immer ›Mr. Wuff‹ nennen wird.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Angeblich gibt es nicht die geringsten Aufzeichnungen in Hinsicht auf Lwaxanas erste Tochter. Sind Betazoiden nicht stolz auf ihre Ehrlichkeit (wie in ›Die Frau seiner Träume‹ angedeutet)? Hat in all den Jahren nach dem Unglück kein Freund der Familie von Deannas Schwester gesprochen? Warum erwähnt sie niemand, als Deanna in dieser Episode fragt, ob es in der Vergangenheit ihrer Mutter einer Tragödie gab, die als Ursache für das Koma in Frage kommt? (»Eine Tragödie? Hm, mal sehen. Nun, vor gut dreißig Jahren starb ihre erstgeborene Tochter, aber das liegt schon lange zurück und hat sicher nichts mit ihrem derzeitigen Zustand zu tun. Warum die verzweifelt nach Informationen suchende Deanna mit einem entsprechenden Hinweis belästigen?«) Außerdem: Enthalten die Starfleet-Dateien über Deannas Vater Ian Andrew Troi keine Familieninformationen? Eine verstorbene Tochter sollte darin doch erwähnt sein, oder?

• Die Besprechung von ›Tödliche Nachfolge‹ im ersten Beckmesser-Band geht auf den Zusammenhang zwischen Sternzeiten und irdischen Jahren ein. Die Rubrik ›Ungereimtheiten bei der Handlung‹ für jene Episode erwähnt, daß 1000 Sternzeit-Einheiten etwa einem Jahr entsprechen. Leider widerspricht ›Ort der Finsternis‹ diesem Konzept. Picard meint, Lwaxana hätte mit ihren Tagebüchern bei Sternzeit 30620.1 begonnen, kurz nach ihrer Heirat. Wenn 1000 Einheiten wirklich mit einem Jahr gleichzusetzen sind, so fand Lwaxanas Hochzeit vor nur 17 Jahren statt! In dieser Fernsehfolge erfahren wir auch, daß Deanna sieben Jahre nach der Eheschließung ihrer Mutter zur Welt kam. Demnach wäre sie jetzt zehn Jahre alt und wur-

de schon als Dreijährige Besatzungsmitglied der *Enterprise!* Picard spricht auch davon, daß Lwaxana vor dreißig Jahren Aufzeichnungen verschwinden ließ, die sieben Jahre ihres Lebens betrafen. Auch hier müssen wir von folgenden Überlegungen ausgehen: Wenn 1000 Sternzeit-Einheiten wirklich einem terranischen Jahr entsprechen, so löschte Lwaxana ihre Tagebuchdaten bei Sternzeit 17254. Sie begann aber erst bei Sternzeit 30620.1 damit, von ihrem Leben zu berichten. Wie kann man Aufzeichnungen vernichten, bevor sie angefertigt werden? (Ich halte das für ein echtes Kunststück.)

• Deanna behauptet, mit Mr. Homn über das Koma ihrer Mutter gesprochen zu haben. Zunächst einmal: Einen Dialog mit Mr. Homn zu führen – das ist eine wirklich erstaunliche Leistung. Während seiner ganzen Zeit an Bord der *Enterprise* sagt er nur: »Danke für die Getränke.« (In der Episode ›Die Frau seiner Träume‹). Davon einmal abgesehen: Deanna meint, Mr. Homn hätte versprochen, ihr bei der Suche nach einem möglichen psychischen Trauma zu helfen. Doch eben jener Mr. Homn hat ein Bild von Kestra behalten, als Lwaxana alles eliminierte, was auf die Existenz ihrer Erstgeborenen hinwies. Hält Mr. Homn den Tod der ältesten Tochter für nicht traumatisch genug, um ihn Deanna gegenüber zu erwähnen?

• Ich möchte weder Lwaxanas Verantwortungsbewußtsein in Frage stellen noch ihre Schuldgefühle angesichts des Todes der ersten Tochter verstärken, aber… Warum spürte sie nichts, als Kestra die Party verließ und zum Teich ging?

Logik und Voraussetzungen

• Woher stammt Deannas Akzent? Als sie an Bord der *Enterprise* kam, fiel sie sofort durch eine individuelle Aussprache auf. Ich dachte zunächst, dieser Umstand ginge auf ihre Mutter zurück. Doch dann stattete Lwaxana in ›Die Frau seiner Träume‹ der *Enterprise* einen Besuch ab. In dieser Folge, wie auch in allen anderen, sprach sie wie eine Amerikanerin. Wenn man sich einen Akzent während seiner sehr frühen Lebensphase aneignet, so wird man ihn nur schwer wieder los. Ich vermutete, Deannas Vater sei der Grund – ein Verdacht, den Lwaxana in ›Die Frau seiner Träume‹ zu bestätigen schien. Aber in ›Ort der Finsternis‹ spricht auch Ian Andrew Troi ganz normal. Erinnert Deannas Akzent vielleicht an ein rebellisches Stadium ihres Lebens, als sie es ablehnte, wie ihre Eltern zu sprechen? Stellte sie als Kind irgend etwas an, was dazu führte, daß sie eine altmodische Konfessionsschule besuchen mußte, in der man die Sprechweise des alten betazoidischen Adels lehrte? Oder hat Lwaxana immer den Akzent ihres Mannes verachtet und ihn in ihren Erinnerungen verändert, bis schließlich alles ganz normal klang?

• Am Ende der Episode betrachtet Lwaxana ein Bild, das Mr. Homn angeblich für sie aufbewahrte, als sie sich anschickte, alle Aufzeichnungen über die Existenz ihrer ersten Tochter zu beseitigen. Hat Homn früher schon einmal für Lwaxana gearbeitet? In ›Die Frau seiner Träume‹ erfahren wir, daß er Lwaxanas *neuer* Diener ist und den alten Mr. Xelo ersetzt. Doch in dieser Folge heißt es, Homn befände sich schon seit über dreißig Jahren in Lwaxanas Diensten.

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene betreten Lwaxana und Deanna einen Turbolift. »Deck acht«, sagt Deanna, und die Tür schließt sich. Kurz darauf öffnet sie sich wieder, und Deanna verläßt den Lift. Die Anzeige lautet: ›12 Turbolift.‹ Müßte sie nicht ›08 Turbolift‹ lauten?

• Als Picard Lwaxanas Tagebücher durchgeht, findet er eine sieben Jahre lange Lücke. Das Bild wechselt und zeigt einen Monitor, über den noch immer Datenkolonnen wandern – offenbar betreffen sie den Zeitraum der gelöschten Informationen. Wenn aber noch entsprechende Daten existieren: Woher weiß Picard dann von einer Aufzeichnungslücke?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Offenbar benutzt der romulanische Prokonsul Neral seine geringfügigen telepathischen Fähigkeiten, um sich als Maques auszugeben, Chefdelegierter der Cairn. (Handelt es sich um eine neue Verschwörung des Erzfeinds der Föderation?)

• Nachdem Maques mitten in der Nacht die Krankenstation besucht hat, um sich nach Lwaxanas Zustand zu erkundigen, treffen sich Picard, Crusher und Troi mit ihm in der Aussichtskammer. Gegen Ende dieser Begegnung erörtert Deanna mit Picard den Plan, Maques als telepathische Brücke zwischen Lwaxana und sich selbst zu verwenden. Wenn wir die Szene aus Picards Perspektive sehen, hält Deanna die Hände so, daß sich ihre Fingerspitzen berühren. Von der Counselor aus gesehen sind die Hände jedoch gefaltet.

• Als Deanna die persönlichen Dinge ihrer Mutter durchgeht, stattet ihr Picard einen Besuch ab. Sie legt ein Foto ihres Vaters

beiseite, und die Hände der Counselor weichen zur Kante des Koffers zurück. Deanna begrüßt den Captain, und der nächste Bildwechsel zeigt uns, wie ihre Hände erneut zur Kofferkante tasten.

Antworten

1. *Sie sondert ein Harz ab, das sich in der Blüte ansammelt. Nach der Blütezeit ist das Harz zu einem einzigartigen, wunderschönen Juwel erstarrt.*

2. *567.*

KONTAKTE

(ATTACHED)

Sternzeit: 47304.2

Die *Enterprise* fliegt nach Kesprit III, um dort einen ungewöhnlichen Antrag auf assoziierte Mitgliedschaft in der Föderation zu prüfen. Ein großer Teil des Planeten wird von den ›Kes‹ kontrolliert, einem demokratischen Volk. Die ›Prit‹ – Isolationisten mit xenophoben Tendenzen – beherrschen den Rest. Den Antrag auf Mitgliedschaft haben die Kes gestellt. Als sich Picard und Crusher auf den Planeten beamen, sorgen die Prit dafür, daß sie nicht an der vorgesehenen Stelle materialisieren. Sie nehmen die beiden Starfleet-Offiziere gefangen. Ein Agent der Kes befreit sie und gibt ihnen eine Karte für die Flucht, doch vorher pflanzen die Prit Picard und Crusher neurale Transceiver ins Gehirn. Mit diesen Geräten wollten sie ihre Gefangenen eigentlich verhören. Bei der Flucht erfahren Captain und Ärztin, daß sie gegenseitig ihre Gedanken lesen können.

Quizfragen

1. *Was steht in dieser Episode auf dem Bildschirm an der linken Wand der Aussichtskammer?*
2. *In welcher anderen Episode symbolisiert das Löschen von Kerzenlicht das Ende einer möglichen Liebesbeziehung?*

Als sie abends im flackernden Schein eines Lagerfeuers sitzen, findet Beverly heraus, daß Picard während ihrer Ehe mit Jack Crusher in sie verliebt war. Nach Jacks Tod fühlte er sich schuldig und behielt seine Gefühle für sich. Jahre später, als sie Besatzungsmitglied der *Enterprise* wurde, stellte Picard fest, daß seine Gefühle nachgelassen hatten. Am nächsten Tag erreichen sie die Grenze des Kes-Territoriums, und kurze Zeit später befinden sie sich wieder an Bord des Schiffes. Am folgenden Abend sprechen sie über ihre Erfahrungen und beschließen, Freunde zu bleiben.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard und Crusher beamen sich auf den Planeten, um dort den Repräsentanten der Kes zu begegnen. Den letzten Transfer dieser Art brachte Picard in ›Die Sorge der Aldeaner‹ hinter sich. In jener Episode log er, um es Crusher zu gestatten, ihn zu begleiten. Eins steht fest: Normalerweise besteht eine Landegruppe aus anderen Crew-Mitgliedern. (Andererseits: Wenn nicht ausgerechnet Picard und Crusher das Schiff verlassen hätten, so wären sie wohl kaum imstande gewesen, an einem Lagerfeuer über ihre Gefühle zu sprechen.)

• Da wir schon bei seltsamen Konfigurationen sind: Wieso beamt ausgerechnet Worf den Captain und die Bordärztin auf den Planeten?

• Warum wartet Worf nicht auf eine Bestätigung des Transfers? Er betätigt einige Schaltelemente und geht dann fort. Anschließend setzen sich die Kes mit dem Schiff in Verbindung und weisen darauf hin, daß Picard und Crusher nicht eingetroffen sind. In der Classic-Fernsehfolge ›Fast unsterblich‹ ist

Kirk ziemlich sauer, als er glaubt, Spock hätte seinen Posten am Transporterpult vor der Transferbestätigung verlassen. Das deutet auf die Existenz entsprechender Vorschriften hin. Sind die Transporter des vierundzwanzigsten Jahrhunderts so zuverlässig, daß man nicht zu überprüfen braucht, ob transferierte Personen auch am Bestimmungsort ankommen?

• Zu Beginn ihrer Flucht erreichen Picard und Crusher einige Höhlen. Die Ärztin meint, dreißig Meter unter ihnen gäbe es einen Lavastrom. Offenbar ist es recht warm in den Kavernen, denn der Captain zieht die Jacke aus und legt sie beiseite. Eine solche Verhaltensweise hat überhaupt keinen Sinn. Ganz abgesehen davon, daß Picard mit dem zurückgelassenen Kleidungsstück den Prit einen Hinweis auf ihren Fluchtweg gibt: Jacken oder Mäntel können sehr nützlich sein. Sie wärmen nicht nur, sondern lassen sich auch als Kissen verwenden. In Streifen gerissen kann man Bandagen und Verbände daraus anfertigen. Doch der immer strategisch und analytisch denkende Picard wirft seine Jacke einfach weg. Glaubt er vielleicht, daß die Prit einen Signalgeber darin versteckt haben?

• Während ihres Aufenthalts in den Höhlen stellen Picard und Crusher fest, daß die neuralen Transceiver ihre Gedanken senden. Picard kommentiert die Entdeckung so: »Loren sagte, daß sie sich den Mustern unserer Psi-Wellen anpassen würden.« Loren – so heißt die Sicherheitsministerin der Prit. Es stimmt zwar, daß Loren mit Picard gesprochen hat, aber sie nannte nicht ihren Namen. Wieso weiß der Captain darüber Bescheid?

• Als Picard und Crusher einen Prit-Wächter auf einem Höhenzug sehen, wollen sie versuchen, die Kes-Prit-Grenze zu erreichen. Picard meint, sie sei nur zwei Kilometer entfernt.

Selbst wenn er und die Ärztin gemütlich schlendern und dabei nicht schneller gehen als mit sechs Stundenkilometern: In etwa zwanzig Minuten sollten sie das Ziel erreicht haben. Doch es wird dunkel, und sie halten an, um ein Lagerfeuer zu entzünden. Erstens: Wäre es nicht besser, den Weg fortzusetzen und die Grenze bei Nacht zu passieren? Die Reflexe auf Picards Kopf (womit ich ihm nicht zu nahe treten möchte) deuten auf Vollmond hin – das Licht müßte also genügen, um die Orientierung zu ermöglichen. Zweitens: Ist es klug, in feindlichem Gebiet ein Feuer anzuzünden, dessen Schein man weit sehen kann? Nun, vielleicht mußten sich Picard und Crusher mit einem Feuer vor der Kälte der Nacht schützen. Unter solchen Umständen könnte man gut eine warme *Jacke* gebrauchen, nicht wahr? (Und als sich Picard hinlegt, ruht sein Kopf direkt auf dem Boden. Vielleicht wünscht er sich jetzt eine weiche *Jacke,* um sie als Kopfkissen zu verwenden…) Drittens: Crusher legt sich mit dem Hinweis schlafen, daß sie noch einen weiten Weg vor sich haben. Selbst zu Anfang betrug die Entfernung nur zwei Kilometer, und sie haben *noch immer* einen weiten Weg vor sich?

• Bei dem Lagerfeuer-Plausch von Picard und Crusher muß mir irgend etwas entgangen sein. Ich dachte, der Captain hätte darauf hingewiesen, daß er Beverly keine *solchen* Gefühle mehr entgegenbringt. Doch sein Verhalten gegen Ende der Episode deutet aufs Gegenteil hin. Und was ist mit Neela Daren? Einfach vergessen?

• Picard ist nicht der einzige, der sich am Schluß dieser Fernsehfolge seltsam verhält. Crusher besucht den Captain in seinem Quartier und trägt dabei einen Rock, der jede Menge Bein zeigt. Sie verspottet Picard wegen seiner ›interessanten‹ Träu-

me und ringt ihm das Eingeständnis ab, daß er noch immer etwas für sie empfindet. Und dann… und *dann,* als er schließlich auf die Provokationen reagiert… Da macht Crusher erschrocken einen Rückzieher. (Vielleicht ist das durchaus verständlich. Eine Beziehung mit Picard würde für sie vermutlich das Ende ihrer Karriere bedeuten. Man denke nur an Neela Daren!)

Geräte und Ausrüstung

• Bei der Flucht vor den Prit hat Crusher einen medizinischen Tricorder dabei. Die Erste Direktive der Beckmessergilde erlaubt es, nicht nur die Fernsehserien als Quellen zu benutzen, sondern auch anderes ›authentisches‹ Material. Ich darf also folgenden Punkt anführen: Das *Technische Handbuch* weist darauf hin, daß ein Tricorder auch wie ein Kommunikator funktionieren kann. Dr. Crusher müßte also in der Lage sein, die *Enterprise* aufzufordern, sie und Picard an Bord zu beamen!

• Um die Regierung der Prit zu kontaktieren, programmiert Data ein Interface zu einem ihrer Kommandokanäle und stellt so zumindest eine Audio-Verbindung her. Während dieses Vorgangs weist der Androide darauf hin, daß die Prit keine Übertragungskanäle für die Kommunikation mit Außenwelt vorgesehen haben. Doch einige Minuten nach Rikers Gespräch mit einem nervösen Sekretär meldet sich die Sicherheitsministerin – und diesmal ist die Kom-Verbindung audiovisueller Natur. Ich schätze, Data hat sich schlicht und einfach geirrt.

• Picard und Crusher empfinden Übelkeit, wenn sie sich zu weit voneinander entfernen. Die neuralen Transceiver scheinen der Grund dafür zu sein. Besonders sinnvoll wäre es,

wenn die Implantate auch dann Übelkeit verursachen, wenn die Gefangenen den Arrestbereich verlassen. Nun, vielleicht sind die Transceiver tatsächlich mit einer entsprechenden Komponente ausgestattet – die von den Kes deaktiviert wurde.

• Als Picard und Crusher die Übelkeit zum ersten Mal erfahren, sind sie nur wenige Meter voneinander entfernt, und eine geringfügige Vergrößerung der Distanz macht die Sache viel schlimmer. Beim zweiten Erlebnis dieser Art geht Crusher einige Schritte, und daraufhin brechen beide zusammen. Doch nach dem berühmtem Lagerfeuer-Plausch steht Beverly auf, schlendert ums Feuer herum und legt sich auf der anderen Seite schlafen, ohne daß irgend etwas passiert.

• Funktionieren die Sensoren der *Enterprise* nicht mehr? Riker spricht nie davon, mit einer planetaren Sondierung nach den beiden Vermißten zu suchen. Man vergleiche dies mit Datas Sondierung des Planeten in ›Boks Vergeltung‹.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Ärzte scheinen mit ganz besonderen Fähigkeiten ausgestattet zu sein. Am Ende von ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹ geht Bashir durch einen Korridor und spricht dabei mit Data. Er wünscht dem Androiden angenehme Träume, geht fort – und trägt plötzlich weiße Schuhe. In der aktuellen Episode, am zweiten Tag der Flucht – bevor ein Prit auf die Außenweltler schießt und der Captain den Hang hinunterstürzt –, kommen Picard und Crusher hinter einem Felsen hervor und setzen den Weg fort. Bei genauem Hinsehen stellt man fest, daß Beverly keine Starfleet-Stiefel mehr trägt, sondern dunkelgraue

Turnschuhe mit schwarzen Schnürsenkeln und kleinen Stollen an den Sohlen. (Kein Wunder, daß es so lange dauert, die Grenze zu erreichen – Crusher besucht unterwegs die Schuhgeschäfte! Nun, mit diesen Schuhen hat Gates McFadden besseren Halt, als sie Picards Double folgt, das den Hang hinunterrollt.)

Antworten

1. *Topographische Analyse 0771.*
2. *Am Ende von ›Datas erste Liebe‹ bläst Data eine Kerze aus, nachdem Jenna D'Sora sich von ihm getrennt hat.*

DIE RAUMKATASTROPHE

(FORCE OF NATURE)

Sternzeit: 47310.2 – 47314.5

Zu Beginn der Folge fliegt die *Enterprise* in den Hekaras-Korridor, um nach der *Flemming* zu suchen, einem medizinischen Starfleet-Schiff, das seit einigen Tagen vermißt wird. In den Sternkarten der Föderation stellt der Korridor die einzige sichere Route durch diesen besonderen Raumsektor dar. In den übrigen Bereichen gibt es eine hohe Konzentration an Tetrionen, die dafür sorgen, daß der Warpflug gefährlich wird. Als die *Enterprise* eine Trümmerwolke entdeckt, geht von einem kleinen Objekt darin ein Verteron-Impuls aus. Das Ergebnis: Die *Enterprise* verliert ihr Warppotential, und auch die Subraum-Kommunikation fällt aus.

Quizfragen

1. *Was transportierte die* Flemming*?*
2. *Womit will die* Enterprise *das Wetter auf Hekaras II kontrollieren?*

Ein kleines Raumschiff nähert sich, und zwei hekaranische Wissenschaftler kommen an Bord. Roval und seine Schwester Sarova geben zu, für die Verteron-Sonde verantwortlich zu sein. Sie behaupten, die vielen Warpflüge durch den Korridor würden dem Raum-Zeit-Gefüge schaden, wodurch ihre Heimatwelt in Gefahr geraten könnte. Die beiden Hekaraner wollten möglichst vielen Schif-

fen das Warppotential nehmen, um Starfleet zu einer Untersuchung zu veranlassen. Data analysiert ihre Forschungsdaten und räumt ein, daß sie recht haben *könnten.* Sarova opfert sich, um zu beweisen, daß ihre Theorie richtig ist: Sie bricht mit ihrem Schiff auf und überlastet das Triebwerk. Der kleine Raumer explodiert, und es entsteht der vorhergesagte Riß in der Raum-Zeit-Struktur. Es gelingt der *Enterprise,* die Crew der *Flemming* zu retten, und kurze Zeit später erfährt sie dies: Der Föderationsrat hat die ganze Angelegenheit genau geprüft und beschränkt die Geschwindigkeit aller Raumschiffe auf Warp fünf. Nur im Notfall darf schneller geflogen werden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Worfs Treffsicherheit läßt erneut zu wünschen übrig. Die *Enterprise* findet ein Ferengi-Schiff im Hekaras-Korridor. Es greift an, und Picard befiehlt Worf, den Zielerfassungsfokus auf die Waffensysteme des Ferengi-Schiffes zu richten. Das nächste Bild zeigt uns, wie die *Enterprise* auf den Angreifer schießt: Der Phaserstrahl scheint jedoch die Brücke des Ferengi-Raumers zu treffen, nicht seine Waffensysteme.

• Als Geordi LaForge den Subraum-Riß sieht, ändert sich seine Einstellung. Gerhard Thielman kommentiert diesen Stimmungswandel so: »Chefingenieur LaForge hätte weitaus skeptischer bleiben sollen in bezug auf die Extrapolation einer ausgesprochen nichtlinearen und verallgemeinernden Schlußfolgerung, die weitreichende Konsequenzen hat und sich doch nur auf einen speziellen galaktischen Bereich mit möglicherweise einzigartigen Charakteristiken bezieht.« (He, das klingt

gut. Und ich glaube, ich hab's sogar verstanden – zumindest einen Teil davon.)

• Sarova ist eine interessante Wissenschaftlerin. Sie fürchtet, daß ihrer Heimatwelt von einem möglicherweise entstehenden Subraum-Riß Gefahr droht. Um zu beweisen, daß sie recht hat, bricht sie mit ihrem Raumschiff auf, läßt es explodieren, schafft dadurch den Riß *und bringt ihre Heimatwelt in Gefahr!* Genausogut könnten Atomkraftgegner vor den nuklearen Gefahren warnen, die von einem Kernkraftwerk ausgehen, indem sie selbst für einen GAU sorgen. Wie wär's mit dem Abholzen der Urwälder, um vor einer Klimakatastrophe zu warnen?

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode nennt Data Spot eine ›Sie‹, doch in ›Traumanalyse‹ sprach er von einem ›Er‹. Da ein Androide solche Details sicher nicht verwechselt, können wir davon ausgehen, daß die Katze während der letzten Fernsehfolgen ihr Geschlecht wechselte.

Geräte und Ausrüstung

• Was löst eigentlich Alarmstufe Rot aus? Kurz bevor das Ferengi-Schiff auf die *Enterprise* feuert, sagt Riker: »Schilde hoch!« Daraufhin heulen die Sirenen der Alarmstufe Rot. Bevor das Schiff vom Verteron-Impuls getroffen wird, ordnet Picard an: »Schilde hoch, voller Umkehrschub!« Diesmal heulen keine Sirenen. Als Sarovas Schiff explodiert, ruft Riker: »Auf Erschütterungen vorbereiten! Schilde hoch, voller Um-

kehrschub!« Wieder heulen die Sirenen. Warum blieben sie bei Picard stumm?

• Aus den Dialogen geht hervor, daß die *Enterprise* mit einem Warp-Impuls auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt durch den Riß gebracht werden soll, ohne daß eine Verwendung des Warpantriebs notwendig wird. Während dieses Vorgangs soll die Besatzung der *Flemming* an Bord gebeamt werden. Einen Augenblick. Die *Enterprise* fliegt dabei mit Warpgeschwindigkeit, während die *Flemming* mit Relativgeschwindigkeit null im All treibt. Seit wann sind Transporter imstande, stationäre Objekte an Bord zu beamen, während das Schiff schneller ist als das Licht? Nach den Informationen aus ›Der zeitreisende Historiker‹ – und des *Technischen Handbuchs* – beträgt die maximale (sichere) Transporterreichweite 40 000 Kilometer. Bei Warp 1 legt die *Enterprise* 40 000 Kilometer in 0,13 Sekunden zurück – das ist zuwenig Zeit für einen Transfer. Aber in diesem Fall ist das Schiff *viel* schneller als Warp 1. Picard und seine Leute hoffen, den Riß in 2 Minuten zu durchqueren – solange dauert der Warptransfer. Nun, der Riß durchmißt 0,1 Lichtjahre. (Mit ein wenig Mathematik läßt sich feststellen, daß die *Enterprise* mit einem Vielfachen ihrer Höchstgeschwindigkeit fliegen müßte, um 0,1 Lichtjahre in 2 Minuten zurückzulegen. Aber nehmen wir mal an, daß sie den Riß nicht direkt passiert, nur eine Ecke davon…) Mit der ruhigen, gemütlichen Geschwindigkeit von Warp 9 braucht das Schiff 0,000088 Sekunden, um 40 000 Kilometer zurückzulegen. Diese Zeit reicht nicht einmal für die erste Systemkontrolle des Transporters!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die hekaranischen Schiffe ähneln denen der Talarianer. Ihre Aufnahmen stammen aus ›Endars Sohn‹.

Antworten

1. Biomimetisches Gel.

2. Mit Thermostabilisatoren.

SOONGS VERMÄCHTNIS

(INHERITANCE)

Sternzeit: 47410.2

Die *Enterprise* fliegt nach Atrea IV, um dort bei einem geologischen Notfall zu helfen: Es besteht die Gefahr, daß der abkühlende Kern des Planeten hart wird. Data und LaForge schlagen vor, ihn mit einer Plasma-Infusion erneut zu verflüssigen, und die Wissenschaftler von Atrea sind einverstanden. Kurz vor dem Beginn der Aktion gibt sich die Geologin Dr. Juliana Tainer als frühere Ehefrau von Dr. Noonian Soong zu erkennen – angeblich war sie bei der Konstruktion Datas zugegen. Data verbringt einige Zeit in der Gesellschaft seiner ›Mutter‹ und stellt dabei Sonderbares fest. Dr. Tainer blinzelt in den gleichen Zeitabständen wie er, und bei einem musikalischen Duo gelingt es ihr, alle Tonlagen der Probe exakt zu wiederholen.

Quizfragen

1. *Wieviel Zeit verbrachten Noonian und Juliana Soong auf Mervala IV?*
2. *Wie lautet Dr. Tainers Transporter-Identifikation?*

Bei einem Zwischenfall kommt die Wahrheit ans Licht: Dr. Tainer ist eine Androidin. Ein holographisches Modul in ihrem Gehirn liefert die fehlenden Informationen. Dr. Noonian Soong erklärt, daß die echte Tainer bei der Flucht von Omi-

cron Theta schwer verletzt wurde. Soong konstruierte ein Duplikat und transferierte das Bewußtsein ins Gehirn der Androidin – die zwei Tage später erwachte, sich für einen Menschen und Soongs Frau hielt. Er hat ihr nie die Wahrheit gesagt und bittet auch Data, darüber zu schweigen. Die eingebauten Alterungsalgorithmen sorgen dafür, daß sich Dr. Tainers Aussehen im Lauf der Zeit ändert. Nach einem langen Leben soll sogar der ›Tod‹ erfolgen, in Form eines fatalen Systemausfalls. Die *Enterprise* verflüssigt den Kern des Planeten, und Data verabschiedet sich von seiner Mutter.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einem großen, dramatischen Augenblick erfahren wir, daß Juliana eine Androidin ist. Mindestens zwei Besatzungsmitglieder hätten es sofort feststellen sollen, als sie an Bord kam. Deanna Troi müßte eigentlich in der Lage sein, Julianas Andersartigkeit zu spüren, und wie wir aus ›Worfs Brüder‹ wissen, geht von Androiden ein besonderer Glanz aus, den LaForge mit seinem VISOR sieht.

• Während Soongs Hologramm Data Einzelheiten über die Androidin Juliana nennt, dachte ich: »Gleich sagt er's, gleich sagt er's…« Als es ihm tatsächlich über die ›Lippen‹ kam, mußte ich schallend lachen. (Meine Frau warf mir einen Was-hast-du-denn-an-dieser-Episode-auszusetzen-Blick zu, aber daran bin ich inzwischen gewöhnt.) In dieser Fernsehfolge erklärt Soong, daß ihm ein schlimmer Fehler unterlief, nachdem er seine Frau in eine Androidin verwandelte. Er sagte ihr nie, wie sehr er sie liebte. Deshalb hat sie ihn verlassen – und angeblich hätte sich die menschliche Frau ebenso verhalten. Mit anderen Worten: Soong berichtet davon, daß Juliana ihn

verließ, und er schildert auch seine Reaktionen darauf. Diesen Punkt muß man beachten, wenn man hört, wie Soong zu Beginn des holographischen Vortrags sagt: »Ich habe dieses Hologramm darauf programmiert, alle Fragen zu beantworten.« In bezug auf Data fügt er hinzu: »Ich habe sogar ein Programm hinzugefügt, um deine Fragen zu beantworten.« Alles schön und gut. Allerdings: Das Modul mit den entsprechenden Informationen befand sich *in Julianas Gehirn.* Und wenn es Hinweise darauf enthielt, daß die Androidin ihn verließ… Das bedeutet, daß Soong ihr gefolgt ist, um sie zu deaktivieren, den speziellen Chip in ihrem Kopf zu installieren und sich anschließend aus dem Staub zu machen. (Als ich die Gründe für mein Lachen erklärte, lautete die nachdenkliche Antwort meiner Frau: »Was für ein aufmerksamer Vater.«)

• Data fragt sich, ob er die Wahrheit vor seiner Mutter verbergen soll oder nicht. Picard, Crusher und Troi nennen viele Gründe für das Für und Wider, vergessen dabei aber den offensichtlichsten. Wenn Data Juliana nicht sagt, daß sie eine Androidin ist, so bleibt sie auf eine menschliche Lebensspanne beschränkt. Als Androidin könnte sie Jahrhunderte leben und hätte Zeit genug, ein stabiles positronisches Netzwerk zu perfektionieren, was einen unbegrenzten Nachschub an Androidenkörpern für sie bedeuten würde.

• Andererseits: Hat es überhaupt einen Sinn, diese Frage zu erörtern? Soong betont, daß er Juliana auf eine automatische Deaktivierung programmiert hat, sollte ihr die Wahrheit enthüllt werden. Unter solchen Umständen kann Data doch gar nicht mit ihr reden, oder? Wie ginge es bei einem solchen Gespräch zu? Vermutlich so: »Äh, Mutter, ich muß dir etwas sagen. Ich Wirklichkeit bist du eine Andro…« (Data schüttelt

sie.) »Wach auf Mutter! Na schön, jetzt hör gut zu. Du bist eine Andro… MUTTER!« (Er schüttelt sie erneut.) »Wach auf! Du bist eine Andro… Mutter?« (Ja, ich weiß: Data könnte sie darauf programmieren, sich nicht zu deaktivieren. Ich habe mir hier nur einen kleinen Scherz erlaubt.)

• Stellen wir aus den Informationen dieser Episode und den Hinweisen anderer Fernsehfolgen eine Soong-Chronologie zusammen. Soong konstruiert Lore. Lore nicht gut. Soong demontiert Lore. Soong konstruiert Data. Data gut. Soong deaktiviert Data. Programmiert Erinnerungen der Siedler. Kristalline Entität greift Omicron Theta an. Juliana verletzt. Data bleibt zurück. Soong und Juliana suchen abgelegenen Planeten auf. Juliana im Koma. Soong – seine letzten Erfahrungen in Hinsicht auf die Konstruktion von Androiden betrafen goldene Humanoiden mit gelben Augen, künstliche Geschöpfe, die niemand mit einem Menschen verwechseln konnte – baut eine so absolut perfekte Juliana, daß diese Jahre später nicht einmal von den leistungsfähigen Instrumenten der *Enterprise* als Androidin erkannt werden kann. Diese erstaunliche Leistung erbringt Soong während eines Wettlaufs mit der Zeit, denn er muß fertig werden, bevor seine Frau stirbt. Woher bekommt er das Material? Wie konnte er seine Konstruktionstechnik nach Data so enorm verbessern?

• Zum Schluß der Episode teilt Juliana Data mit, daß es beim Volk von Atrea IV einen bestimmten Glauben gibt: Ein Kind, das sich liebenden Eltern geboren wird, hat in seinem Herzen keinen Platz für irgend etwas Böses, und deshalb entwickelte sich Data so gut. Ich bringe es nicht gern zur Sprache, aber: Wurde Soong und Juliana nicht auch *Lore* ›geboren‹?

Logik und Voraussetzungen

• Data läßt für Juliana die Violine erklingen, woraufhin seine ›Mutter‹ meint, er hätte ›wundervoll‹ gespielt. Data erwidert, von anderen Personen sei sein Spiel als fehlerlos bezeichnet worden, aber nie als ›wundervoll‹. Er sollte die Speicherbausteine seines Gedächtnisses überprüfen lassen: In ›Die Macht der Paragraphen‹ benutzte auch Picard den Ausdruck ›wundervoll‹, um Datas Musik zu kommentieren.

• Während der Episode stellt Data fest, daß Dr. Tainer auf der Grundlage der gleichen mathematischen Formel wie er selbst blinzelt. Eine Frage: Wenn Datas Blinzeln von einer mathematischen Formel kontrolliert wird, so müßte das doch auch bei Lal (siehe ›Datas Nachkomme‹) der Fall sein, oder? Und wenn es auch bei Lal eine solche Formel gab: Warum mußte ihr Data das Blinzeln dann extra beibringen?

• Als Crusher und LaForge erfahren, daß Juliana eine Androidin ist, nehmen sie in der Krankenstation eine gründliche Untersuchung vor. LaForge stellt dabei fest, daß Juliana ›mit dem gleichen Alterungsprogramm wie Data‹ ausgestattet ist. Seit wann hat Data ein Alterungsprogramm? Hat er es vor kurzer Zeit für sich selbst entwickelt? In ›Datas Tag‹ weist der Androide darauf hin, daß er nie alt werden kann. In ›Das Recht auf Leben‹ betont er, die Dauer seiner Existenz sei unbegrenzt. In ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert‹ meint Data, er hätte sich damit abgefunden, seine Freunde zu überleben. (Mir ist natürlich klar, daß Brent Spiner altert, und LaForges Worte sollen erklären, warum er zu Beginn der Serie jünger aussah. Aber es klingt so, als sei Data schon immer mit einem Alterungsprogramm ausgestattet gewesen, und das ist einfach nicht der Fall. Die Dialoge in anderen Folgen

beweisen es. Warum sagt Geordi nicht einfach, das entsprechende Programm sei erst kürzlich hinzugefügt worden?)

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem sich Data mit Juliana zur Magma-Tasche auf Atrea IV gebeamt hat, greift er nach einem umgefallenen Strukturverstärker und richtet ihn auf. Müssen diese Vorrichtungen nicht richtig funktionieren, um einen sicheren Transfer zu gewährleisten? Erfüllen sie ihren Zweck auch dann, wenn sie auf dem Boden liegen?

• Zu dem Zwischenfall, der Dr. Tainers Androidennatur offenbart, kommt es tief unter der Oberfläche von Atrea IV. Data und Juliana springen von einer Klippe, als sich der zum Transferort führende Weg auflöst. Beim Sturz verliert Dr. Tainer einen Arm und deaktiviert sich automatisch, um nicht zu erkennen, daß sie ein Androide ist. Aus dem Dialog geht hervor, daß sie den Transferort aufsuchen müssen, um sich mit Hilfe der Strukturverstärker zur *Enterprise* zu beamen. Doch über den Maschinen gibt es einen offenen Schacht, der bis zur Oberfläche emporführt. Die *Enterprise* müßte doch imstande sein, Data und Juliana durch diesen Schacht an Bord zu beamen. In ›Die Rettungsoperation‹ war es möglich.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Der Transporter scheint über einen besonderen Schaltkreis zu verfügen, der Unpraktisches eliminiert. Als sich Dr. Tainer mit Data zur Magma-Tasche transferiert, beginnt sie die Reise mit Schuhen, die fünf Zentimeter hohe Absätze aufweisen. Als sie das Ziel erreicht, sind ihre Schuhe flach.

Antworten

1. Vier Tage.

2. Tainer, Dr. Juliana F-67.

PARALLELEN

(PARALLELS)

Sternzeit: 47391.2

Zu Beginn der Episode kehrt Worf von einem Bat'leth-Turnier auf Forkas III mit dem Shuttle zur *Enterprise* zurück. An Bord des Schiffes wird er mit seltsamen Diskontinuitäten konfrontiert. Sein Geburtstagskuchen verändert die Farbe von Schokoladenbraun zu Gelb. Im Maschinenraum stellt er fest, daß La-Forge und Data die Plätze getauscht haben. Was noch beunruhigender ist: Worf findet sich plötzlich an der taktischen Station wieder, und die Konfiguration der Kontrollen bleibt ihm rätselhaft. Während eines cardassianischen Angriffs gelingt es ihm nicht, die Schilde zu aktivieren, wodurch die *Enterprise* beschädigt wird. In seinem Quartier macht der schwerverletzte Worf eine weitere verblüffende Entdeckung: Er ist mit Deanna Troi verheiratet. Er schildert ihr die für ihn so verwirrenden Ereignisse, und gemeinsam nehmen sie die Hilfe der Crew in Anspruch. Captain Riker und die Besatzung des Schiffes finden bald den Grund für die plötzlichen Veränderungen: Worfs

Quizfragen

1. *In einer Realität wird die Energie der Argus-Phalanx wohin umgeleitet?*
2. *Womit will Worf den Quantenriß schließen?*

Shuttle flog durch einen Quantenriß im Raum-Zeit-Gefüge. Das Warptriebwerk der Raumfähre hat Verbindungen zu allen möglichen Universen geschaffen, und Worf wechselt zwischen den alternativen Realitäten hin und her. Der Riß dehnt sich aus, und andere Versionen der *Enterprise* erscheinen. Data vermutet, daß sie den Quantenriß schließen können, indem sie Worf noch einmal mit dem Shuttle hindurchschicken. Captain Picard nimmt diese Möglichkeit sofort wahr, und Worfs zweiter Flug sorgt dafür, daß wieder alles normal wird.

Anmerkungen

Erstens: Viele Gildenmitglieder, unter ihnen Daryle C. Taylor aus Chesterfield, MO, wiesen auf folgendes hin: Mit dieser Folge haben sich die Produzenten einen großen Gefallen getan. Jetzt gibt es endlich eine Erklärung für die vielen Widersprüche zwischen den einzelnen Episoden von *STAR TREK: Die nächste Generation.* Es handelt sich nicht etwa um Fehler, sondern um Realitätsverschiebungen!

Zweitens: Diese Folge hat mich in meinem Glauben an die grundsätzliche Harmonie des Universums bestärkt. Ich finde es sehr beruhigend zu wissen, daß Trois Uniform immer viel Haut zeigt, ganz gleich, wie der Quantenzustand der Realität beschaffen ist.

Und schließlich: Mehrere Gildenmitglieder haben sich gefragt, warum am Ende der Episode, als wieder normale Verhältnisse herrschen, keine Geburtstagsparty für Worf veranstaltet wird. Immerhin findet zu Beginn eine statt. Meiner bescheidenen Meinung nach geriet Worf gleich zu Anfang in ei-

ne alternative Realität, in der man seinen Geburtstag feierte – obwohl er in Wirklichkeit gar nicht Geburtstag hatte.

Oh, und noch etwas: Einige Gildenmitglieder wiesen darauf hin, daß Datas Augen blau sind, als Worf im Maschinenraum mit ihm redet – bei dem Gespräch geht es ums Datum seiner Hochzeit mit Troi. Die Produzenten achteten darauf, daß diese Veränderung nur bis zum nächsten Realitätssprung dauert. Sie ist beabsichtigt, kein Fehler.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich weiß, daß Klingonen an ihrem Geburtstag lieber allein sind. Vermutlich möchtest du meditieren oder dich mit einem Schmerzstab schlagen oder so.« Diese Worte richtet Troi an Worf. So erklärt sie ihm, warum sie Riker davon abgehalten hat, eine Überraschungsparty für ihn zu veranstalten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der Wechsel zwischen den Quantenrealitäten verwirrt Worf zunehmend, und er sucht die Krankenstation auf, um dort von Crusher zu erfahren, daß er an den Nachwirkungen einer Gehirnerschütterung leidet, die er sich beim Bat'leth-Turnier zugezogen hat. Worf weiß überhaupt nichts von einer derartigen Verletzung und erfährt verblüfft, daß er beim Turnier nicht etwa den Sieg errang, sondern nur den neunten Platz belegte. Nun, aufgrund seiner jüngsten Erfahrungen ist der arme Klingone ziemlich durcheinander, aber es müßte für Crusher doch ganz einfach sein, ihn noch einmal zu untersuchen und festzustellen, ob er nun eine Gehirnerschütterung hat oder nicht.

• Wieso springt nur Worf zwischen den Quantenrealitäten hin und her? Warum nicht auch seine Kleidung und die Trophäe?

• Und dann LaForges Tod. In einer Realität stirbt Geordi, weil Worf die Konfiguration der taktischen Konsole nicht kennt und dadurch außerstande ist, die Schilde zu aktivieren. In einer der folgenden Szenen stehen Worf, Troi, Data und Dr. Ogawa in der Krankenstation bei LaForges spärlich bekleideter ›Leiche‹ und sprechen über die Ursachen von Worfs Gedächtnislücken. Ais Data LaForges VISOR einschaltet, wechselt Worf zu einer Realität, in der er den Rang des Ersten Offiziers bekleidet, doch Geordi bleibt tot. Warum? Hat in diesem Universum nicht jemand anders die Kontrollen der taktischen Station bedient? (Andererseits könnte LaForges Tod das Ergebnis eines ganz anderen Angriffs der jetzt sehr aggressiven Bajoraner sein.) Außerdem finde ich es erstaunlich, daß Geordis Tod so wenig Kummer bewirkt. Seine Leiche liegt in der Krankenstation – sie ist noch spärlicher bekleidet als in der vorherigen Realität –, aber die Anwesenden ignorieren sie einfach, erörtern statt dessen Worfs Dilemma.

• Zum Schluß der Episode erscheinen überall neue Versionen der *Enterprise.* Glücklicherweise kommt es nicht zu fatalen Kollisionen.

Logik und Voraussetzungen

• Troi und Worf – verheiratet. Na schön. Aber was ist mit der Vorstellung, daß menschliche Frauen (und dazu zähle ich auch Troi, obwohl sie zur Hälfte Betazoidin ist) zu schwach und sensibel für einen klingonischen Mann sind? Braucht Worf nicht eine klingonische Partnerin (siehe ›Die alte Enterprise‹)?

Und was ist mit der Tradition, die Fingernägel der Frau in ihren Handballen zu pressen, bis Blut übers Handgelenk tropft (siehe ›Klingonenbegegnung‹)? Ist Troi vielleicht ein ganzes Stück zäher und härter, als wir bisher dachten? Oder hat Worf nach seinen Erfahrungen mit K'Ehleyr die Hoffnung aufgegeben, eine klingonische Gespielin zu finden? (In einer Realität haben Deanna und er Kinder. Bestimmt haben sie zuvor eine DNS-Anpassung vorgenommen. Immerhin hat K'Ehleyr deutlich auf die Empfängnisprobleme ihrer terranisch-klingonischen Eltern hingewiesen. In diesem Zusammenhang kommt ein interessanter Hinweis von Gildenmitglied Geoffrey Cook. Mit den Fähigkeiten der Eltern ausgestattet, könnten die Kinder von Deanna und Worf jede Prügelei mit Artgenossen gewinnen und dabei den Schmerz ihrer Gegner spüren.)

Geräte und Ausrüstung

• An einer Stelle prüfen Picard, Data und Worf Bilddateien der Argus-Phalanx. Eine Nahaufnahme des Monitors zeigt vier Bilder. Eins davon identifiziert Worf als Starbase 47, aber es sieht mehr nach der Kommunikationsstation aus, die uns ›Aquiel‹ präsentierte.

• Eine Quantenrealität zeigt uns interessante neue Insignien. Das Original erschien in Rikers Zukunftsphantasien von ›Gedächtnisverlust‹.

• Zum Schluß der Episode explodiert die aus dem Borg-Universum stammende *Enterprise.* Erstaunlicherweise richtet dieser Vorgang bei den anderen Schiffen kaum Schaden an.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei Worfs Geburtstagsparty reicht Data dem Klingonen ein in Geschenkpapier gewickeltes Gemälde. Als der Klingone das Geschenk entgegennimmt, weist die Schleife in seine Richtung. Anschließend wechselt das Bild, und die Schleife zittert kurz in der unteren linken Ecke des Fernsehschirms, und zwar auf Datas Seite des Pakets. Als wir die Dinge wieder aus Geordis Perspektive sehen, ist alles wie vorher. Hat Data das Geschenk vielleicht mit zwei Schleifen ausgestattet?

• Worf packt das Geschenk aus, und Deanna nimmt es entgegen, dreht es um 180 Grad. Sie erweckt dabei den Eindruck, daß der Klingone das Bild falsch herum hielt. Doch als sie das Gemälde an die Wand hängt, wählt sie die gleiche Ausrichtung wie zuvor Worf!

• In einer Szene weiß Deanna, daß sie mit Worf verheiratet ist, doch der große Klingone hat noch keine Ahnung davon. Als er Troi gegenübersteht, reicht sein Haar an der rechten Kopfseite herab und ruht vor der Schulter. Nach Deannas Bemerkung »Selbst für deine Frau« wechselt das Bild, und das Haar springt hinter die Schulter zurück. (Eine verständliche Reaktion; immerhin hat Worf gerade erfahren, daß er mit Troi verheiratet ist.)

Antworten

1. Zum Sektor 19658.

2. Mit einem umgekehrten Warpfeld.

DAS PEGASUS-PROJEKT

(THE PEGASUS)

Sternzeit: 47457.1

Admiral Pressman kommt mit geheimem Auftrag an Bord der *Enterprise:* Er soll die USS *Pegasus* bergen. Pressman kommandierte jenes Schiff, und Riker gehörte als Fähnrich zur Crew. Die *Pegasus* verschwand vor zwölf Jahren unter geheimnisvollen Umständen. Picard weiß davon, stellt Riker zur Rede und will die Wahrheit wissen. Riker empfiehlt ihm, sich an Pressman zu wenden, denn er selbst sei zum Schweigen verpflichtet.

Als sie das Devolin-System erreichen, finden sie dort ein romulanisches Schiff, das ebenfalls nach der *Pegasus* sucht. Kurz darauf entdeckt die *Enterprise* den vermißten Raumer: Er liegt in der tiefen Schlucht eines Asteroiden. Pressman und Riker beamen sich an Bord – und finden jenes Objekt, um das es bei der Suche wirklich ging: eine experimentelle Tarnvorrichtung, die auch Phasenverschiebungen bei Materie bewirken kann. Ein solches Gerät verstößt gegen den Vertrag von Algeron, der es der Föderation verbietet, eigene Tarnvorrichtungen zu entwickeln. Deshalb meuterte die Crew

Quizfragen

1. *Wie lautet Admiral Blackmans Vorname?*
2. *Wer gewann den Malwettbewerb beim ›Tag des Captain Picard‹?*

der *Pegasus* vor zwölf Jahren, als Pressman den Apparat testete. Während Pressman und Riker überlegen, was sie unternehmen sollen, kehrt das romulanische Kriegsschiff zurück und sorgt dafür, daß die *Enterprise* im Innern des Asteroiden gefangen ist. Riker beamt sich an Bord und offenbart Picard die Wahrheit. Der Captain beschließt, die Tarnvorrichtung zu benutzen, den Asteroiden zu verlassen und den Tarnschirm direkt vor dem romulanischen Warbird zu deaktivieren – obwohl er weiß, daß der romulanische Kommandant den Vertragsbruch melden wird. Anschließend stellt Picard Pressman unter Arrest.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich weiß nicht. Die Ähnlichkeit erscheint mir bemerkenswert. Meinen Sie nicht auch, Nummer Eins?« – Riker in der Rolle von Picard, als er einen Beitrag für den Malwettbewerb am ›Tag des Captain Picard‹ begutachtet.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während des ersten Gesprächs in der Aussichtskammer teilt Pressman Picard mit, die Romulaner hätten ein Trümmerstück der *Pegasus* gefunden. Doch später erfahren wir, daß die *Pegasus* überhaupt nicht explodiert ist – sie steckt nur im Innern eines Asteroiden. Woher also haben die Romulaner ein Stück von den ›Trümmern‹? Hat Pressman diese Sache erfunden, um Hilfe zu bekommen?

• Als die *Enterprise* das Devolin-System erreicht, deaktiviert dort ein romulanisches Kriegsschiff seine Tarnvorrichtung. Nach einem freundlichen Wortwechsel zwischen dem romu-

lanischen Kommandanten und Picard fliegt das Schiff fort, und Worf berichtet, die Romulaner setzen die Tachyonensondierung des Sonnensystems fort. Woher weiß der Klingone, daß bereits zuvor Sondierungen dieser Art stattfanden? Der Warbird war doch getarnt!

• In einer Szene unterhalten sich Pressman und Riker in Zehn-Vorne. Der Dialog weist zwei interessante Aspekte auf. Erstens: Riker teilt Pressman mit, daß er seit vier Jahren einen Bart trägt. Wenn ich mich recht entsinne, erschien der bärtige Riker zum erstenmal in ›Das Kind‹, also in der ersten Episode der zweiten Staffel. ›Das Pegasus-Projekt‹ ist etwa in der Hälfte der siebten Staffel angesiedelt. Nach der *STAR TREK-Chronologie* entspricht jede Staffel etwa einem Jahr, was bedeutet: Riker hat seinen Bart seit mindestens fünfeinhalb Jahren. Zweitens: Schließlich geht es bei dem Gespräch ums ›Experiment‹ – um die Tarnvorrichtung, die sich noch immer an Bord der *Pegasus* befindet. Pressman betont, daß er diese Angelegenheit nicht mit irgendwelchen Besatzungsmitgliedern erörtern kann. Warum sprechen sie dann im Gesellschaftsraum darüber und nicht in Pressmans Quartier?

• Sind die ›Sicherheitsabteilung‹ von Starfleet und der ›Starfleet-Geheimdienst‹ identisch? In Zehn-Vorne teilt Pressman Riker mit, er hätte die persönliche Unterstützung der Leiterin der Starfleet-Sicherheitsabteilung. Später erfährt Picard von Admiral Blackman, daß die ›Chefin des Starfleet-Geheimdienstes‹ großes Interesse an dieser Mission hat.

• Als die *Enterprise* in die Schlucht des Asteroiden hineinfliegt, meint Picard zu Pressman, daß er den Anflug abbrechen wird, sobald die Breite der Schlucht 500 Meter unterschreitet. Nach dem *Technischen Handbuch* durchmißt das Diskussegment

559,74 Meter, also fast sechzig Meter mehr als die Minimaldistanz, die der Captain nennt.

• Als die *Enterprise* im Innern des Asteroiden festsitzt, ist Picard sehr bestrebt, einen Ausgang zu finden. Leidet er vielleicht an Klaustrophobie? Starfleet würde doch sicher andere Schiffe schicken, um nach dem Captain und seiner Crew Ausschau zu halten, oder? Das Schiff verfügt über genug Ressourcen und kann für lange Zeit ohne Nachschub bleiben. Warum will Picard die Besatzung durch die Verwendung eines Apparats in Gefahr bringen, der bereits ein Starfleet-Schiff zerstört hat. (Nun, wenn Picard an dieser Stelle darauf verzichtet hätte, ein Risiko einzugehen, wäre die restliche Staffel recht langweilig gewesen: »Captains Logbuch, Sternzeit 47823.5: Wir warten noch immer darauf, daß Starfleet ein Rettungsschiff schickt. Captains Logbuch, Sternzeit 47911.4: Wir warten noch immer darauf, daß Starfleet ein Rettungsschiff schickt…«)

• Nun, jetzt wissen wir, warum Föderationsschiffe nicht mit Tarnvorrichtungen ausgestattet sind! Ich dachte die ganze Zeit über, es läge an den Wissenschaftlern und Technikern des interstellaren Völkerbunds. Doch in Wirklichkeit ging das Problem auf die Diplomaten zurück. Sie ließen sich doch tatsächlich auf einen Vertrag ein, der die Föderation daran hindert, eine eigene Tarnschirmtechnik zu entwickeln. Was haben sie sich bloß dabei gedacht?

• Picard nutzt die Tarnvorrichtung und insbesondere ihre Eigenschaften der Phasenverschiebung – damit verstößt er doch gegen den Vertrag von Algeron, oder?

• Gildenmitglied Anthony J. Girese stellt in seinem Brief einige interessante Überlegungen in Hinsicht auf Picards Reaktio-

nen und die Verhaftung von Admiral Pressman an. Leider reicht der Platz nicht, um sie hier anzuführen. Insbesondere geht es Anthony um Picards Entscheidung, den Tarnschirm der *Enterprise* direkt vor dem romulanischen Schiff zu deaktivieren. Der Captain verwandelt damit eine föderationsinterne Krise in einen außenpolitischen Zwischenfall, über den sich der Föderationsrat bestimmt nicht freut.

• Nach seiner Verhaftung meint Pressman, er hätte viele Freunde bei Starfleet Command. Picard antwortet, daß er ihre Hilfe brauchen wird. Was teilt uns dies über Starfleet Command mit? Handelt es sich dabei nicht um eine Organisation, die nur Gutes im Sinn hat? Haben wir nicht alle gesehen, daß Gerechtigkeit und Fairneß im Leben der Menschen des vierundzwanzigsten Jahrhunderts eine große Rolle spielen? Müssen wir uns in diesem Zusammenhang vielleicht von Illusionen befreien? Ist es tatsächlich möglich, daß machtgierige Egoisten durch die Korridore von Starfleet Command wandeln? Die Antwort lautet: ja. (Und dadurch werden viele neue interessante Episoden möglich!)

• Ich frage mich, ob sich Thomas Riker wegen seiner Verbrechen vor zwölf Jahren an Bord der *Pegasus* vor Gericht verantworten muß, ebenso wie William Riker. Immerhin handelt es sich um ein und dieselbe Person!

Logik und Voraussetzungen

• Gibt es zwei Verträge von Algeron? In dieser Episode ist immer wieder die Rede von einem sechzig Jahre langen Zeitraum, in dem die Föderation keine eigenen Tarnvorrichtungen entwickeln darf. Man erwähnt auch den Vertrag von Algeron,

und es klingt so, als sei dieser Vertrag vor sechzig Jahren von der Föderation und dem romulanischen Reich unterzeichnet worden. Doch die *STAR TREK-Enzyklopädie* behauptet, daß der Vertrag von Algeron von der Erde – nicht der Föderation – und den Romulanern unterschrieben wurde, und zwar um das Jahr 2160, ein Jahr vor der Gründung der Föderation und mehr als zweihundert Jahre vor der Zeit von *STAR TREK: Die nächste Generation.* Es ist natürlich möglich, daß Verhandlungen zwischen Föderation und Reich vor sechzig Jahren zu einem weiteren Vertrag führten, aber wäre es nicht weniger verwirrend, ihn ›2. Vertrag von Algeron‹ oder dergleichen zu nennen? (Wenn man sich bei Hinweisen auf den Vertrag von Algeron allein auf die Fernsehserien bezieht und nicht auch die *Enzyklopädie,* so läßt sich folgendes anführen: In der Classic-Episode ›Spock unter Verdacht‹ erwähnt Spock, daß vor mehr als hundert Jahren ein Vertrag die romulanische Neutrale Zone schuf. In ›Der Überläufer‹ (*STAR TREK: Die nächste Generation)* sagt Picard, die romulanische Neutrale Zone basiert auf dem Vertrag von Algeron. Woraus folgt: Die romulanische Neutrale Zone verdankt ihre Entstehung dem Vertrag von Algeron, der mehr als hundert Jahre vor den Ereignissen von ›Spock unter Verdacht‹ abgeschlossen wurde.)

Geräte und Ausrüstung

• Als LaForge die *Pegasus* ortet, geht Riker über die Steuerbordrampe der *Enterprise,* und die Kamera folgt ihm. Als sie Worfs taktische Station passiert, kann man deutlich sehen, daß dort nichts angezeigt wird. Hat Worf seine Konsole deaktiviert, obwohl die *Enterprise* nach einem romulanischen Schiff in der Nähe sucht?

• Vielleicht hätte Picard in einem größeren Gebiet suchen können, wenn er die Anweisung gegeben hätte, das Diskussegment zu separieren. Übrigens: Warum fliegt nicht nur das Gefechtssegment der *Enterprise* in den Asteroiden? Es ist doch nicht nötig, das ganze Schiff zu gefährden, oder?

• Offenbar läßt ionisierende Strahlung schnell nach, oder die Sondierungssignale der *Enterprise* sind imstande, sie zu durchdringen. Um die Romulaner daran zu hindern, die *Pegasus* zu entdecken, richtet Data einen Strahlungsimpuls auf den Asteroiden – dadurch ist der Warbird angeblich nicht mehr in der Lage, das dort befindliche Schiff zu orten. Anschließend setzt die *Enterprise* ihren Flug fort, so als sei überhaupt nichts geschehen. Als sie am nächsten Tag zurückkehrt, meint Data, er hätte die *Pegasus* schon seit einigen Stunden sondiert.

• Warum ist Pressman so erpicht darauf, den Prototyp der phasenverschiebenden Tarnvorrichtung zurückzuholen? Irgendwo müßte es doch genaue Konstruktionspläne geben. Oder hat die Föderation den Apparat einem anderen Volk gestohlen, so wie damals, als Kirk in der Classic-Episode ›Die unsichtbare Falle‹ den Romulanern eine Tarnvorrichtung stibitzte?

• Als Riker mit Picard über das Ende der *Pegasus* spricht, erwähnt er eine Explosion im Maschinenraum. Offenbar befindet sich der beschädigte Bereich im Felsgestein. Als sich Riker und Pressman zum Schluß der Episode in den Maschinenraum beamen, finden sie dort zwar einige Leichen, aber mit dem Rest des Raums scheint soweit alles in Ordnung zu sein.

• Da wir gerade beim Maschinenraum der *Pegasus* sind: Als die Tarnvorrichtung versagte, materialisierte ein Teil der

Plasmaleitung im Gestein. Müßte das nicht zu erheblichen Problemen führen, unter anderem zu einer zweiten Explosion?

• Offenbar sind romulanische Warbirds mit ziemlich beeindruckenden Transportern ausgestattet. Als die *Pegasus* entdeckt wird, meint Riker, daß er sich nicht durch so viel massiven Fels beamen lassen möchte. (Später erfahren wir, daß die Felsschicht mindestens drei Kilometer dick ist.) Doch als die *Enterprise* in dem Asteroiden festsitzt, verhält sich der romulanische Kommandant so, als sei es überhaupt kein Problem, die Crew der *Enterprise* an Bord des Warbird zu beamen.

• Zum Schluß der Episode begibt sich Picard in den Arrestbereich und entläßt Riker aus seiner Zelle. Erstaunlicherweise verschwindet das Kraftfeld, bevor Picard die Codesequenz beendet.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode besucht Pressman Picard in seinem Quartier, und sie sprechen über Riker. Der Captain schenkt Wein für sie ein und nennt die Gründe, die ihn bewogen haben, Riker als Ersten Offizier auszuwählen. Er lehnt sich auf der Couch zurück und erwähnt, damals einen Bericht gelesen zu haben, der einen Zwischenfall auf Altair III betraf. Das Bild wechselt von der Seiten- zur Vorderansicht. Dabei springt Picards linke Hand vom oberen Teil des Weinglases zum unteren.

• Nachdem LaForge die Positionsdaten eines Asteroiden ermittelt hat, ruft Riker Picard und Pressman auf die Brücke. Die drei Offiziere stehen an einer wissenschaftlichen Station, als Geordi weitere Sondierungen vornimmt. Eine graphische Dar-

stellung zeigt, wie sich der Asteroid um seine eigene Achse dreht und dabei größer wird. Rechts und links werden Klammern eingeblendet, und davon gehen horizontale Balken aus. Hier ist den Technikern für visuelle Spezialeffekte ein Fehler unterlaufen: Sie haben es versäumt, die Spitze des Balkens auf der rechten Seite zu verkürzen. Bei genauem Hinsehen stellt man fest, daß sie über den rechten Rand des Darstellungsbereichs hinausreicht.

Antworten

1. Margaret.

2. Der siebenjährige Paul Menegay.

DIE OBERSTE DIREKTIVE

(HOMEWARD)

Sternzeit: 47423.9

Die Enterprise empfängt einen Notruf von Dr. Nicholai Rozhenko – Worfs menschlicher Stiefbruder – und fliegt nach Boral II. Der Planet verliert seine Atmosphäre, was für alle Lebensformen innerhalb der nächsten dreißig Stunden den Tod bedeutet. Rozhenko weilt als kultureller Beobachter der Föderation auf Boral II. Als die *Enterprise* eintrifft, läßt sich Worfs Stiefbruder nicht lokalisieren. Worf beamt sich auf den Planeten und stellt fest, daß Rozhenko gegen die Erste Direktive verstoßen hat. Er konnte nicht tatenlos zusehen, wie ein boralanisches Dorf von den heftigen Stürmen vernichtet wird, die nun auf Boral II toben. Nicholai veränderte sein Erscheinungsbild, um wie ein Boralaner auszusehen, errichtete ein Kraftfeld vor mehreren Höhlen und führte die Bewohner des Dorfes ins Kavernensystem.

Quizfragen

1. *Für den Flug zu welcher Starbase soll nach dem Ende von Boral II ein Kurs programmiert werden?*
2. *Welchen Planeten lehnen Crusher und Data als neue Heimat für die Boralaner ab?*

Picard weigert sich, die Dorfbewohner mit einem Atmosphärenschild auf Dauer zu schützen. Daraufhin schafft Rozhenko

auf dem Holodeck eine exakte Kopie der Höhlen und beamt die Boralaner an Bord, als sich auch die letzten Reste der planetaren Atmosphäre verflüchtigen. Es bleibt Picard nichts anderes übrig, als die Ressourcen der *Enterprise* zu nutzen, um eine geeignete neue Welt für die Geretteten zu suchen. Worf und Rozhenko begleiten die Boralaner bei einer holographischen Reise zu einem Ort, der wie ihre neue Heimat aussieht, und anschließend leitet die *Enterprise* den Transfer ein. Rozhenko liebt eine Boralanerin und beschließt, zu bleiben und der Gruppe beim Aufbau eines neuen Lebens zu helfen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem er sein Erscheinungsbild geändert hat, um wie ein Boralaner auszusehen, beamt sich Worf auf den Planeten, um nach seinem Stiefbruder zu suchen. Kurze Zeit später kehrt er mit ihm zur *Enterprise* zurück, um die Lage der Dorfbewohner zu erörtern. Das Gespräch findet in der Aussichtskammer statt, und dort zeigen sich Worf und Rozhenko wieder in ihrer wahren Gestalt. Andererseits: Als sie die Boralaner in der Höhle zurücklassen, verspricht Rozhenko ihnen eine baldige Rückkehr. Nach dem Gespräch erfährt er, daß Picard ihm nicht erlauben will, erneut den Planeten aufzusuchen. Warum hat er sich vor der Diskussion in einen Menschen zurückverwandelt? Wenn er die Rückkehr plante, wäre es doch besser gewesen, das boralanische Erscheinungsbild beizubehalten.

• Während des Gesprächs in der Aussichtskammer tritt Crusher für die Rettung der Boralaner ein und führt dabei folgendes Argument an: Wenn die *Enterprise* zuläßt, daß die Dorfbewohner sterben, so mischt sie sich in ihre Kultur ein. Wie

bitte? Welche Art von subtiler Logik ist hier am Werk? Wie kann man Passivität – das tatenlose Beobachten der Entwicklung – mit Aktivität gleichsetzen, also einer unmittelbaren Einmischung in das, was auf dem Planeten geschieht?

• Deanna Troi muß bei den unpassendsten Gelegenheiten Beratungstermine wahrnehmen. Als Boral II stirbt, befindet sie sich nicht auf der Brücke. Zufälligerweise ist das für die Handlung recht gut, denn wenn sie im Kontrollraum gewesen wäre, hätte sie zweifellos erkannt, daß Rozhenkos Gefühle nicht mit seinem zur Schau gestellten Kummer übereinstimmten.

• In einer Szene begegnet Worf einem jungen Mann, der die Chronik des Dorfes schreibt: Sie besteht aus mehreren Schriftrollen, deren mit Anmerkungen versehenen Illustrationen die Geschichte der Gemeinschaft darstellen. Der Mann weist darauf hin, daß die Chronik ursprünglich aus siebzehn Schriftrollen bestand, doch beim hastigen Aufbruch zu den Höhlen konnte er nur sechs mitnehmen. Als der Chronist davon spricht, wird ihm plötzlich klar, daß er nur fünf Rollen hat. Er geht sofort los, um die sechste zu holen, und erstaunlicherweise hält Worf ihn nicht zurück. Der junge Mann findet den Ausgang des Holodecks und betritt den Korridor, wodurch ein neuer Handlungsstrang entsteht. Worf wußte von der Fehlfunktion des Holodecks. Wäre es unter solchen Umständen nicht besser gewesen, wenn er nach der fehlenden Rolle gesucht oder den Chronisten zumindest begleitet hätte?

• Als die Boralaner den Hang eines Hügels erklimmen, scheint Rozhenko zu vergessen, daß sie auf dem Holodeck sind. Er meint zu Worf, daß es in einigen Stunden dunkel wird. Entschuldigung, Verehrtester: Du bist auf dem Holodeck und kannst es zu jedem beliebigen Zeitpunkt dunkel werden las-

sen! (Die Boralaner hätten sicher gemerkt, wenn die Nacht früher oder später als sonst gekommen wäre, aber in ihrer besonderen Situation hätten sie sich wohl kaum darüber gewundert.)

• Und da wir gerade bei der Hügel-Tour sind… Worf und Rozhenko führen ein recht hitziges Gespräch über das Verschwinden des Chronisten. Worf weist unter anderem darauf hin, daß Crusher das Gedächtnis des jungen Mannes nicht ohne weiteres löschen kann, und er erwähnt auch andere Dinge. Während der Diskussion kommen immer wieder Boralaner vorbei, doch niemand von ihnen schnappt genug auf, um argwöhnisch zu werden und Fragen zu stellen.

• Nach einer Weile erfahren wir, daß Rozhenko mit einer Boralanerin ein Kind gezeugt hat. Wie will er den glatten Nasenrücken seines Sohnes oder seiner Tochter erklären, wenn sich die menschlichen Gene gegen die boralanischen durchsetzen sollten?

• Der nächste Kritikpunkt ist eigentlich keine Überraschung. Ich habe ihn schon im ersten Beckmesser-Band angeführt: Wenn jemand ein traumatisches Erlebnis hinter sich hat, so gibt es garantiert eine Szene, in der die betreffende Person allein in einem Zimmer sitzt. Dabei scheint es sich um eine ganz besondere Isolationstherapie zu handeln, die auch beim boralanischen Chronisten Anwendung findet. Als Picard von der Entscheidung des jungen Mannes erfährt, sehen wir den armen Burschen allein in einem kahlen Raum, vor dessen Tür ein Wächter steht. Gab es in Trois Terminkalender keinen Platz mehr? Und was noch unglaublicher ist: Als der Chronist Selbstmord begeht, gibt sich Picard kummervoll und bedauert, ihn nicht besser kennengelernt zu haben. Nun, Jean-Luc, dazu

hattest du mehrere Tage lang Gelegenheit. Du hast einmal kurz in der Krankenstation mit ihm gesprochen, ihn dann seinem Kummer überlassen, um ihn später nur nach seiner Entscheidung zu fragen.

• Ich frage mich, ob die genetische Vielfalt der Dorfbewohner als Grundlage für eine gesunde zukünftige Gesellschaft genügt. (Man denke nur an ›Der Planet der Klone‹!)

• Ich wäre vor dem Fernseher fast aus dem Sessel gefallen, als ich den nächsten Kritikpunkt entdeckte. Der Chronist betont Worf gegenüber die Wichtigkeit des geschriebenen Wortes in den historischen Aufzeichnungen des Dorfes. Er sagt: »Die Chronik ist das Leben unseres Dorfes. Ohne diese Vergangenheit bedeutet die Zukunft nichts für uns.« Und was passiert am Schluß der Episode? Kurz bevor Worf geht, bittet er seinen Stiefbruder um eine Schriftrolle. Das ist der Gipfel der Arroganz! Und es kommt noch schlimmer: Rozhenko überläßt ihm eine. Angeblich weilte er als kultureller Beobachter bei den Boralanern. Er sollte also wissen, welcher Stellenwert den historischen Schriftrollen zukommt. Zu Beginn waren es siebzehn, und vor der Zerstörung des Dorfes konnten nur sechs gerettet werden. Der Chronist starb mit einer außerhalb des Holodecks. Es sind also nur *fünf* übrig, und eine davon gibt Rozhenko Worf! Das ist *unglaublich!* Rozhenko weist zwar darauf hin, daß die Gemeinschaft jetzt mit einer neuen Chronik beginnen muß – immerhin wurde ein neues Dorf gebaut –, aber sollen wir etwa glauben, daß sich die Boralaner überhaupt nicht um die Geschichte des früheren Dorfes scheren?

Geräte und Ausrüstung

• Die *Enterprise* wurde neu ausgestattet, als wir nicht hinsahen. In dieser Episode gibt es plötzlich ein Holodeck auf Deck 10! (Andererseits: Wenn sich das von Rozhenko benutzte Holodeck nicht auf Deck 10 befunden hätte, wäre es für den boralanischen Chronisten sehr schwer gewesen, die holographischen Höhlen zu verlassen und Zehn-Vorne zu erreichen, um dort von Counselor Troi begrüßt zu werden…) Außerdem gewährleisten die Holodecks *endlich* eine gewisse Privatsphäre. Das zeigt sich, als Worf versucht, in die Holo-Welt der simulierten boralanischen Höhlen zu gelangen.

• In dieser Episode verhält sich der Turbolift sehr seltsam. Nachdem er seinem Bruder auf die Schliche gekommen ist, führt Worf ihn vom Holodeck in einen Lift, der sie zur Brücke bringen soll. Wir erinnern uns: Rozhenkos Holodeck befindet sich auf Deck 10. Die beiden Brüder betreten den Lift, und die Transportkapsel gleitet nach unten! Die Hauptbrücke befindet sich in der anderen Richtung. Und das ist noch nicht alles. Der Lift bringt die beiden Passagiere nach unten, und zwar ziemlich weit: mindestens vierunddreißig Decks! Mal sehen… Die Reise beginnt auf Deck 10. Plus vierunddreißig Decks macht Deck 44. Dort sollte man besser nicht aussteigen, denn die *Enterprise* hat nur 42 Decks!

• Die Türen an Bord der *Enterprise* scheinen genau zu wissen, wann sie offen bleiben müssen. Der boralanische Chronist entdeckt den Rand des Bogens auf dem Holodeck. Er berührt ihn, woraufhin sich der Bogen in seiner ganzen Pracht zeigt. Als der Boralaner ihn betritt, gleitet das Schott beiseite. Und es *bleibt offen,* als der Chronist erschrocken zurückweicht. Wenn er sich nicht mehr im Sensorbereich der Tür befindet, müßte

sie sich doch wieder schließen, oder? In diesem Zusammenhang muß eine weitere Frage gestellt werden: Was ist mit der Sicherheitssperre passiert, die Rozhenko zu einem früheren Zeitpunkt programmiert hat?

• Als Picard Rozhenko und Worf aufs Holodeck zurückschickt, damit sie dort die Boralaner zu ihrer ›neuen Heimat‹ führen, gibt er ihnen die Anweisung, einen Kom-Kanal geöffnet zu halten, damit LaForge das Geschehen überwachen kann. (Es wäre recht interessant, unter solchen Umständen auch einen *visuellen* Kontakt herzustellen, aber das ist eine andere Sache.) Trotz der permanenten Kom-Verbindung hält es Worf für nötig, nicht nur einmal auf seinen verborgenen Kommunikator zu klopfen, sondern gleich zweimal.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die *Enterprise* Boral II erreicht, versucht Worf, mit seinem Bruder Kontakt aufzunehmen. Das Schiff wird von einer plasmonischen Wellenfront getroffen. Anschließend dreht sich Picard zu Worf um und fragt ihn, ob er eine Antwort bekommen hat. Riker nähert sich und bleibt direkt neben dem Captain stehen. Ein Szenenwechsel zeigt uns die Männer von vorn, und wir sehen, daß Riker plötzlich hinter Picard steht.

• Bei seinem ersten Aufenthalt auf dem Planeten trägt Worf einen normal aussehenden Schnurrbart. Wieder an Bord des Schiffes nimmt er an einer Besprechung in der Aussichtskammer teil, und dabei präsentiert er sich wieder mit seinem üblichen Fu Manchu-Bart. Hat ihn Dr. Crusher mit einem Mittel behandelt, das das normale Wachstum von Barthaaren enorm beschleunigt?

• Die durchs Fenster der Aussichtskammer sichtbaren Sterne erstaunen und verwirren immer wieder. Abgesehen von einer Aufnahme, die Worf aus der Nähe zeigt, bewegen sie sich nicht. Etwa in der Mitte des Gespräches – und nur als die Kamera auf Worf schwenkt – geraten sie in Bewegung!

• Während die boralanische Gruppe einen Hügelhang erklimmt, übernimmt Rozhenko zunächst die Führung. Nach einer Weile bittet er seine Frau, den Weg fortzusetzen, während er zurückkehrt, um mit Worf zu reden. Zwei Männer mit einer Bahre passieren ihn, und in der nächsten Szene sehen wir, wie Worf einem Alten aufhilft. Die ganze Zeit über wandern Boralaner vorbei. Schließlich deutet alles darauf hin, daß Worf und sein Bruder hinter der Gruppe zurückgeblieben sind. Sie drehen sich um und reden weiter miteinander, als sie zu den anderen aufschließen. *Einen Satz später* ist es Worf und Rozhenko nicht nur gelungen, die Gruppe zu erreichen – sie befinden sich wieder an ihrer Spitze und gehen vor den beiden Männern mit der Bahre!

Antworten

1. Starbase 87.

2. Drego IV.

RONIN

(SUB ROSA)

Sternzeit: 47488.2 (vielleicht; siehe unten)

Während der auf Caldos stattfindenden Beerdigung ihrer kürzlich verstorbenen Großmutter bemerkt Beverly Crusher einen jungen Mann, der sich offenbar zum Sarg hingezogen fühlt. Sie kehrt zum Haus ihrer Großmutter zurück, und dort begegnet sie dem Gärtner Ned Quint. Von einem Gegenstand aus Howards Besitz scheint er regelrecht besessen zu sein. Er bläst eine Kerze aus, die bei den Howard-Frauen immer brannte, und anschließend fordert er Crusher auf, den Kerzenhalter fortzubringen. Die verwirrte Beverly schickt Quint aus dem Haus.

Später findet Crusher heraus, daß ihre hundert Jahre alte Großmutter eine noch immer andauernde Affäre mit einem Mann namens Ronin hatte. Als sie in der folgenden Nacht in ihrem Quartier an Bord der *Enterprise* schläft, spürt sie eine Berührung an der Schulter, schreckt hoch und stellt fest, daß sich außer ihr niemand im Zimmer befindet. Die nächste Vision hat sie im Haus der Großmutter. Ronin – derzeit nur eine körper-

Quizfragen

1. *Wohin sollte die* Enterprise *nach dem Zwischenaufenthalt bei Caldos fliegen?*
2. *Wann und wo wurde Ronin angeblich geboren?*

lose Stimme – berührt sie erneut, und Beverly empfindet den Kontakt als angenehm, obwohl sie versucht, sich gegen derartige Gefühle zu wehren. Innerhalb kurzer Zeit läßt sie sich dazu überreden, die Kerze wieder anzuzünden: Das anaphasische Energiewesen Ronin lebt in ihrer Plasmaflamme. Seit Jahrhunderten existiert es mit und in den Howard-Frauen, weil sie für seine energetische Matrix besonders empfänglich sind. Das Geschöpf liebte sie – und vergiftete sie gleichzeitig mit seiner Präsenz. Mit Hilfe der Crew findet Crusher eine Möglichkeit, sich von dem gefährlichen Einfluß zu befreien und Ronin daran zu hindern, auch sie zu übernehmen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wo ist Wesley? Seine Großmutter wird beerdigt. Hat ihm die Starfleet-Akademie keinen Sonderurlaub gewährt?

• Die Gründer der Kolonie von Caldos haben ihre neue Heimat nach schottischem Vorbild gestaltet. Nach der Bestattung von Felisa Howard teilt der Gouverneur Picard mit, daß man beim Bau der Häuser sogar Steine aus Schottland verwendet hat. Der Captain reagiert mit dem Hinweis, daß der fremdartig aussehende Gouverneur nicht schottischer Abstammung zu sein scheint. Nun, in den verschiedenen STAR TREK-Fernsehserien haben wir immer wieder Heiraten zischen Angehörigen verschiedener Völker erlebt. Daher läßt sich doch nicht ausschließen, daß der Gouverneur von Caldos schottische Vorfahren hat, oder?

• Ihre erste Erfahrung mit Ronin hat Beverly an Bord der *Enterprise,* und zwar ohne die brennende Kerze. Zu diesem Zeitpunkt gibt es auch keinen Energie-Transferstrahl zwischen

dem Schiff und der Wetterkontrollstation – obwohl es in der Station bereits zu ersten Fehlfunktionen gekommen ist. Aus den Dialogen der Episode geht hervor, daß Ronin einen Plasmastrom oder einen organischen Wirt braucht, der zu seiner energetischen Matrix paßt. Normalerweise lebt er in der Kerzenflamme, aber in diesem Fall brennt keine Kerze. Na schön: Er befindet sich also im Plasmastrom der Wetterstation. Das ergibt durchaus einen Sinn, denn dort verursacht er Probleme. Aber wie gelangt er zur *Enterprise?* Zu einem späteren Zeitpunkt erreicht er sie durch den Energie-Transferstrahl. Doch den hat LaForge noch nicht aktiviert.

• In dieser Episode ist immer wieder die Rede von den ›Howard-Frauen‹. Zum Schluß der Folge teilt Crusher Troi mit, Ronin hätte irgendwie entdeckt, daß die biochemische Struktur einer ihrer Vorfahren zu seiner energetischen Matrix paßte. Offenbar wurden diese besonderen biochemischen Merkmale dann an die Frauen der nächsten Generationen vererbt, die Ronin somit geeignete Wirtskörper zur Verfügung stellten. Schön und gut. Allerdings weist Ronin darauf hin, daß seine erste menschliche Frau Jessel Howard hieß. Als sie starb, ließ er sich in ihrer Tochter nieder. Angeblich fanden jene Ereignisse im siebzehnten oder achtzehnten Jahrhundert statt. Vermutlich heiratete die Tochter und brachte dann selbst eine Tochter zur Welt. Durch die Heirat übernahm sie den Nachnamen des Ehemannes. Dieses Muster setzt sich Generation für Generation fort, mindestens bis zum zwanzigsten Jahrhundert. Frauen mit den richtigen biochemischen Merkmalen hätten dann längst einen anderen Nachnamen. Doch Beverly Crushers Großmutter hieß ›Howard‹. Kehrten die ›Howard-Frauen‹ vielleicht aus sentimentalen Gründen zu Jessels Familienna-

men zurück, sobald die Gesellschaft es Frauen erlaubte, den eigenen Nachnamen zu behalten?

• Mehrere Gildenmitglieder teilten mir mit, daß diese Episode große Ähnlichkeit mit einem Buch von Anne Rice namens *The Witching Hour* aufweist.

• Zwar fehlt mir ein endgültiger Beweise dafür, daß es sich bei der folgenden Sache um einen Fehler handelt, aber mit der Chronologie scheint mir irgend etwas nicht in Ordnung zu sein. Folgendes ist bekannt: Schon als Kind wußte Crusher, daß Felisa Howard die Kerze immer angezündet ließ. Wir wissen, daß Ronin in der Kerzenflamme lebte. Wir wissen, daß alle Howard-Frauen – mit Ausnahme von Crusher und ihrer Mutter – bemerkenswerte grüne Augen hatten. Wir wissen, daß sich Ronin in Felisa niederließ, als Felisas Mutter starb. Wir wissen, daß Felisa in ihrem Tagebuch Ronin als vierunddreißigjährigen Mann beschreibt. Wir wissen, daß Crushers Augen grün werden, als Ronin anaphasische Energie auf sie überträgt. Die Frage lautet: Wann übernahm Ronin Felisa? Nach den Dialogen klingt es so, als sei es vor *einigen Jahrzehnten* geschehen. Crushers Mutter stirbt jung, und anschließend lebt sie bei ihrer Großmutter – die grüne Augen und eine ständig brennende Kerze hat. Ronin lebt in der Kerzenflamme, und Crushers Verwandlung am Ende der Episode deutet darauf hin, daß die grünen Augen eine *direkte* Folge der Aufnahme von anaphasischer Energie sind. Es wird nie erwähnt, daß die Urgroßmutter bei Felisa und Beverly lebte. Hier liegt das Problem. Wenn es stimmt, wenn Ronin Felisa vor *einigen Jahrzehnten* übernahm, so müßte Beverly bei der Lektüre ihrer Tagebücher sofort etwas aufgefallen sein. Felisa beschreibt Ronin als vierunddreißigjährigen Mann. Doch wenn sie ihm vor

mehreren Jahrzehnten begegnete, so müßte Beverly Crusher daraus den Schluß ziehen, daß Ronin zum betreffenden Zeitpunkt zwischen vier und vierzehn Jahre alt gewesen ist! (Ich schätze, so etwas hätte selbst die erstaunlich stark ausgeprägte Libido der Howard-Frauen nicht zugelassen. Übrigens: An dieser Stelle hält Crusher Ronin noch für einen Liebhaber aus Fleisch und Blut.)

• Der letzte – und einzige – Logbucheintrag des Captains in dieser Episode beginnt mit: ›Captains Logbuch, Nachtrag.‹ Nachtrag wofür? Nun, auf dem Fernsehschirm erschien der Schriftzug: ›Captains Logbuch, Sternzeit 47488.2…‹ Diese Sternzeit habe ich der Episode zugeordnet. Ich weiß aber nicht, ob sie richtig ist, denn im Geschehen der Folge selbst gibt es nicht den geringsten Hinweis. Der entsprechende Logbucheintrag bleibt hypothetischer Natur.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Dies ist kein Kritikpunkt, nur eine Beobachtung: Auf einem Grabstein scheint ›McFly‹ zu stehen. Bezieht sich das vielleicht auf die *Zurück in die Zukunft*-Trilogie?

• Crusher und Troi sprechen kurz nach der Bestattung miteinander. Im Hintergrund sieht man den bereits erwähnten Grabstein. Die Darstellungsperspektive wechselt, und wir sehen, wie die beiden Frauen auseinandergehen. In der nächsten Szene unterhalten sich Picard und das Oberhaupt der Kolonie. Wenn man genau hinsieht, stellt man fest, daß sie ebenfalls in der Nähe des McFly-Grabsteins stehen, und zwar an einer Stelle, die zuvor leer gewesen ist.

• Crusher und Troi verlassen den Friedhof, um Felisa Howards Haus aufzusuchen. Anschließend hören wir Picard und dem Gouverneur bei ihrem Gespräch zu. Kurz darauf geschieht etwas Seltsames. Als der Gouverneur dem Captain mitteilt, daß er als Junge Schottland besucht hat, zeigt uns ein Kameraschwenk, wie Troi über den Friedhof wandert. Ist sie nicht mit Beverly unterwegs zum Haus der verstorbenen Großmutter?

• Crusher findet das Howard-Heim voller Blumen und fordert die Person im Haus auf, sich zu erkennen zu geben. Kurz bevor ein Spiegel an der Wand wackelt, sind Beverlys Hände unten. Als wir unmittelbar darauf ihr Spiegelbild sehen, befinden sich die Hände an den Schultern.

• Die Techniker für akustische Spezialeffekte haben es bei dieser Episode ein wenig übertrieben. Als Picard Crusher im Howard-Haus besucht, meldet sich Data von der Brücke, und dabei erklingt ein Geräusch, das wir bisher nur bei der schiffsinternen Kommunikation gehört haben. Picards Insignienkommunikator hätte wohl eher das typische ›Zwitschern‹ von sich geben sollen.

Antworten

1. Zur Starbase 621.

2. 1647 in Glasgow, Schottland.

BEFÖRDERUNG

(LOWER DECKS)

Sternzeit: 47566.7

In dieser Episode geht es um das Leben von vier jungen Offizieren, unter ihnen Fähnrich Sito, Bajoranerin und Mitglied des Nova-Geschwaders während ihrer Zeit an der Starfleet-Akademie (siehe ›Ein mißglücktes Manöver‹). Als die Folge beginnt, wird bald klar, daß sich etwas anbahnt. Picard ordnet einen überraschenden Kurswechsel zum Argaya-System an. Das Schiff wartet an der Grenze zum stellaren Territorium der Cardassianer, und LaForge erhöht die Reichweite des Transporters, um eine Person aus dem cardassianischen Raumgebiet an Bord zu beamen.

Quizfragen

1. *In welchem Hangar startet Sitos Shuttle?*
2. *Wie lautet Fähnrich Sitos Vorname?*

Picard teilt die Einzelheiten der Mission Sito mit, in der Hoffnung, daß sie aus freiem Willen ihre Unterstützung anbietet. Ein Angehöriger des cardassianischen Militärs namens Joret Dal hat der Föderation wichtige Informationen übermittelt. Er muß nun ins Reich der Cardassianer zurückgebracht werden, damit er dort seine Agententätigkeit für Starfleet fortsetzen kann. Dal möchte sich als cardassianischer Kopfgeldjäger ausgeben, der mit einem bajo-

ranischen Gefangenen – Fähnrich Sito – heimkehrt. Jenseits der Grenzkontrollen will Dal die Rettungskapsel des Shuttles starten und Sito damit zur Föderation zurückschicken. Die Bajoranerin ist einverstanden. Leider kehrt die Rettungskapsel nicht zum vorgesehenen Zeitpunkt zurück. Kurze Zeit später empfängt Starfleet einen Bericht, in dem es heißt, die Cardassianer hätten eine bajoranische Gefangene auf der Flucht getötet.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Episode beginnt mit Riker und Troi, die in Zehn-Vorne Besatzungsmitglieder beurteilen. Ist es wirklich angemessen, solche Dinge in aller Öffentlichkeit zu diskutieren? Wäre es nicht besser, unter vier Augen darüber zu sprechen, ohne daß jemand zuhört?

• Da wir gerade bei Bewertungen sind… Brad W. Higgins aus Phoenix, Arizona, ist Kontrolleur bei der amerikanischen Luftwaffe und hat mir mitgeteilt, daß im zwanzigsten Jahrhundert Angehörige des Militärs von ihrem direkten Vorgesetzten beurteilt werden. Das scheint mir weitaus sinnvoller zu sein, als es zwei Personen zu überlassen, die Crew eines ganzen Schiffes zu bewerten.

• In einer Szene behauptet Sito, die Ereignisse in Hinsicht auf das Nova-Geschwader hätten vor drei Jahren stattgefunden. Doch bei ›Ein mißglücktes Manöver‹ wird als Sternzeit 45703.9 angegeben, und diese Episode spielt zur Sternzeit 47566.7. Der Unterschied beträgt also nur 1862.8 Sternzeit-Einheiten. Wenn 1000 solche Einheiten mit einem Jahr gleichzusetzen sind, so fanden die Geschehnisse von ›Ein mißglücktes Manöver‹ vor

weniger als zwei Jahren statt. Nun, wenn Sito in diesem Zusammenhang von zwei Jahren gesprochen hätte, so wäre es zu einem Chronologieproblem gekommen. In ›Ein mißglücktes Manöver‹ zeigten sich drei Streifen an Sitos Kragen. Locarno hatte vier und bekleidete somit einen höheren Rang. Am Ende jener Episode wurde Locarno entlassen, und die anderen Kadetten mußten ein Jahr wiederholen. Das bedeutet, Sito verbrachte zwei weitere Jahre an der Starfleet-Akademie, und sie befand sich seit sieben Monaten an Bord der *Enterprise.* Deshalb beschlossen die Produzenten, sie von drei Jahren sprechen zu lassen – sie hofften darauf, daß die verwirrenden Sternzeiten über den zeitlichen Unterschied hinwegtäuschen.

• Riker wird zu einem richtigen Fiesling, wenn es um Poker geht. Während des Spiels in dieser Episode teilt LaForge die letzte Karte aus und stellt dabei fest, daß Crusher und Troi jeweils zwei Pärchen haben. Er selbst hat drei Sechsen, und bei Riker deutet alles auf einen Flush hin. Daraufhin wendet sich der Erste Offizier an Geordi und meint: »Offenbar sind nur noch wir beide im Spiel.« Wie bitte? Die Karten der beiden Frauen sind gut genug, um auch weiterhin im Spiel zu bleiben. Sie könnten sogar gewinnen, wenn bei Riker ein Flush ausbleibt und LaForge keine weitere Sechs bekommt. Zugeben, die Situation von Crusher und Troi ist nicht besonders gut, aber beim Poker geht es doch auch und vor allem ums Bluffen, oder?

• Während des Pokerspiels der Junioroffiziere blufft Ben – ein in Zehn-Vorne arbeitender Zivilist – Fähnrich Lavelle mit einem Blatt, das aus König, Bube, Zehn und Acht besteht. Lavelle hingegen hat zweimal die Sechs und zweimal die Sieben. Ich kenne mich mit Poker nicht besonders gut aus, weiß aber, daß

Ben die beiden Pärchen nicht schlagen kann, ganz gleich, welche fünfte Karte er bekommt.

Geräte und Ausrüstung

• Dal kommt verletzt an Bord der *Enterprise,* und Crusher sagt zu Ogawa, daß sie mindestens einen Liter cardassianisches Blut synthetisieren müssen. Offenbar hat jemand das Potential der Krankenstation verstärkt. In ›Auf schmalem Grad‹ mußte Crusher Worf um gewisse Blutkomponenten bitten, um einem Romulaner das Leben zu retten.

• Auch in dieser Episode scheinen die Türen das Drehbuch zu lesen. LaForge verläßt die Pokerrunde der Führungsoffiziere, geht zur Tür, bleibt stehen, dreht sich um und spricht zu seinen Kollegen. Nach einer Weile gelangt das Schott zum Schluß, daß Geordi tatsächlich beabsichtigt, den Raum zu verlassen, und daraufhin gleitet es beiseite.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Warum trägt Sito keinen bajoranischen Ohrring? Immerhin läuft Worf dauernd mit seiner Schärpe herum.

• Während des Pokerspiels der Führungsoffiziere scheint in Worfs Fu Manchu-Bart auf der rechten Seite ein Teil zu fehlen.

Antworten

1. Shuttlehangar 2. (Sehen Sie auf den Boden, als Worf steht. Und sehen Sie nach dem Start des Shuttles durchs geöffnete Hangarschott.)

2. Jaxa.

RADIOAKTIV

(THINE OWN SELF)

Sternzeit: 47611.2

Data bricht mit einem Shuttle auf, um die Reste einer auf Barkon IV abgestürzten Sonde zu bergen. Zwar enthält sie radioaktive Metallfragmente, aber die Crew ist nicht besorgt, da der Absturz weit entfernt von den Siedlungen der präindustriellen humanoiden Bevölkerung erfolgte. Als sich Data mit dem Computer der Sonde verbindet, kommt es unglücklicherweise zu einer Überladung seines positronischen Gehirns, was eine Löschung der Gedächtnisspeicher zur Folge hat. Er weiß nicht mehr, wer er ist und woher er kommt. Mit den radioaktiven Teilen wandert er zum nächsten Dorf, und der dortige Schmied stellt Schmuck aus den Fragmenten her. Es dauert nicht lange, bis die ersten Einheimischen an der Strahlenkrankheit leiden. Data findet die Ursache und ein Heilmittel, doch der Schmied rammt ihm eine Metallstange in den Leib, weil er glaubt, das Unheil ginge von ihm aus. Es kommt zu einem Kurzschluß in Datas Energieversorgungssy-

Quizfragen

1. *Wo findet Trois Akademie-Treffen statt?*
2. *In welcher Antimaterie-Lagerungskapsel im Maschinenraum versagt die Abschirmung bei Trois Brückenoffizier-Prüfung?*

stem. Die Dorfbewohner halten den Fremden für tot und begraben ihn.

Unterdessen legt Troi eine Prüfung für Brückenoffiziere ab und hofft, dadurch den Rang eines vollen Commanders zu erreichen. Die meisten Sektionen des Tests hat sie bereits bestanden, und nun kommt der für sie schwierigste Teil. Dabei geht es um ein technisches Problem. Schon dreimal ist Deanna durchgefallen, und jetzt begreift sie endlich, daß es gar nicht in erster Linie um technischen Sachverstand geht, sondern vielmehr darum, eine besonders schwere Entscheidung zu treffen. In der Simulation beauftragt sie LaForge mit einer Reparatur, die ihn tötet, jedoch das Schiff und die Crew rettet. Zum Schluß der Episode wird Data gefunden und reaktiviert.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der ›Bürgermeister‹ kann sich offenbar nicht entscheiden, wohin er seine Tochter schicken soll, als Data bei den Dorfbewohnern erscheint. Zuerst sagt er ihr, sie soll nach Hause gehen, und kurze Zeit später wiederholt er diese Aufforderung. Beim dritten Mal schickt er sie zur Schule!

• Bei den Barkoniden scheinen einige seltsame Bräuche zu herrschen. Als sich der Arzt des Dorfes zum erstenmal um Data kümmert, und zwar im Haus des Bürgermeisters, klopft es an der Tür. Der Bürgermeister öffnet, und herein kommt seine eigene Tochter! Allem Anschein nach gilt es in der barkonidischen Kultur als höflich, an die Tür zu klopfen, bevor man sein eigenes Heim betritt.

• In dieser Episode unterläuft den Produzenten ein Fehler in elementarer Physik. Sie veranlassen Data, sich zu bücken und

einen Amboß anzuheben, den mehrere Männer nicht von der Stelle rücken können. Ich möchte darauf hinweisen, daß es sich bei den Betreffenden um Schmiede handelt, die recht kräftig gebaut sind. Der Amboß dürfte also *sehr* schwer sein. Vielleicht wiegt er so um die dreihundert Pfund. Das Problem sieht folgendermaßen aus: Ganz abgesehen von Datas Kraft muß es auf beiden Seiten von Datas Schwerpunkt das gleiche Gewicht geben, wenn der Androide nicht das Gleichgewicht verlieren soll. Wenn er sich vorbeugt und versucht, einen dreihundert Pfund schweren Amboß zu heben, so verlagert sich dadurch sein Schwerpunkt. Um das Gleichgewicht zu wahren, müßten sich auf der anderen Seite des Schwerpunkts mehr als dreihundert Pfund befinden. (Nun, wenn ich so darüber nachdenke… Möglicherweise bedeutet ›hinten‹ in diesem Zusammenhang ›Hintern‹. Hat Data einen mit Blei abgeschirmten Reaktor im Allerwertesten?) Aus ›Soongs Vermächtnis‹ geht hervor, daß Data etwa 110 Kilogramm wiegt, und in dem Fall wäre es völlig ausgeschlossen für ihn, den Amboß anzuheben. Er könnte ihn zur Seite schieben, mehr aber auch nicht.

• Als Data im Dorf eintrifft, teilt er dem Bürgermeister mit, daß die Aufschrift des mitgebrachten Behälters ›RADIOAKTIV‹ lautet. Leider erinnert er sich nicht daran, was das bedeutet. In einer späteren Szene bemerkt er das Vergrößerungsglas des Arztes und kommentiert: »Mit einer vergrößerten Brennweite und einer achromatischen Linse könnte dieses Instrument noch effektiver eingesetzt werden.« Und dieser Data hat keine Ahnung, was ›radioaktiv‹ bedeutet?

Logik und Voraussetzungen

• Wir sollten uns etwas eingehender mit der Prüfung für Brückenoffiziere befassen. Stellen wir zunächst einmal fest, wer den Test absolviert und warum. Aus dem Dialog zu Beginn der Episode läßt sich der Schluß ziehen, daß Crusher und Troi den Test ablegen müssen, um Brückenoffiziere zu werden. Vermutlich muß man ein Brückenoffizier sein, um das Kommando über die *Enterprise* führen zu können. Data, La-Forge und Worf haben Picard bei verschiedenen Gelegenheiten vertreten. Das könnte bedeuten, daß die ›Brückenoffizier-Prüfung‹ nur von solchen Offizieren abgelegt werden muß, die weder zum Kommandostab noch zur technischen Sektion oder der Sicherheitsabteilung gehören. Übrig bleiben nur die beiden Sektionen Wissenschaft und Medizin (wobei ich davon ausgehe, daß Deanna Trois psychologische Tätigkeit der medizinischen Kategorie zuzuordnen ist). Darüber hinaus scheinen Angehörige der wissenschaftlichen und medizinischen Abteilungen nur dann einen höheren Rang als den des Lieutenant Commander erreichen zu können, wenn sie eine derartige Prüfung bestehen. Wenn für andere Offiziere eine ähnliche Notwendigkeit bestünde, hätte Data den Test schon vor einer ganzen Weile abgelegt.

Aus den oben angestellten Überlegungen ergeben sich drei Probleme. Während der Doppelfolge ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹ hat Crusher den Rang eines vollen Commanders, weist Riker jedoch darauf hin, daß ihre Interessen und Aufgaben außerhalb des Kommandobereichs liegen. Wir wissen, daß sie die Brückenoffizier-Prüfung im vergangenen Jahr abgelegt hat, denn immerhin ist sie Commander. In ›Radioaktiv‹ sagt sie zu Troi, daß sie vor acht Jahren den Eifer

entwickelte, Commander zu werden. Allerdings erfahren wir in ›Radioaktiv‹ auch, daß sich Crusher dem Test stellte, um neue Erfahrungen zu sammeln und ihren geistigen Horizont zu erweitern. Doch bei der Brückenoffizier-Prüfung geht es nur um eins: ums *Kommando.*

Das zweite Problem. Pulaski, die hochgeschätzte Bordärztin während der zweiten Staffel, hatte ebenfalls den Rang eines Commanders (drei voll ausgefüllte Punkte). Aber in ›Illusion oder Wirklichkeit‹ meint Pulaski, sie sei *kein* Brückenoffizier. Wie konnte sie Commander werden, ohne sich dem Test zu stellen?

Das dritte Problem. Wenn Troi ohne bestandene Prüfung nicht qualifiziert war, auf der Brücke das Kommando zu führen – wieso bekam sie dann während der Krise von ›Katastrophe auf der Enterprise‹ den Befehl über das Schiff? Bei der Leserpost zu ›Katastrophe auf der Enterprise‹ gehe ich ausführlich darauf ein, und deshalb begnüge ich mich hier mit folgendem Hinweis. Nehmen wir an, in der Krankenstation kommt es zu einer Explosion. Crusher stirbt zusammen mit dem größten Teil des medizinischen Personals. Die entsprechenden Räume sind vom Rest des Schiffes isoliert, und es gibt nur drei Personen, die imstande sind, sich um die Verletzten zu kümmern: LaForge, Barclay und Schwester Ogawa. An wen würden Sie sich wenden? An LaForge, weil er den. höchsten Rang bekleidet? Natürlich nicht! Man wendet sich an die qualifizierteste Person. In ›Katastrophe auf der Enterprise‹ war das O'Brien, nicht Troi.

Geräte und Ausrüstung

• In dieser Episode läßt sich bei Starfleets Behältertechnik ein enormer Rückschritt beobachten. Data trägt einen Behälter mit der Aufschrift ›RADIOAKTIV‹. Doch der Bürgermeister des Dorfes öffnet ein Schloß, das direkt aus dem zwanzigsten Jahrhundert zu kommen scheint, um dann den Deckel zu heben. Was ist mit Sensorflächen und speziellen Zugangscodes passiert, die einen fatalen Kontakt mit dem hochgiftigen Material verhindern?

• Als Troi die Prüfung bestanden hat, kommt Riker herein und sagt: »Ende der Simulation.« Die Personen verschwinden, nicht jedoch die Umgebung. Normalerweise sorgt eine solche Anweisung dafür, daß sich das Holodeck in einen leeren Raum mit gelbem Gittermuster an den Wänden zurückverwandelt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Troi verstanden hat, worum es beim technischen Teil des Tests geht, betritt sie das Holodeck und weist den Computer an, das Prüfungsprogramm zu laden und zu starten. Wenn man das große Display an der vorderen Wand des Maschinenraums betrachtet, so sieht man Reflexionen der blauen Lichter am Warpkern. Sie bewegen sich schon vor der Aktivierung des Programms.

• Am Schluß der Episode reaktiviert Crusher den Androiden in der Krankenstation. Er trägt noch immer die von den Dorfbewohnern stammende Kleidung. Sicher hat Beverly Data erst entkleidet, um den vom Schmied angerichteten Schaden zu

reparieren. Warum hat sie ihn anschließend mit den gleichen Sachen ausgestattet und nicht mit einer Starfleet-Uniform?

Antworten

1. Starbase 231.

2. Antimaterie-Lagerungskapsel 33.

DER KOMET

(MASKS)

Sternzeit: 47615.2 – 47618.4

Die *Enterprise* ortet einen Kometen, der seit 87 Millionen Jahre durchs All zieht. Als die Sensoren des Schiffes seine inneren Bereiche sondieren, erscheinen sonderbare Artefakte an Bord. Computerterminals zeigen unbekannte Symbole an, und Data leidet plötzlich an einer ganz besonderen Version des Syndroms der multiplen Persönlichkeit. Als sich die aus Eis bestehende Außenschicht auflöst, zeigt der vermeintliche ›Komet‹ seine wahre Natur: Er ist ein uraltes Informationsarchiv, das versucht, die *Enterprise* den Maßstäben der Erbauer-Kultur anzupassen.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Junge, der zu Beginn der Episode einen Vogel aus Ton formt?*
2. *Welcher Hinweis erscheint auf dem Display des Zimmers, in dem sich Kinder mit Ton beschäftigen?*

Die von den Artefakten dargestellte Symbolik betrifft zwei dominierende Gestalten: Masaka und Korgano, Sonne- und Mond-Archetypen. Data verkörpert mehrere Personen, die Masakas Erscheinen ankündigen und eindringlich vor ihr warnen. Sie teilen Picard mit, daß nur Korgano mit ihr reden kann. Kurze Zeit später, als Data in die Rolle von Masaka schlüpft, wird Picard zu Korgano und for-

dert Masaka auf zu schlafen, damit die Jagd erneut beginnen kann, wenn sie erwacht. Masaka schläft ein, und daraufhin wird alles wieder normal.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• An Bord der *Enterprise* scheint man viel Vertrauen zu haben. Zu Beginn der Episode betreten Crusher und Troi das Quartier der Counselor, bevor sie den Weg zum Kampfsportunterricht fortsetzen wollen. Beverly findet ein seltsames Objekt auf dem Tisch. Der Ursprung des Gegenstands ist beiden Frauen unbekannt, aber sie fragen sich nicht, wer Trois Quartier ohne Erlaubnis betreten hat. Was Deanna betrifft: Sie verzichtet darauf, den Computer um Auskunft darüber zu bitten, wer sich im Verlauf der letzten zwölf Stunden in ihrer Unterkunft aufgehalten hat (so wie Data in ›Datas erste Liebe‹).

• Im Maschinenraum findet Picard Masakas Geschlecht heraus, noch bevor eine von Datas Persönlichkeiten sie als weiblich identifiziert. Er meint, er würde Masaka gern kennenlernen und mit ›ihr‹ sprechen.

• Picard wird ungeduldig und weist LaForge an, das Symbol für Masakas Tempel im Informationsarchiv zu finden und es dann dem Transformationsprogramm zu übermitteln. Geordi antwortet sofort, daß er nicht genau weiß, was passieren wird, wenn er das Symbol eingibt. Erstaunlicherweise sehen wir nur wenige Sekunden später, wie Picard, Troi und Worf in einem Korridor Aufstellung beziehen. Der Zufall will es, daß das Archiv genau in diesem Korridor eine Nachbildung von Masakas Tempel entstehen läßt. Woher wußten der Captain und seine beiden Begleiter, wo es zu warten galt?

• Man sollte meinen, daß die Sicherheitswächter nach sieben Jahren über Data Bescheid wissen. Doch das scheint nicht der Fall zu sein. Als Data zu Masaka wird und sein Quartier verläßt, geht er einfach durch die Tür, und zwei Wächter drehen sich überrascht zu ihm um. Sie haben darauf verzichtet, die Unterkunft mit einem Kraftfeld abzuschirmen, hielten es nicht einmal für notwendig, die Tür zu verriegeln. Außerdem standen sie mit dem Rücken zum Eingang.

• Während des Gesprächs über die Beziehung zwischen Masaka und Korgano meint Troi, sie seien wie Sonne und Mond: Nur einer von ihnen könne sich am Himmel zeigen. Deanna sollte schleunigst Nachhilfeunterricht in Astronomie nehmen.

• Als Data Masakas Tempel aufsucht, trägt er eine zuvor konstruierte Maske. Kurz bevor der Tempel verschwindet, schläft Data – der noch immer die Maske trägt – zusammengesunken auf dem Thron. Einige Sekunden später sehen wir, wie er steht. Ist er nicht nach hinten gefallen, als der Thron verschwand? Oder erhob er sich rechtzeitig? Und was ist mit der Maske passiert? Er trägt sie nicht, hält sie auch nicht in den Händen. Sie existiert nach wie vor, denn am Schluß der Episode zeigt Data sie Picard.

• In seinem letzten Logbucheintrag spricht der Captain davon, daß die Föderation Archäologen geschickt hat, um das Archiv zu untersuchen. *Archäologen?* Von wegen Archäologen! Die Föderation sollte besser Wissenschaftler und Techniker schikken, um das Transformationsprogramm zu untersuchen – es kann alles in alles verwandeln!

Geräte und Ausrüstung

• In einer frühen Phase der Episode beschließt Picard, das Archiv zu vernichten, bevor es dem Schiff noch mehr schaden kann. Er befiehlt LaForge und Worf, einen Photonentorpedo manuell zu konfigurieren. In der nächsten Szene arbeiten die beiden Männer im Maschinenraum an einem Torpedo, der zwischen der zentralen Konsole und dem Warpkern liegt. Mit anderen Worten: Sie haben einen Photonentorpedo aus dem Katapult entfernt und ihn zum Maschinenraum geschleppt, um ihn dort manuell zu rejustieren und anschließend wieder zum Katapult zurückzubringen. Wäre es nicht wesentlich sinnvoller, die Veränderungen im Bereich des Startkatapults vorzunehmen?

• Als in dem bereits erwähnten Photonentorpedo einige Schlangen erscheinen, nehmen LaForge und Geordi Abstand von dem Plan, das Archiv mit einem Torpedo zu vernichten.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als das Informationsarchiv Masakas Tempel entstehen läßt, stehen Picard, Troi und Worf in einem Korridor. Materie strömt an ihnen vorbei, und kurze Zeit später finden sie sich in einem steinernen Gebäude wieder. Stufen führen zu einer weiter oben gelegenen Etage, wo Data mit Masakas Maske erscheint. Picard geht fort, um mit Korganos Maske zurückzukehren. Er geht die Treppe hoch und spricht mit Data. Das Gespräch führt dazu, daß Data einschläft, und anschließend verschwindet der Tempel. Picard und Data befinden sich zu diesem Zeitpunkt im Obergeschoß, aber seltsamerweise fallen sie nicht auf den Boden hinab, der sich mehrere Meter unter

ihnen erstrecken sollte. Sie stehen erneut in einem Korridor der *Enterprise.*

• In einer Szene treffen sich die Senioroffiziere auf der Hauptbrücke, um die Situation zu erörtern. Ein großer Steinblock ragt dort auf, wo sich zuvor die Funktionsstation befand. Eine Zeitlang steht Riker mit dem Rücken zum Wandschirm und stützt den einen Arm auf den Felsen. Gegen Ende der Diskussion sehen wir den Wandschirm aus Picards Perspektive. Müßte der Steinblock nicht einen Teil des Bildes verdecken?

• Picard trifft eine Entscheidung und weist LaForge an, dem Transformationsprogramm des Archivs das Symbol für Korgano einzugeben. Daraufhin erscheint auf der Konsole unweit von Geordi eine silberne Maske. Der Chefingenieur greift danach und reicht sie Picard – woraufhin die Maske plötzlich auf beiden Seiten Stoffriemen hat.

• Picard sucht Masakas Tempel auf und trägt dabei die Maske. Bei Aufnahmen aus der Ferne sehen wir die Stoffriemen dicht über dem Nacken des Captains. Als er die Treppe hochgeht und die Darstellung näher rückt, befinden sie sich in halber Höhe seines Hinterkopfs.

Antworten

1. Eric.

2. Klassenzimmer 7.

DER FALL UTOPIA PLANITIA

(EYE OF THE BEHOLDER)

Sternzeit: 47622.1 – 47623.2

Lieutenant Dan Kwan begeht Selbstmord, indem er durch ein Kraftfeld in den Plasmastrom der Steuerbord-Warpgondel springt. Troi und Worf beginnen mit Ermittlungen. In der Gondelröhre spürt Deanna Furcht, Zorn und Panik, ohne den Ursprung dieser Emotionen lokalisieren zu können. Zusammen mit Worf kehrt sie dorthin zurück, um einen zweiten empathischen Sondierungsversuch zu unternehmen. Plötzlich findet sie sich in Utopia Planitia wieder, wo die *Enterprise* gebaut wurde. Sie sieht einen Mann und eine Frau, die sich küssen, bemerkt auch noch eine dritte Person, die später als Lieutenant Walter Pierce identifiziert wird. Troi und Worf wenden sich mit Fragen an Pierce, doch er bietet ihnen keine Erklärung an.

Quizfragen

1. *Wohin soll die* Enterprise *in dieser Episode medizinische Ausrüstungsgüter bringen?*
2. *Was bestellt Riker in Zehn-Vorne für sich und Lieutenant Corell?*

Am folgenden Abend beginnen Troi und Worf mit einer Affäre, doch am nächsten Tag stellt Troi fest, daß Worf einer jungen Frau namens Calloway mit besonderem Interesse begeg-

net. Als Deanna beobachtet, wie sie sich umarmen, nimmt sie einen Phaser, erschießt Worf und sucht dann die Gondelröhre auf, um dort ihr Leben zu beenden. Kurz vor dem Sprung hält Worf sie fest, und Troi begreift, daß sie eine Vision hatte. Bald finden sie den Rest heraus. Pierce hatte eine betazoidische Großmutter und daher ein gewisses telepathisches Potential. Vor acht Jahren mußte er beobachten, wie sich die von ihm geliebte Frau mit einem anderen Mann einließ. Er brachte beide um, beseitigte die Leichen im Plasmastrom und beging anschließend Selbstmord. Offenbar sorgte die Subraumenergie dafür, daß ein emotionales Muster in der Gondelstruktur zurückblieb, dem Kwan zum Opfer fiel und das auch Troi bedrohte.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kwans Freundin, Fähnrich Calloway, wirkt ausgesprochen ruhig, obwohl sie jemanden verloren hat, der ihr sehr nahe stand.

• Beim ersten Aufenthalt in der Gondelröhre reagiert Troi überrascht, als sie Kwans Vorgesetzten begegnet. Sollte die Counselor nicht spüren, daß sich jemand in der Nähe befindet? Zu diesem Zeitpunkt hat sie noch nicht den emotionalen Strom empfangen, der ihre ganze empathische Aufmerksamkeit band.

• Die Produzenten haben uns hier eine Episode präsentiert, die schwer zu beckmessern ist. Immerhin spielen sich die meisten Ereignisse in Trois Phantasie ab! Fehler müssen daher im Nervensystem der Counselor ihre Ursache haben. Aber um der Vollständigkeit willen sollten wir auch hier nach Wider-

sprüchlichem suchen. (Ich habe die entsprechenden Fehler mit EGNITP für ›Es geschah nur in Trois Phantasie‹ gekennzeichnet. Los geht's!) Als Deanna dem Captain im Bereitschaftsraum von ihrer ersten Vision berichtet, erwähnt sie einen Mann, der vertraut wirkte. Nach dem Gespräch sucht sie in der Datenbank des Schiffes, beschränkt die Suche dabei auf Personen, die in Utopia Planitia an der *Enterprise* gearbeitet haben oder während der letzten sieben Jahre zu ihrer Besatzung gehörten. Erstaunlicherweise verzichtet die Counselor darauf, sich allein mit dem männlichen Geschlecht zu befassen. Sie bemüht sich, einen rothaarigen Mann zu identifizieren, doch die Hälfte der Leute, die auf dem Bildschirm erscheinen, sind Frauen.

• EGNITP: In dieser Episode verführt Worf die Counselor. Allerdings verhält er sich dabei kaum wie ein Klingone, ist ausgesprochen sanft und zärtlich. (Gibt es vielleicht verborgene menschliche Aspekte in ihm?)

• Warum nimmt Riker nicht an der Besprechung zum Schluß der Episode teil? Angesichts von Kwans Selbstmord und seiner Freundschaft mit Troi hat er doch ein persönliches Interesse an dieser Sache.

Geräte und Ausrüstung

• Offenbar gibt es an Bord der *Enterprise* verschiedene Arten von Kraftfeldern. Im Arrestbereich hindert ein Kraftfeld den Gefangenen daran, die Zelle zu verlassen. In den Shuttlehangars benutzt man sie, um die Luft nicht ins All entweichen zu lassen – Shuttles sind aber imstande, sie zu passieren. In der Gondelröhre springt Kwan durch ein Kraftfeld, um Selbst-

mord zu begehen. Sollte man hier nicht besser die undurchdringliche Art verwenden?

• Apropos Kwans Todessprung: Warum hat Riker O'Brien nicht aufgefordert, ihn aus der Gondelröhre zu beamen? Zu starke Interferenzen durch den Plasmastrom?

• EGNITP: Fähnrich Calloway bringt die DNS von Knochenfragmenten mit einer Frau namens Finn in Verbindung, und anschließend ruft sie ihr Bild auf ein Display in der Krankenstation. Zuerst zeigt der Schirm jemanden namens Alfonse D. Pacelli, und dann erscheinen die Informationen über Finn. Wie funktionieren Starfleets Datensysteme eigentlich? Selbst wir im zwanzigsten Jahrhundert haben relationale Datenbanken, die Informationen miteinander verknüpfen. Schlüsselfelder erlauben es, auf bestimmte Daten zuzugreifen, die sich in einer ganz anderen Datenbank befinden. Die medizinische Datenbank enthält vermutlich DNS-Informationen der Starfleet-Angehörigen. Als Calloway einen Namen (beziehungsweise Finns ID-Nummer) mit einer bestimmten DNS in Verbindung bringt, sollte der Computer imstande sein, auf den entsprechenden Datensatz in der Personaldatenbank zuzugreifen und ihn im Display anzuzeigen. Es gibt nicht den geringsten Grund, zuerst Pacellis Bild zu projizieren!

• In einer Szene öffnet Worf die Separationstür zwischen den Warpspulen und dem Kontrollraum der Gondelröhre. Der Computer beginnt sofort mit einem Countdown und weist darauf hin, wieviel Zeit noch bleibt, bis das Ventilsystem Plasma entweichen läßt. Zuerst sind es neunzig Sekunden, wenig später nur noch achtzig. Troi verabschiedet sich vorübergehend von der Realität und bringt Worf in einer imaginären Welt um. Sie will in den Plasmastrom springen, doch der

echte Worf hält sie im letzten Augenblick fest. Unterdessen ist der Countdown bei siebzig Sekunden angelangt. Eine überraschte, erleichterte und glückliche Deanna schlingt die Arme um Worf. Der Computer ist offensichtlich so gerührt, daß er die Sechzig-Sekunden-Warnung vergißt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Episode beginnt mit Kwans Selbstmord, wodurch das Schiff in eine schwierige Situation gerät. Data meldet eine instabile Abschirmung in der Steuerbord-Gondel, und kurz darauf reagiert das automatische Ventilsystem. Doch in der anschließenden graphischen Darstellung des Schiffes kommt das Plasma aus der Backbord-Gondel.

• EGNITP: Alle bezeichnen den rothaarigen Pierce als ›Lieutenant‹, obwohl ihn die Dienstgradabzeichen als Fähnrich ausweisen.

• EGNITP: Der Strahl aus Trois Phaser trifft Worf über dem Insignienkommunikator. Als er fällt, gerät das Glühen der Restenergie in Bewegung und endet unter dem kleinen Kom-Gerät. Die Szene wechselt, und wir sehen eine Wunde *über* dem Kommunikator.

Antworten

1. Nach Barson II.

2. Zwei til'aminische Spezialgetränke.

GENESIS

(GENESIS)

Sternzeit: 47653.2

Zu Beginn der Episode führt Crusher bei Spot eine Schwangerschaftsuntersuchung durch und behandelt Barclay wegen einer Krankheit, die bei Menschen normalerweise nicht vorkommt. Grund für seine besondere Sensibilität ist ein atavistisches Gen. Beverly injiziert ihm synthetische T-Zellen, um das Gen zu aktivieren, damit es die Krankheit bekämpft. Unterdessen testet die Crew verbesserte Waffensysteme, darunter auch ein neues Zielerfassungsprogramm für die Photonentorpedos. Als ein Torpedo im All verschwindet, brechen Picard und Data mit einem Shuttle auf, um ihn zurückzuholen.

Quizfragen

1. *Wieviel wiegt Worfs Exoskelett?*
2. *Wie nennt Crusher die Krankheit, an der die ganze Crew leidet?*

Drei Tage später kehren sie zu einer *Enterprise* zurück, in der Chaos herrscht. Die Besatzungsmitglieder haben sich zurückentwickelt zu Geschöpfen auf einem niedrigeren evolutionären Entwicklungsniveau. Auch bei den Tieren an Bord gibt es drastische Veränderungen, und die Hauptenergieversorgung ist ausgefallen. Spot ist zwar zu einer Echse geworden, doch

ihre Jungen sind ganz normal. Data vermutet, daß irgendein Faktor der Geburt sie geschützt hat. Er nimmt eine Probe von der schwangeren Schwester Ogawa und synthetisiert ein Retrovirus, um die Crew damit zu behandeln. Die Luftumwälzungsanlage sorgt dafür, daß es in alle Abteilungen der *Enterprise* gelangt. Es dauert nicht lange, bis wieder normale Zustände herrschen. Crusher stellt fest, daß die von ihr injizierten synthetischen T-Zellen atavistische Bestandteile von Barclays DNS aktiviert haben. Anschließend entwichen die T-Zellen in die Luft und leiteten auch beim Rest der Crew einen solchen Vorgang ein.

Anmerkungen

Meine Güte, in Hinsicht auf diese Episode habe ich haufenweise Post bekommen. Was die Anzahl der Kritikpunkte betrifft, kann man ›Genesis‹ durchaus mit ›Der Mächtige‹, ›Mission Farpoint‹ und ›Das Gesicht des Feindes‹ vergleichen. Nun, die Doppelfolge ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹ ist zwei Stunden lang und bietet somit mehr Gelegenheit, um Kritik zu üben. Bei ›Das Gesicht das Feindes‹ habe ich darauf hingewiesen, daß ich keinen einzigen Kritikpunkt entdecken konnte, wodurch sich viele Beckmesser herausgefordert fühlten. ›Genesis‹ könnte zu der am meisten gebeckmesserten Episode überhaupt werden! Wie bei ›Das Gesicht des Feindes‹ werde ich versuchen, bei den einzelnen Punkten nicht zu weitschweifig zu sein.

Gute Szenen

Der Flug des Shuttles zur dahintreibenden *Enterprise* sieht prächtig aus.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die Rückentwicklung beginnt, sucht Deanna Troi ihr Quartier auf, um ein Bad zu nehmen. Kurze Zeit später kommt Worf herein. Ist das nicht ein wenig seltsam? Jedes Besatzungsmitglied kann Trois Unterkunft betreten, *während sie ein Bad nimmt?* Oder hat Worf vielleicht einen speziellen Sicherheitscode benutzt, der es ihm erlaubt, alle Türen zu öffnen?

• In dieser Episode vertieft sich die Beziehung zwischen Deanna und Worf. Aber sie scheint schockiert zu sein, als er sie in die Wange beißt. Warum? Er ist ein Klingone, um Himmels willen! Von solchen Burschen muß man noch ganz andere Dinge erwarten.

• Als Troi nach ihrer ersten Konfrontation mit klingonischen Partnerschaftsritualen (d. h. nach Worfs Biß) die Krankenstation aufsucht, greift Crusher nicht in ihre medizinische Trickkiste, um die Wunde in der Wange vollkommen verschwinden zu lassen. Es bleiben Bißspuren zurück. So etwas würde ich von der primitiven Medizin des zwanzigsten Jahrhunderts erwarten, aber wie oft haben wir beobachtet, daß Beverly irgendein Gerät über eine Wunde hält, wodurch alles vollkommen geheilt wird? (Nun, wenn die Bißspuren von Crusher entfernt worden wären, hätten Picard und Data später wohl kaum vermuten können, daß Worf an die Tür der Krankenstation hämmert, um zu Deanna zu gelangen…)

• Die Kommandostruktur in der medizinischen Abteilung ist sehr seltsam. Nachdem Worf Crusher mit Gift besprüht hat, berichtet Schwester Ogawa bei der nächsten Besprechung vom Gesundheitszustand der Crew. Doch kurz vorher hat Crusher zwei Ärzte erwähnt – einer von ihnen ist die berühmte Vulkanierin Dr. Selar, die wir in ›Das fremde Gedächtnis‹ sahen und die immer wieder Erwähnung fand. Das ›Kommando‹ über die Krankenstation müßte doch auf sie übergehen, oder?

• Da wir gerade bei Kommandostrukturen und dergleichen sind: Warum schickt LaForge nach Worfs Angriff auf Crusher sieben Sicherheitsgruppen mit dem Auftrag los, nach dem Klingonen zu suchen? Ist dafür nicht der stellvertretende Leiter der Sicherheitsabteilung zuständig?

• Offenbar gibt es bei Starfleet keine Vorschriften, die das Tragen von Schutzkleidung an Bord eines Raumschiffs verlangen, in dem eine Seuche ausgebrochen sein könnte. Picard trägt nur seine Uniform, als er das Shuttle verläßt.

• Nehmen wir uns ein wenig Zeit, um die Voraussetzungen dieser Episode zu untersuchen. Crusher teilt Barclay mit, daß er an einer Krankheit leidet, weil in seiner DNS jene T-Zellen inaktiv sind, die normalerweise eine Erkrankung verhindern würden. Die Ärztin fügt hinzu, es sei möglich, das Gen mit synthetischen T-Zellen zu aktivieren. Nach der Rückkehr zur *Enterprise* nennt Data folgende Erklärung für die Ereignisse an Bord: »Synthetische T-Zellen sind in Rikers genetischen Code eingedrungen und haben dort damit begonnen, die latenten Interonen zu aktivieren.« Als Picard fragt, was es mit ›Interonen‹ auf sich hat, antwortet der Androide: »Dabei handelt es sich um einen genetischen Code, der unter normalen Umständen inaktiv ist. Die entsprechenden DNS-Sequenzen sind ein

evolutionäres Überbleibsel, das vor Millionen von Jahren Verhalten und Erscheinungsbild bestimmte. Heute wird dieser Code nicht mehr gebraucht.« Etwas später bezeichnen Picard und Data die T-Zellen auch als ›Interonvirus‹. Am Schluß der Episode wendet sich Crusher an Barclay und sagt ihm, die von ihr injizierten synthetischen T-Zellen seien in die Luft entwichen und haben sich wie ein Virus ausgebreitet.

Wendy A. Weiger, die an der neurobiologischen Fakultät der Harvard Medical School Medizin und Philosophie studiert, während dieses Buch entsteht, kommentiert ›Genesis‹ so: »Als Biologin ist mir eine verwirrende Diskrepanz aufgefallen. Der auslösende Faktor für die evolutionäre Rückentwicklung wird manchmal als Virus und dann wieder als T-Zelle bezeichnet. T-Zellen sind eine bestimmte Art von weißen Blutkörperchen im menschlichen Immunsystem und können nur mit einer Bluttransfusion von einer Person auf die andere übertragen werden. Bei Viren ist die Übertragung einfacher, und sie können auch verwendet werden, um die in menschlichen Zellen enthaltenen genetischen Informationen zu ändern oder ihr weitere Codesequenzen hinzuzufügen. In bezug auf die Handlung in ›Genesis‹ macht ein Virus weitaus mehr Sinn als T-Zellen.«

Corinne C. McMillen (während ich an diesem Buch arbeite, schreibt sie eine Dissertation, bei der es um evolutionäre Genetik geht) leistete diesen Beitrag: »Es ist absurd. Interonen sind keine evolutionären Überbleibsel, wie Data sie nannte. Es handelt sich vielmehr um Gensequenzen, die ausgeschnitten werden, nachdem die Zelle das Gen in ein Protein transkribiert hat. Die betreffenden DNS-Teile unterliegen also keinem Selektionsdruck, was bedeutet: Dem Tier oder der Pflanze scha-

det es nicht, wenn sie verändert werden oder im Lauf der Zeit mutieren. Bei diesen Komponenten der DNS spricht eine besonders hohe Wahrscheinlichkeit dafür, daß sie sich sehr vom Original unterscheiden. Sie können nicht Jahrmillionen überdauert haben und noch immer den Code für Reptilien- oder Amphibienprotein enthalten. Wenn bei einer beliebigen Person plötzlich die Interonen aktiviert würden, so müßte man damit rechnen, daß sich der oder die Betreffende in ein Ungeheuer verwandelt, wie man es noch nie zuvor gesehen hat.« (Na, *das* wäre doch interessant!)

Michael Shiner, früher Biologielehrer, geht großzügig über die falschen wissenschaftlichen Voraussetzungen von ›Genesis‹ hinweg und schreibt: »Es ist falsch, in diesem Zusammenhang von einer ›evolutionären Rückentwicklung‹ zu sprechen. Evolution findet nicht bei Individuen statt, nur bei ganzen Populationen. Wenn ein einzelner Organismus mit neuen Eigenschaften oder Modifikationen der alten geboren wird, so haben wir es mit ›Variation‹ zu tun. Von ›Evolution‹ kann man nur sprechen, wenn sich die neue Eigenschaft über viele Generationen hinweg in der ganzen Population ausgebreitet hat. Ein Wal, dem Beine wachsen, verwandelt sich nicht in einen auf dem Land lebenden Vorfahren zurück; er ist schlicht und einfach ein Wal mit Beinen. Bei den Besatzungsmitgliedern der *Enterprise* kommt es zu genetisch ausgelösten strukturellen Veränderungen, die man am besten als eine besondere Art von Krebs beschreiben könnte.«

Damit genug zu den Voraussetzungen. Nehmen wir uns die nächsten Kritikpunkte vor.

• Spot sollte wohl eher ein Säbelzahntiger und keine Echse sein. (Ich bin ziemlich sicher, daß die Episode dadurch interessanter geworden wäre.)

• Barclay verwandelt sich in eine Spinne, und Data behauptet, Picard sei auf dem besten Weg, sich in einen Lemur oder einen kleinen Krallenaffen zu verwandeln. Nach der Evolutionstheorie gehören Spinnen, Lemuren und Krallenaffen nicht zu den Vorfahren des Menschen. (Übrigens hat mir Michael Shiner mitgeteilt, daß Walkers *Mammals of the World* kleine Krallenaffen als ›tapfer und aggressionsresistent‹ bezeichnet – eine Beschreibung, die nicht auf einen Patrick Stewart zutrifft, der in Form eines kleinen, scheuen Tiers existiert.)

• Besucht Alexander gerade seine Großeltern?

• Nachdem Worf Crusher mit säureartigem Gift besprüht hat, betont Ogawa die Notwendigkeit von plastischer Chirurgie. Doch am Ende der Episode ist mit Beverly alles in bester Ordnung! Das gilt nicht nur für sie, sondern auch für die übrigen Besatzungsmitglieder! Alle haben sich prächtig erholt (mit Ausnahme von Barclay). Es spielt gar keine Rolle, daß sich die Leute erst in Monstren verwandelt haben, um dann zu ihrer alten Gestalt zurückzufinden – mit derartigen Erlebnissen wird die Crew spielend fertig! (Diese Folge hätte ein Zweiteiler sein sollen.)

• Mußte Crusher nach der Rückverwandlung plastische Operationen bei den 1011 Personen vornehmen, deren Präsenz Data an Bord feststellt? Oder genügt es wirklich, einfach nur den Schalter der DNS zu betätigen, um den alten Zustand wiederherzustellen? Glauben die Produzenten tatsächlich, daß wir auf einen derartigen Unsinn hereinfallen? Haben sich

Trois Kiemen aufgelöst? Und Worfs Exoskelett? Ist es einfach so abgefallen?

• Apropos Worf. In einer Szene weist Data darauf hin, daß sie eine schwangere Humanoidin finden müssen, um ein Heilmittel für Humanoiden zu entwickeln. Ogawa bringt die Rettung. Ist es nicht seltsam, daß die mit ihrer Hilfe hergestellte ›Medizin‹ auch bei Klingonen wirkt?

• Oh, und noch etwas in bezug auf Worf: Wären Sie nach einer solchen Erfahrung bereit, auch weiterhin mit ihm zusammenzuarbeiten? (Nun, ähnlich verhält es sich mit Data nach ›Die ungleichen Brüder‹.)

Geräte und Ausrüstung

• Deanna Troi befindet sich auf der Brücke und hat das Kommando, als sie den Computer auffordert, Temperatur und Luftfeuchtigkeit zu erhöhen. Worf gibt sofort den Befehl, die ursprünglichen Werte wiederherzustellen. Wenn ich mich recht entsinne, bekleidet Troi einen höheren Rang. Sollte der Computer nicht eine Bestätigung von Troi einholen, bevor er die Anweisung ausführt?

• Nachdem Worf Crusher besprüht und sich irgendwo im Schiff versteckt hat, meint LaForge, die Sensoren könnten den Klingonen nicht lokalisieren. Am Ende der Folge greift Worf Picard in einer Jefferiesröhre an, und wir sehen, daß er noch immer seinen Insignienkommunikator trägt! (Falls Sie es vergessen haben sollten: Selbst bei ausgefallener Hauptenergieversorgung gelingt es Data, Schwester Ogawa mit Hilfe ihres Insignienkommunikators auf Deck 17 zu lokalisieren. Läßt sich das nicht auch bei Worf bewerkstelligen?)

• Als das Shuttle im Anschluß an die dreitägige Suche nach dem verlorengegangenen Photonentorpedo zum Treffpunkt zurückkehrt, meldet Data, daß er keinen Kontakt mit der *Enterprise* herstellen kann. Kurz darauf entdecken die Sensoren das Schiff in einer Entfernung von zwei Lichtjahren. Wenig später sehen wir die Raumfähre im Anflug. Nun, Picard und Data sind in einem Shuttle vom Typ 6 unterwegs. Nach dem *Technischen Handbuch* kann es sechsunddreißig Stunden lang eine Höchstgeschwindigkeit von Warp 2 beibehalten. Mit einer solchen Geschwindigkeit würde es zweieinhalb Monate dauern, um die *Enterprise* zu erreichen. Kein Wunder also, daß sich das Schiff in einem so schlechten Zustand befindet.

• Wie konnte das Shuttle bei deaktivierter Hauptenergieversorgung überhaupt ins Innere der *Enterprise* gelangen? Wie öffnete Data das Außenschott? Auf welche Weise füllte er den Shuttlehangar wieder mit Luft?

• Auf dem Weg zur Brücke machen Picard und Data einen Abstecher zu Trois Quartier. Als sich der Androide umdreht und das Badezimmer aufsuchen will, ist seine Taschenlampe nicht eingeschaltet.

• Warum gibt es nur in Datas Unterkunft separate Elaborations- und Speicherkomponenten?

• Offenbar sind die Türen der *Enterprise* verbessert worden. In ›Die Verschwörung‹ stößt Admiral Quinn LaForge gegen eine Kabinentür, die so bereitwillig nachgibt, daß Geordi überhaupt keine Verletzungen davonträgt. Doch in dieser Episode wirft sich Exoskelett-Worf mehrmals gegen eine Tür, die ihm hartnäckigen Widerstand leistet.

• Data gelangt zu dem Schluß, daß Worf ganz wild auf Troi ist. Rasch braut er eine Pheromonlösung zusammen und füllt einen Injektor damit. Anschließend läuft Picard wie ein Irrer durch die *Enterprise,* spritzt das Zeug hier und dort in die Korridore und versucht gleichzeitig, sich nicht von Worf erwischen zu lassen, dessen Sexualtrieb außer Rand und Band gerät. Wäre es nicht einfacher, die Pheromone von der Luftumwälzungsanlage durch die *Enterprise* tragen zu lassen, um Exoskelett-Worf zu verwirren?

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich bereits auf die Konsolen hingewiesen, die dann und wann in den Turboliften erscheinen. Oft manifestieren sie sich nur dann, wenn sie gebraucht werden. So auch in dieser Episode. Eine derartige Konsole gibt Picard die Möglichkeit, die Lifttür zu schließen und somit einem Angriff Worfs zu entgehen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Katzenfreunde haben mir mitgeteilt, daß Spot zu Beginn der Episode nicht wie eine trächtige Katze aussieht.

• Als das Shuttle mit Picard und Data die *Enterprise* verläßt, projiziert es einen viel zu großen Schatten aufs Diskussegment.

• Als Troi und Worf in Zehn-Vorne essen, ändert ihr Löffel immer wieder die Position. Worf berichtet von seinem Tag und meint, er sei für die Fehlfunktion des Torpedos verantwortlich. Dann erfolgt ein Szenenwechsel: Wir sehen nicht mehr Worf, sondern Deanna. In der ersten Einstellung dieser Art hält Troi den Löffel vertikal zum Teller, und in der zweiten nimmt der Löffel eine horizontale Position ein. Kurze Zeit

später ist er geneigt. Nach einem neuerlichen Szenenwechsel hebt Troi den wieder horizontalen Löffel, und wir sehen Kaviar darauf!

• Die nächste Handlungssequenz betrifft den Maschinenraum. Es beginnt mit einer Aufnahme, die uns das zweite Segment des Warpkerns zeigt, und dann fährt die Kamera näher heran. Riker, LaForge und Barclay sprechen über ein Problem im Torpedokatapult. Ein Alarm wird ausgelöst. Barclay geht los, um nach dem Rechten zu sehen, und LaForge folgt ihm. Hinter Riker tritt jemand an eine Konsole heran. Szenenwechsel. Wir sehen die Dinge wieder aus größerer Entfernung und beobachten, wie der Unbekannte erneut an die Konsole herantritt.

• Beim Modell des Shuttles weist die Hecktür eine Beschriftung auf, die bei der größeren Version im Hangar fehlt.

• Nachdem Picard und Data den Maschinenraum verlassen haben, zeigt uns eine Außenaufnahme der *Enterprise,* daß alle Lichter brennen. Vom Antrieb geht das vertraute Glühen aus. Aber als die Szene zur Krankenstation wechselt, ist die Hauptenergieversorgung noch immer ausgefallen.

• Als Worf versucht, in die Krankenstation zu gelangen, sehen wir, wie nach innen gerichtete Beulen in der Tür entstehen. Doch kurz darauf können wir feststellen, daß die Korridorseite des Schotts völlig glatt ist.

Antworten

1. 200 Kilo.

2. Barclaysches Protomorphose-Syndrom.

AM ENDE DER REISE

(JOURNEY'S END)

Sternzeit: 47751.2 – 47755.3

Während eines Akademie-Urlaubs kehrt Wesley Crusher zur *Enterprise* zurück, um mit ihr nach Dorvan V zu fliegen, einer Welt, die nach den Bestimmungen eines gerade abgeschlossenen Friedensvertrages den Cardassianern gehören soll. Picard ist beauftragt, die dortige Kolonie zu evakuieren. Das erweist sich jedoch als problematisch. Die Siedler sind Nachkommen der nordamerikanischen Indianer. Seit Jahrhunderten haben sie nach einer neuen Heimat gesucht und sie endlich gefunden.

Als Picard die Situation mit ihnen bespricht, freundet sich Wesley mit einem Indianer an, der behauptet, eine Vision hätte Wesleys Ankunft schon vor zwei Jahren prophezeit. Interessiert folgt Beverlys Sohn dem Mann in ein Visionszimmer, in dem er Besuch von seinem verstorbenen Vater erhält. Jack Crusher teilt Wesley mit, daß er schon seit Jahren einem falschen Weg folgt und es nun Zeit wird, mit seiner Eigentlichen Reise zu beginnen. Wesley

Quizfragen

1. *Woher kommt Admiralin Necheyev, als sie zu Beginn der Episode die* Enterprise *erreicht?*
2. *Von wem stammen die neuen Theorien über Warpantrieb-Interrelais?*

erkennt die Wahrheit in diesen Worten. Je näher die Abschlußprüfung der Starfleet-Akademie rückt, desto niedergeschlagener wird er. Er beschließt, das Studium abzubrechen, und kurze Zeit später findet er heraus, daß der angebliche Indianer in Wirklichkeit der Reisende war: Er ist zurückgekehrt, um ihn zu lehren, auf einer höheren Existenzebene zu leben. Gleichzeitig trifft Picard eine Vereinbarung mit den Kolonisten: Sie dürfen auf Dorvan V bleiben, genießen in Zukunft jedoch nicht mehr den Schutz der Föderation.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode wird Alynna Necheyev als Flottenadmiralin bezeichnet, obwohl sie in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹ Vizeadmiralin war. Geht es bei beiden Titeln um den gleichen Rang? Oder wurde Necheyev befördert? Wenn das der Fall ist: Warum haben sich dann ihre Rangabzeichen nicht verändert?

• Bei den Dialogen scheine ich irgend etwas überhört oder nicht richtig verstanden zu haben. Warum gibt es in Hinsicht auf Dorvan V überhaupt ein Problem? Föderation und Cardassianer haben einen Vertrag geschlossen, wonach einige cardassianische Kolonien im Föderationsraum und umgekehrt existieren. Ich gehe von der Annahme aus, daß sich die Kolonien in unterschiedlichen Sonnensystemen befinden. (Die Föderation würde wohl kaum einen Planeten besiedeln, wenn das gleiche Sonnensystem eine cardassianische Kolonie beherbergt, oder?) Normalerweise sind die Systeme recht weit voneinander entfernt. So müssen zum Beispiel fast viereinhalb *Lichtjahre* zurückgelegt werden, um den nächsten Stern, Pro-

xima Centauri, zu erreichen. Mit anderen Worten: Das Universum ist groß, richtig *groß.* Deshalb frage ich mich, wieso Föderation und Cardassianer keine Vereinbarung treffen konnten, die dafür sorgt, daß sich die Föderationswelten im stellaren Territorium der Föderation und die cardassianischen Kolonien im Raumgebiet der Cardassianer befinden. Der Datenblock, den Picard in der Aussichtskammer von Necheyev entgegennimmt, zeigt eine graphische Darstellung der neuen Grenze. Es handelt sich um alles andere als eine gerade Linie; einige weitere Zacken hätten sicher kaum einen Unterschied gemacht.

• Beim zweiten Treffen mit den Siedlern weist das Oberhaupt der Kolonistengemeinschaft Picard darauf hin, daß sie einen ›Blutfleck‹ bei seinen Ahnen gefunden haben. Einer von Picards Vorfahren hat zehn Jahre nach der Pueblo-Revolte von 1680 in Nordamerika einen Aufstand der Indianer niedergeschlagen. Troi zeigt erstaunliche historische Kenntnisse, als sie dem Captain die Hintergründe erläutert. Ist es nicht seltsam, daß a) die Kolonisten Aufzeichnungen haben, die bis ins siebzehnte Jahrhundert zurückreichen, und b) Troi – ausgerechnet Troi – über die Pueblo-Revolte von 1680 Bescheid weiß?

• Nach dem zweiten Treffen mit den Kolonisten geht Picard nach draußen und stellt fest, daß Cardassianer durchs Dorf ziehen. Es hat sich also niemand von der *Enterprise* mit dem Captain in Verbindung gesetzt, um ihn darauf hinzuweisen, daß ein cardassianisches Schiff eingetroffen ist und eine Landegruppe auf den Planeten beamt?

• Zum Schluß der Episode klingt der cardassianische Gul so, als sei Cardassia bereit, die Kolonie in Ruhe zu lassen. Was

ihm das Oberhaupt der Siedler natürlich abnimmt, nicht wahr?

Logik und Voraussetzungen

• Crusher meint, der Reisende käme von ›Tau Ceti‹ In ›Der Reisende‹ und ›Das Experiment‹ heißt es, daß er von ›Tau Alpha C‹ stammt.

• Kehren wir noch einmal zu ›Der Reisende‹ zurück, in der es zur ersten Begegnung zwischen dem Reisenden und Wesley kam. Am Ende der Folge teilt der fremde Besucher Picard mit, Wesley würde ihn, dem Reisenden, im Lauf der Zeit vergessen, und so sollte es auch sein. Er fügt hinzu, es sei am besten, wenn der Captain nichts von dem verlauten ließe, was er jetzt zu hören bekommt. Insbesondere ›der Mutter‹ soll er nichts davon sagen. Der Reisende meint, Wesley sei wie Mozart. Doch seine Begabung beziehe sich nicht auf Musik, sondern auf Zeit, Energie, Antriebssysteme und die ›Instrumente dieses Schiffes‹, die solche Dinge ermöglichen. Erstens: Ich bezweifle, ob Wesley den Reisenden jemals vergessen hat – immerhin rettete er seiner Mutter in ›Das Experiment‹ das Leben. Zweitens: In dieser Episode bezieht sich Crusher auf das Gespräch zwischen Picard und dem Reisenden, woraus der Schluß gezogen werden muß, daß er alles ausgeplaudert hat. Und drittens: Die Bemerkungen des Reisenden in Hinsicht auf Wesleys Begabungen klingen nicht unbedingt nach einer Eignung für das Leben auf anderen Existenzebenen, oder? Und auf Welten wie Dorvan V läßt sich mit Antriebssystemen nur wenig anfangen.

Antworten

1. Starbase 310.

2. Dr. Vassbinder.

RITUS DES AUFSTEIGENS

(FIRSTBORN)

Sternzeit: 47779.4

Worf hofft, in Alexander Interesse für die klingonischen Traditionen wecken zu können, als er ihn zu einem klingonischen Außenposten mitnimmt. Bei Einbruch der Nacht greifen drei Assassinen an. K'Mtar, getreuer Berater des Hauses Mogh, kommt Worf zu Hilfe. An Bord des Schiffes holt er das Messer des Assassinen hervor – es trägt die Symbole des Hauses Duras – und meint, Kum hätte ihn geschickt, um Worf zu schützen. Picard ist fort, und deshalb beginnt Riker damit, nach den Duras-Schwestern zu suchen, um sie in Hinsicht auf den Zwischenfall zu befragen. Unterdessen versucht K'Mtar, den jungen Alexander davon zu überzeugen, sich zum Krieger ausbilden zu lassen. Doch mit dieser Vorstellung kann sich der Junge nicht recht anfreunden.

Quizfragen

1. *Wieviel kostet Quarks ›Vertrauen‹?*
2. *Woher hat der yridianische Captain angeblich das Magnesiterz?*

Als Riker die Duras-Schwestern findet, lehnen sie jede Verantwortung in bezug auf den Mordanschlag ab. Das Messer stellt eine große Überraschung für sie dar. Es weist tatsächlich die Symbole des Hauses Duras auf, außerdem auch die von

Lursas Sohn – der erst vor kurzer Zeit gezeugt wurde. Schließlich verrät K'Mtar Worf die Wahrheit. Er stammt vierzig Jahre aus der Zukunft und ist in Wirklichkeit Alexander, der nicht zu einem Krieger wurde und deshalb hilflos beobachten mußte, wie Assassinen Worf umbrachten. Er kehrte in die Vergangenheit zurück, um sich selbst davon zu überzeugen, einen anderen Lebensweg zu beschreiten. Worf versichert ihm, daß sein Leben auch dann einen Wert hat, wenn er kein Krieger ist. Als er sich vom erwachsenen Alexander verabschiedet, sieht Worf den Weg, den sein Sohn gehen muß, aus einer neuen Perspektive.

Logik und Voraussetzungen

• Am Ende der Episode behauptet der erwachsene Alexander, er sei drei Jahre alt gewesen, als seine Mutter starb. Doch nach der Sternzeit, die Alexander in ›Die Soliton-Welle‹ für seine Geburt angibt, war er 1041 Sternzeit-Einheiten älter, als er seine Mutter verlor.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Offenbar benutzt der romulanische Prokonsul Neral seine geringfügigen telepathischen Fähigkeiten, um sich als Maques auszugeben, Chefdelegierter der Cairn. (Handelt es sich um eine neue Verschwörung des Erzfeinds der Föderation?)

Antworten

1. Zwölf Barren in Gold gepreßtes Latinum.

2. Von einem corvallenischen Händler.

BOKS VERGELTUNG

(BLOODLINES)

Sternzeit: 47829.1 – 47831.8

Zu Beginn der Episode überbringt eine Sonde der *Enterprise* eine Nachricht, die von Picards Erzfeind Bok stammt (siehe ›Die Schlacht von Maxia‹). Er verkündet, er hätte endlich eine geeignete Methode gefunden, um den Tod seines Sohns zu rächen: Bok will Picards Sohn Jason Vigo umbringen. Dieser Hinweis ist eine große Überraschung, denn Picard wußte überhaupt nichts von einem Sohn. Doch der Ferengi scheint davon überzeugt zu sein, daß Picard Jasons Vater ist. Die *Enterprise* macht sich auf den Weg zu Jason Vigos Heimatwelt.

Quizfragen

1. *Wie heißt Jasons Sicherheitswächterin?*
2. *Wo befindet sich Jasons Quartier?*

Picard beamt den jungen Mann an Bord und stellt fest, daß er sich nicht durch einen besonders guten Charakter auszeichnet. Bei einer von Crusher durchgeführten genetischen Untersuchung ergibt sich tatsächlich, daß Jason der Sohn des Captains ist. Bok verwendet einen Subraum-Transporter und macht damit deutlich, daß er eine große Gefahr darstellt. Zunächst gelingt es LaForge und Data nicht, ihn zu lokalisieren und die Transferstrahlen zu blockieren. Unter-

dessen entwickelt Jason eine seltene genetische Krankheit. Später, als Bok Jason von der *Enterprise* transferiert, kann Data sein Schiff orten. Crusher findet heraus, daß Jason doch nicht Picards Sohn ist. Bok hat seine DNS verändert, um einen entsprechenden Eindruck zu erwecken, und dadurch wurde die Krankheit des jungen Mannes ausgelöst. Data und LaForge konstruieren einen Subraum-Transporter und beamen Picard an Bord von Boks Schiff. Dort vereitelt er Boks Pläne, indem er seine Helfer darauf hinweist, daß bei diesem besonderen Unternehmen keine Aussicht auf Profit besteht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Vigo an Bord materialisiert, hat er beide Arme und einen Fuß gehoben, so als sei er gerade damit beschäftigt gewesen, eine Felswand zu erklimmen. Kurze Zeit später dreht er sich um, nimmt eine ähnliche Haltung ein und bittet Picard darum, ihn auf den Planeten zurückzubeamen. Offenbar setzt er großes Vertrauen ins Geschick des Transportertechnikers. Meine Güte, er klettert und riskiert einen fatalen Sturz in die Tiefe!

• In der Krankenstation nimmt Crusher eine genetische Untersuchung vor und stellt fest, daß Jason Vigos DNS eine Kombination aus den Genen von Vater Jean-Luc Picard und Mutter Miranda Vigo ist. Eine Frage: Woher hat Beverly Proben von Mirandas DNS? Sie gehörte nie zu Starfleet.

• Auf der Brücke teilt LaForge dem Captain mit: »Wir haben die energetischen Systeme der Sonde deaktiviert, um sie an Bord zu beamen.« Diesem Satz läßt sich entnehmen, daß sich die Sonde noch nicht an Bord befindet. Kehren wir noch einmal zum Beginn der Episode zurück. Die Sonde erscheint und

sendet ihre Botschaft. (»Test, Test, ist dieses Ding eingeschaltet? Eins, zwei, drei.«) Picard weist Worf an, einen Traktorstrahl auf die Sonde zu richten, und anschließend begibt er sich in den Bereitschaftsraum. Eine Außenaufnahme des Schiffes zeigt keinen von der *Enterprise* ausgehenden Traktorstrahl. Das Schiff fliegt zu Jasons Heimatwelt und erreicht sie vermutlich mit einem Warptransfer. Wenn sich die Sonde noch nicht an Bord befindet, wurde sie mit Warpgeschwindigkeit mitgeschleppt! Dies widerspricht den technischen Informationen von ›Das Herz des Captains‹. Als sich die *Enterprise* in der Nähe des Planeten befindet, zeigt auch eine weitere Außenaufnahme keinen Traktorstrahl. Nach dieser Szene spricht LaForge davon, die Sonde an Bord zu holen. (Diese Sache könnte auch den Rubriken ›Geräte und Ausrüstung‹ oder ›Probleme mit Kontinuität und Produktion‹ zugeordnet werden. Ich führe sie hier an, weil ich glaube, daß Geordi bei seiner Meldung das falsche Tempus benutzt.)

• Riker braucht Nachhilfeunterricht in Mathematik. Kurz nachdem Bok Vigo von der *Enterprise* transferiert hat, ortet Data das Ferengi-Schiff in einer Entfernung von 300 Milliarden Kilometern. Riker meint, mit Warp neun würde der Flug dorthin 20 Minuten dauern. Selbst eine grobe Schätzung ohne den Einsatz eines Taschenrechners zeigt, wie sehr er sich irrt. Licht hat eine Geschwindigkeit von ungefähr 300 000 Kilometer pro Sekunde. Die von Data genannte Distanz ist eine Million Mal größer. Mit Lichtgeschwindigkeit würde es also 1 Million Sekunden dauern, das Ferengi-Schiff zu erreichen. Bei Warp 9 fliegt die *Enterprise* mit etwa 1500-facher Lichtgeschwindigkeit. Der Flug zu Boks Schiff nähme also etwa 666 Sekunden oder gut 11 Minuten in Anspruch. (Übrigens: Mit der Höchst-

geschwindigkeit von Warp 9,6 wäre die *Enterprise* in knapp neun Minuten beim Ferengi-Schiff. Brauchten Data und La-Forge wirklich nur neun Minuten, um einen Subraum-Transporter zu konstruieren? Und wenn dazu mehr Zeit nötig war: Wieso flog die *Enterprise* nicht einfach zu Boks Schiff, anstatt eine gefährliche neue Technik zu benutzen?)

• Man bedenke Boks Plan. Er muß eine Person mit ganz bestimmten genetischen Charakteristiken finden, die nicht nur jung ist, sondern auch eine Mutter hat, die eine Beziehung mit Picard unterhielt. (Vielleicht genügte es, im *Verzeichnis Interstellarer Affären* nachzusehen.) Die gleiche Frau mußte unmittelbar nach der Sache mit Picard einen anderen Mann finden, mit ihm ein Kind zeugen und den Namen des wahren Vaters geheimhalten, aus welchen Gründen auch immer. Darüber hinaus sollte die Dame entweder tot oder unabkömmlich sein, denn sonst hätte sich Picard mit ihr in Verbindung setzen und Einzelheiten von ihr erfahren können. Wenn Bok eine solche Person gefunden hat, braucht er noch Proben von der DNS der Eltern. Anschließend kombiniert er die genetischen Strukturen, wobei er darauf achtet, daß sich das Erscheinungsbild des Betreffenden kaum ändert. Immerhin würde es dem jungen Mann sicher auffallen, wenn sich plötzlich sein Geschlecht verändert oder ihm eine größere Nase wächst. (Es gibt mehrere Beispiele dafür, daß die STAR TREK-Genetik so lautet: »Man betätige den Schalter der DNS, und sofort verändert sich das Aussehen.« In diesem Zusammenhang nenne ich Episoden wie ›Die jungen Greise‹, ›Erwachsene Kinder‹ und ›Genesis‹.) Mit der DNS-Kombination programmiert Bok Jasons Gene neu, während er gerade nicht hinsieht. Dann verschwindet er, ohne daß der junge Mann irgend etwas gemerkt hat oder

ahnt. Ich überlasse es Ihnen zu beurteilen, ob sich ein solcher Plan durchführen läßt.

Geräte und Ausrüstung

• Aus irgendeinem seltsamen Grund hat Boks Sonde bemerkenswerte Ähnlichkeit mit der Rettungskapsel, die Roga Danar in ›Die Verfemten‹ benutzte.

• Zu Beginn der Episode versucht die Sonde, eine holographische Botschaft auf die Brücke der *Enterprise* zu projizieren. Graphische Darstellungen zeigen, daß die Sonde sendet, aber zunächst verhindern die Schilde, daß die Signale das Schiff erreichen. Schließlich fordert Picard Data auf, die Sendung zu empfangen. Erstaunlicherweise beginnt die Mitteilung am Anfang. Was ist mit den Sequenzen, denen es zuvor nicht gelang, die Schilde zu durchdringen? Hat Bok vielleicht ans Mikrofon geklopft und »Test, Test, ist dieses Ding eingeschaltet? Eins, zwei, drei« gesagt?

• Als die *Enterprise* Vigos Heimatplanet erreicht, aktiviert Data die Sensoren und ortet kurz darauf acht Personen – unter ihnen auch Jason –, die sich zwei Kilometer unter der Oberfläche des Planeten befinden. Offenbar ist das Sensorsystem nach ›Kontakte‹ verbessert worden. In jener Folge mußte die Crew der *Enterprise* Däumchen drehen, während Picard und Crusher auf Kesprit III um ihr Leben liefen. Niemand konnte oder wollte sie mit den Sensoren lokalisieren.

• Jemand scheint die Leistungsfähigkeit des Transportersystems erhöht zu haben. In ›Die Rettungsoperation‹ konnte der Transporter nur durch eine vierhundert Meter dicke Felsschicht beamen. In dieser Episode hingegen erfolgt Vigos

Transfer, während er sich zwei *Kilometer* unter der Oberfläche des Planeten befindet. (Zugegeben, er hält sich in einem Höhlensystem auf. Man kann in diesem Zusammenhang also nicht von massivem Fels sprechen. Trotzdem…)

• Allem Anschein nach kann Bok bei seinem Subraum-Transporter den Ton ein- und ausschalten. Als er sich in Picards Quartier beamt, bleibt alles still, und er verschwindet auf die gleiche Weise. Später ertönt nicht das geringste Geräusch, als er im Bereitschaftsraum materialisiert. Doch bei seinem Retransfer sehen wir das typische Ferengi-Licht und hören auch Geräusche. Warum war das vorher nicht der Fall? Picard hatte das Licht in seiner Unterkunft ausgeschaltet. Selbst wenn die Hintergrundmusik über die akustischen Begleiterscheinungen des Transfers hinwegtäuscht: Das Schimmern der Transferenergie hätte sich im Gesicht des Captains zeigen müssen. (Eine einfache Erklärung lautet: Die Produzenten wollten die Spannung erhöhen und den Zuschauer nicht sofort wissen lassen, daß Bok einen Transporter benutzt.)

• Gegen Ende der Episode bedroht Bok Vigo mit einem Messer, während Picard einen Phaser auf die beiden richtet. Dem Ferengi müßte eigentlich klar sein, daß er in einer aussichtslosen Lage ist. Glaubt er vielleicht, daß er mit einem Messer schneller sein kann als ein Phaserstrahl? Oder hält er alle Starfleet-Offiziere für miserable Schützen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Seit seinem letzten Erscheinen in ›Die Schlacht von Maxia‹ scheint sich Bok ein wenig verändert zu haben. (Der Schauspieler, der in dieser Episode Bok spielt, ist auch in einer ande-

ren Folge von *STAR TREK: Die nächsten Generation* in die Rolle eines Ferengi geschlüpft. Allerdings weiß ich nicht mehr, in welcher Episode er auftrat.)

Antworten

1. Lieutenant Sandra Rhodes.

2. Auf Deck 9, Sektion 4.

NEUE INTELLIGENZ

(EMERGENCE)

Sternzeit: 47869.2

Auf dem Holodeck zeigt Data dem Captain eine Szene aus *Der Sturm,* und dabei werden sie fast vom *Orientexpreß* überrollt, der aus einem ganz anderen Programm stammt. Kurz darauf leitet die *Enterprise* einen plötzlichen Warptransfer ein, um einer normalerweise nicht zu ortenden Verzerrungszone aus Theta-Instabilität zu entgehen. Bei Ermittlungen findet man überall im Schiff ›Knoten‹. Ihre Herkunft ist unbekannt, und Data spekuliert, daß ein kürzlich stattgefundener magnaskopischer Sturm die *Enterprise* auf sehr ungewöhnliche Weise beeinflußt haben könnte.

Quizfragen

1. *Welches Kommunikationssystem verwendet das Taxi auf dem Holodeck?*
2. *Welche mögliche Vertionenquelle lehnt LaForge ab?*

Die Knoten breiten sich weiter aus und beginnen damit, wichtige Bordsysteme des Schiffes zu kontrollieren. Die Crew vermutet bald, daß in der *Enterprise* eine neue Intelligenz heranwächst. Nach mehreren Versuchen, auf ihre Entwicklung Einfluß zu nehmen, beschließt Picard, den Dingen ihren Lauf zu lassen. In der Frachtkammer 5 bildet sich eine wesentlich größere Version der Knoten, wobei Vertionen von Tambor Beta-6, eines nahen

weißen Zwergsterns, eine maßgebliche Rolle spielen. Unglücklicherweise versiegt der Vertionennachschub, bevor sich der Knoten in Frachtkammer 5 voll entwickelt hat. Die *Enterprise* fliegt mit Höchstgeschwindigkeit zu einer natürlichen Vertionenquelle und verwendet dabei die ganze zur Verfügung stehende Energie, auch jenen Teil, der für die Lebenserhaltungssysteme vorgesehen ist. LaForge findet eine weitere Quelle im MacPherson-Nebel, und mit einem Photonentorpedo gelingt es ihm, einen Vertionenstrom zu initiieren. Der Knoten wächst, und kurze Zeit später verläßt er das Schiff. Daraufhin verschwinden auch die kleineren Knoten, und an Bord herrschen wieder normale Zustände.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ich gebe zu, daß ich vielleicht nicht so tapfer und mutig bin wie ein typischer Starfleet-Offizier, aber als Data feststellt, daß auf dem Holodeck allein vom Zufall bestimmt Programme aktiviert und deaktiviert werden… Unter solchen Umständen halte ich es nicht für eine gute Idee, die Projektionskammer zu betreten. Wie viele andere Episoden haben uns eine gefährliche Fehlfunktion des Holodecks präsentiert? Auch in diesem Fall scheint sich eine Katastrophe anzubahnen, aber unsere Helden glauben offenbar fest an ihre Unsterblichkeit.

• Worf kennt sich mit Puzzles nicht besonders gut aus. Zu Anfang der zweiten Holodeck-Tour fragt er ein Pärchen, ob es mit dem Puzzle fertig ist. Die nächste Szene zeigt uns alles aus der Perspektive des Klingonen, und wir bemerken mehrere offene Bereiche, die noch gefüllt werden müssen. Ich schätze, die Antwort auf Worfs Frage lautet: nein.

• Noch einmal: Ich gebe zu, daß ich vielleicht nicht so tapfer und mutig bin wie ein typischer Starfleet-Offizier, aber ich hätte mir eine kugelsichere Weste und einen Schutzhelm besorgt, als klar wurde, daß die Sicherheitssysteme der Projektionskammer nicht mehr funktionieren. Doch unsere Helden tragen auch weiterhin ganz normale Kleidung.

• In dieser Episode setzt LaForge eine Tradition fort, die verlangt, Picard möglichst keine klare Antwort zu geben. Der Captain schickt den Chefingenieur zur Frachtkammer 5. Geordi betritt sie, sieht den großen Knoten und stellt eine Kom-Verbindung zur Brücke her. »Was ist los?« fragt Picard, und LaForge antwortet: »Ich wünschte, das könnte ich Ihnen sagen.« Warum beschreiben Sie nicht einfach, was Sie sehen, Chefingenieur LaForge?

Geräte und Ausrüstung

• Warum erzittert das Schiff, als es zu Beginn der Episode in den Warptransfer geht? Weiß der Computer nicht, wie man die Kupplung des Warptriebwerks betätigt?

• Irgend etwas geht hier nicht mit rechten Dingen zu. Es gibt also Verzerrungszonen aus Theta-Instabilität. Sie können sich ausdehnen und ein Raumschiff explodieren lassen, aber LaForge meint, sie ließen sich nicht orten. Warum denn nicht? Es wäre bestimmt sehr nützlich, rechtzeitig vor solchen Phänomen gewarnt zu sein. (»Bericht der Ressourcenverwaltung des Starfleet-Hauptquartiers, Sternzeit 47869.2: In den vergangenen zwei Monaten sind drei weitere Schiffe aus keinem ersichtlichen Grund explodiert. Alles deutet auf Verzerrungszonen aus Theta-Instabilität hin. Doch die Entwicklungsingeni-

eure von Utopia Planitia vertreten auch weiterhin den Standpunkt, eine Modifizierung der Sensoren sei nicht notwendig.«)

• Den ersten Knoten entdecken Data und LaForge im Zugangsbereich einer Jefferiesröhre. LaForge versucht, sie mit einem Werkzeug abzutasten, aber das Gebilde projiziert ein Kraftfeld. Interessanterweise verharrt Geordis Instrument in der Nähe des Knotens, und das energetische Schimmern erscheint einige Zentimeter daneben.

• Kurz bevor Data mit Riker und Worf das Holodeck betritt, weist er darauf hin, daß bereits ein Simulationsprogramm aktiv ist. Doch als Troi die Kammer betritt, sieht man den Bogen. Sollte er nicht unsichtbar sein, wenn ein Programm läuft?

• In einer Szene explodiert eine Konsole im Maschinenraum, und die Druckwelle schleudert LaForge zu Boden. Jemand hilft ihm auf die Beine, und Geordi klopft auf seinen Insignienkommunikator – ohne etwas zu sagen. (Die Macht der Angewohnheit…)

• Auf dem Holodeck feiern Troi, Data und Worf mit Champagner das Entstehen einer neuen Lebensform. Plötzlich endet das Programm, doch die drei Starfleet-Offiziere halten auch weiterhin ihre Gläser in der Hand. Müßten diese nicht wie alles andere auch verschwunden sein? Oder haben sie die Gläser von außerhalb des Holodecks mitgebracht?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während der Szene aus *Der Sturm* beklagt Picard den Mangel an Licht. Data weist den Computer an, die Helligkeit der Fackeln um zwanzig Prozent zu erhöhen. Picard meint, so sei

es besser – und *dann* brennt die Fackel heller! (Ich vermute, das Licht in der Szene stammte nicht nur von den Fackeln.)

• In der Holodeck-Version von Keystone City gibt es interessante Schatten. Als der Gangster die U-Bahn-Treppe hochgeht, fällt Sonnenschein auf seinen Hut. Als kurze Zeit später Troi, Data und Worf über die gleiche Treppe gehen, hat sich ein Schatten auf das ganze Gebiet gesenkt. Außerdem haben die Schatten ihren Ursprung in Richtung der Kamera. Die drei Offiziere wandern ihr entgegen, und ein Szenenwechsel zeigt sie uns von hinten. Seltsamerweise kommen die Schatten auch diesmal aus der Kamerarichtung, obgleich sie das Geschehen jetzt aus der entgegengesetzten Richtung dokumentiert! Als Data in der Straßenmitte geht, sehen wir die langen Schatten der Gebäude. Doch als ein Taxi den Androiden zu überfahren versucht und hinter der nächsten Ecke verschwindet, deutet sein Schatten auf eine im Zenit stehende Sonne hin.

• Gegen Ende der Episode fliegt die *Enterprise* mit Warp 9 zu einer neuen Vertionenquelle. Als LaForge mit Picard und Riker über eine mögliche künstliche Quelle von Vertonen spricht, bleiben die Sterne jenseits des Deckenfensters der Brücke unbewegt.

Antworten

1. *Das Radiosystem ›Sunshine‹.*
2. *Dikon-Alpha, ein Pulsar der Klasse 9.*

DIE RÜCKKEHR VON RO LAREN

(PREEMPTIVE STRIKE)

Sternzeit: 47941.7 – 47943.2

Ro Laren kehrt von einer taktischen Ausbildung als Lieutenant zur *Enterprise* zurück. Kurze Zeit später kommt Admiralin Necheyev an Bord, um Picard die neuesten Informationen über jene Föderationskolonisten zu bringen, die ohne Schutz blieben, als der neue Vertrag zwischen den Cardassianern und der Föderation in Kraft trat. Ihre Welten gerieten dadurch ins cardassianische Raumgebiet oder die neue entmilitarisierte Zone. Um gegen Übergriffe der Cardassianer gewappnet zu sein, haben sich viele Siedler zu Widerstandsgruppen unter dem Banner des Maquis zusammengeschlossen. Zuerst beschränkte sich der Maquis auf Aktionen, die der Verteidigung dienten, doch inzwischen hat er damit begonnen, eine aggressivere Rolle zu spielen. Necheyev möchte Ro als Agentin beim Maquis einschleusen und mit ihrer Hilfe mehr über die Organisation erfahren.

Quizfragen

1. *Von welchem Ort an Bord der* Enterprise *transferiert Ro medizinische Ausrüstungsgüter?*
2. *Wie lautet Ros Code während des abgebrochenen Angriffs auf den yridianischen Konvoi?*

Zuerst geht alles gut. Eine Maquis-Gruppe nimmt Ro auf, und ihr Anführer freundet sich mit Ro an. Picard entwickelt einen Plan, der den Maquis dazu verleiten soll, einen yridianischen Konvoi anzugreifen. Ro bringt den Köder aus, und das Oberhaupt der Gruppe setzt sich mit anderen Maquisarden in Verbindung, um den Angriff vorzubereiten. Doch dann fallen Cardassianer über die Kolonie her, und viele Siedler werden kaltblütig getötet, unter ihnen auch der Anführer der Gruppe. Dadurch ändert sich Ros Einstellung. Sie weist darauf hin, daß der yridianische Konvoi eine Falle darstellt, verläßt Starfleet und schließt sich dem Maquis an.

Gute Szenen

In dieser Episode gibt es einige viel zu kurze und sehr fesselnde Szenen, die einen cardassianischen Kreuzer im Kampf gegen mehrere Maquis-Schiffe zeigen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Warum trägt Ro den bajoranischen Ohrring am linken Ohr? Alle anderen Bajoraner tragen ihn am rechten.

• Um einen Kontakt mit dem Maquis zu knüpfen, sucht Ro eine Kneipe auf. Data und Worf folgen ihr, geben vor, nach ihr zu suchen. Ein Maquisard erscheint und meint, die Bajoranerin hätte das Lokal vor einigen Minuten verlassen. Ich schätze, der Wirt würde dem Plappermaul am liebsten den Hals umdrehen. Kurz bevor er von Ro berichtet, droht Worf: »Wenn wir herausfinden, daß sie hiergewesen ist, wird das Lokal geschlossen.« Als der Maquisard diese Worte hört, beschließt er, Ros Präsenz zu bestätigen! (Übrigens: Wo befindet sich die

Kneipe? In der entmilitarisierten Zone? Kann Starfleet dort irgendwelche Maßnahmen anordnen?

• Es widerstrebt Ro immer mehr, den Maquis in eine Falle zu locken, und deshalb behauptet sie Picard gegenüber, die Kolonisten hätten sich gegen einen Angriff auf den yridianischen Konvoi entschieden. Picard erwidert, alle von Starfleet übermittelten Geheimdienstberichte betonten die Bereitschaft des Maquis, weitere offensive Aktionen zu unternehmen. Von welchen Geheimdienstberichten ist hier die Rede? Zu Beginn der Episode meint Necheyev, es gäbe keine zuverlässigen geheimdienstlichen Informationen über die Maquis-Gruppen in der entmilitarisierten Zone.

Logik und Voraussetzungen

• Ich bin ein bißchen verwirrt, soweit es die Grenze zwischen Föderation und cardassianischem Raum, die entmilitarisierte Zone und die Kolonisten betrifft. Von der neuen Situation war zum erstenmal in ›Am Ende der Reise‹ die Rede. In jener Episode hieß es, Föderation und Cardassia hätten sich auf eine Grenze geeinigt. Allerdings liegen nach der Vereinbarung einige cardassianische Kolonien im Raumgebiet der Föderation und umgekehrt. Außerdem schuf der Vertrag eine entmilitarisierte Zone (EMZ). In ›Am Ende der Reise‹ wies Necheyev Picard an, Dorvan V zu evakuieren, eine Kolonie im stellaren Territorium der Cardassianer. Das ergibt durchaus einen Sinn. Man läßt seine eigenen Leute nicht auf dem Gebiet des Feindes zurück. Dadurch entstehen immer wieder Probleme, die schließlich zu einem neuen Konflikt führen könnten. In ›Am Ende der Reise‹ schien der Föderationsrat das zu verstehen.

Gegen Schluß der Folge verzichteten die Kolonisten auf die Staatsbürgerschaft der Föderation, um auf Dorvan V zu bleiben. Picard betonte, daß sie keine Hilfe erwarten könnten, was immer auch geschähe. Nun, in ›Am Ende der Reise‹ ging es um eine Kolonie im Raumgebiet der Cardassianer. Was ist mit einer in der EMZ? Gelten dafür nicht die gleichen Maßstäbe? (»Entweder verlassen Sie die entmilitarisierte Zone, oder Sie verzichten auf die Staatsbürgerschaft der Föderation.«) *Offenbar nicht!* Mehrere Dialoge in ›Die Rückkehr von Ro Laren‹ bezeichnen die Kolonisten als Föderationsbürger. Wenn es sich bei ihnen wirklich um Föderationsbürger handelt, muß die Föderation damit rechnen, früher oder später in einen neuen Krieg mit den Cardassianern verwickelt zu werden.

Geräte und Ausrüstung

• Als die Cardassianer die Kolonie angreifen, schicken ihre Waffen die Siedler zu Boden, bringen jedoch nicht unverzüglichen Tod. Wieso? Können sie nicht auf Desintegration justiert werden, so wie die Phaser der Föderation? Und selbst wenn eine solche Einstellung bei ihnen fehlt: Ein Schuß aus einer cardassianischen Strahlwaffe sollte genügen, um zu töten, oder? (Doch wenn das der Fall wäre, könnte der Alte nicht nach draußen laufen, um nach dem Verwundeten zu sehen, und dann hätten ihn die Cardassianer nicht umgebracht – was Ro letztendlich veranlaßte, Starfleet den Rücken zu kehren und sich dem Maquis anzuschließen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während der taktischen Ausbildung scheint Ros Nase behandelt worden zu sein. In früheren Episoden hatte sie zwei besonders lange Knochenrippen, die bis über die Augenbrauen hinwegreichten.

• Warum in aller Welt gehen Picard und Ro in der Aussichtskammer auf und ab, als die Bajoranerin von ihrem ersten Treffen beim Maquis zurückkehrt? Warum findet die Besprechung nicht im Sitzen statt, so wie während der vergangenen sieben Jahre?

• In der Kneipe weist Picard Ro darauf hin, daß der yridianische Konvoi aus sechs Schiffen besteht. Doch kurz vor dem Angriff des Maquis zeigt uns Datas Display zwölf Konvoischiffe.

• Gegen Ende der Episode schickt Picard Riker mit dem Auftrag los, sich als Ros Bruder auszugeben – er macht sich Sorgen um die Bajoranerin. Kurz vor dem Angriff des Maquis zieht Ro einen Phaser, richtet ihn auf Riker und warnt die Maquisarden vor der Falle. Dann beamt sie sich an Bord eines anderen Schiffes und gestattet Riker die Rückkehr zur *Enterprise.* Die nächste Szene zeigt uns den Ersten Offizier im Bereitschaftsraum des Captains. Er sieht noch immer wie ein Bajoraner aus. Zuerst dachte ich, Riker hätte den Bereitschaftsraum unmittelbar nach seiner Ankunft an Bord aufgesucht, um Picard die neuesten Informationen zu bringen. Das würde sein bajoranisches Erscheinungsbild erklären. Doch nach der Besprechung reicht Riker dem Captain einen elektronischen Datenblock mit seinem Bericht. Riker hat sich also nicht sofort zu Picard begeben, sondern erst einen schriftlichen Bericht

verfaßt. Warum nahm er sich nicht auch die Zeit, die Kleidung zu wechseln und seine Nase von Beverly Crusher in Ordnung bringen zu lassen?

Antworten

1. Frachtkammer 7.

2. Alpha-7.

GESTERN, HEUTE, MORGEN 1 + 2

(ALL GOOD THINGS 1 + 2)

Sternzeit: 47988, 41153.7 (Sternzeit in der Zukunft unbekannt), 47988

Ein verwirrter Picard teilt der Crew mit, daß er ständige Zeitwechsel erlebt, und daraufhin untersucht ihn Crusher in der Krankenstation. Sie stellt fest, daß er die Wahrheit sagt. Plötzlich springt Picard etwa fünfundzwanzig Jahre weit in die Zukunft und kümmert sich um einen Weinberg. In dieser Zeitlinie leidet er am Irumodischen Syndrom, einer Krankheit, die zu einer langsamen Zersetzung des Nervensystems führt. In der Vergangenheit übernimmt Picard das Kommando über die *Enterprise* und wiederholt jene Ereignisse, die vor sieben Jahren stattfanden.

Quizfragen

1. *Mit welchem Sicherheitscode zeichnet Captain Picard in der Vergangenheit seinen Logbucheintrag auf?*
2. *Welche Starbase ist dem Devron-System am nächsten?*

Sowohl in der Gegenwart als auch in der Vergangenheit schickt Starfleet die *Enterprise* zur romulanischen Neutralen Zone. Dort ist im Devron-System eine Anomalie erschienen, und die Romulaner entsenden mehrere Schiffe, um das Phänomen zu untersuchen. In der Zukunft glaubt Picard, ebenfalls das Devron-System aufsuchen zu müssen, und er bittet Cap-

tain Beverly Picard um Hilfe, seine frühere Ehefrau und nun Kommandantin der USS *Pasteur.* In der Zukunft gibt es keine Neutrale Zone mehr, und von Gouverneur Worf erhält Picard die Erlaubnis, durch klingonisches Raumgebiet zu fliegen.

Unterwegs erfährt Picard den Grund für die Zeitverschiebungen. Q bringt ihn in den Gerichtssaal des postatomaren Schreckens zurück, den wir aus ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹ kennen. Dort verkündet er, das Q-Kontinuum hätte ein Urteil gefällt. Die Menschheit soll ausgelöscht werden, und den Ausschlag dafür gibt Picard.

In allen drei Zeitlinien fliegen Raumschiffe zum Devron-System. In der Zukunft zeigt sich dort keine Anomalie, und Data schlägt vor, mit einem umgekehrten Tachyonenstrahl zu sondieren. Zu diesem Zweck modifiziert er die Deflektorscheibe der *Pasteur.* Picard wechselt zu den anderen Zeitlinien und sorgt dafür, daß Data dort auf die gleiche Weise aktiv wird. Der Captain weiß es noch nicht: Die drei Tachyonenstrahlen verursachen einen Riß zwischen Zeit und Antizeit – damit verhält es sich ähnlich wie mit Materie und Antimaterie. Wenn der Riß nicht geschlossen wird, dehnt er sich immer weiter aus, verhindert die Entstehung von. Leben auf der Erde und löscht dadurch die Menschheit aus. Mit Qs Hilfe entdeckt Picard diesen Zusammenhang.

In der Zukunft wird die *Pasteur* von klingonischen Kriegsschiffen angegriffen. Rikers *Enterprise* trifft ein, kann jedoch nicht verhindern, daß der Warpkern der *Pasteur* explodiert. Als die *Enterprise* in Richtung Föderationsraum zurückkehrt, überredet Picard die Crew, zum Devron-System zu fliegen und den anderen beiden *Enterprise*-Versionen dabei zu helfen, den Riß zu schließen. Alle drei Schiffe gehen verloren, doch es

gelingt, die Grenze zwischen Zeit und Antizeit zu versiegeln, die Menschheit zu retten.

Im Gerichtssaal spricht Q Picard seine Anerkennung aus und versetzt ihn dann zur *Enterprise* der Gegenwart.

Anmerkungen

Ein besonders großes Lob den Produzenten für die Szenen, in denen die *Enterprise* der Zukunft gegen zwei klingonische Kriegsschiffe kämpft. Endlich konnten wir einmal beobachten, wie der Angriff aus einer ganz anderen Flugebene erfolgte. (Die neuen Waffen – eine Mischung aus Phaser und Photonentorpedos – gefielen mir ebenfalls sehr.)

Ich frage mich, ob Picard seine Erlebnisse in einem Logbucheintrag beschrieb, der schließlich Starfleet Command übermittelt wurde. Den Führungsoffizieren hat er natürlich die Hintergründe geschildert, aber was ist mit seinen Vorgesetzten? Immerhin erinnert nur er sich an die verschiedenen Geschehnisse. Man stelle sich einen skeptischen Admiral vor, der das Logbuch im Hauptquartier liest und dann kommentiert: »Es läuft also auf folgendes hinaus. Wir sollen glauben, daß Captain Picard die ganze Menschheit gerettet hat, aber leider kann sich niemand an den Zwischenfall erinnern. Ich schätze, er erwartet auch noch eine Medaille dafür, wie?«

Bemerkenswerte Dialoge

»*Was?*« Worf zu Troi, als er ihre Enttäuschung darüber bemerkt, daß er ein besonders nettes Holodeck-Programm nur als ›sehr stimulierend‹ bezeichnet.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode eilt Picard barfuß und nur mit einem Bademantel bekleidet durch einen Korridor, um Worf und Troi bei einem Kuß zu stören und sie nach dem Datum zu fragen. Warum bittet er nicht einfach von seinem Quartier aus den Computer um Auskunft?

• In der Zukunft treffen sich Picard und LaForge mit Data in der Universität von Cambridge. Der Androide hat sich eine graue Haarsträhne zugelegt, um dadurch würdevoller zu wirken. Die Haushälterin bittet Picard und LaForge, ihn zu überreden, die Strähne verschwinden zu lassen – weil er damit wie ein Skunk aussieht. Gildenmitglied Allie Brightwell aus Großbritannien schrieb mir: In England gibt es gar keine Skunks, und deshalb wäre es glaubwürdiger, wenn die Haushälterin in diesem Zusammenhang von einem Dachs spricht. (Allerdings: Vielleicht haben sich im vierundzwanzigsten Jahrhundert Skunks auf den britischen Inseln ausgebreitet.)

• In der Zukunft bekommt es Picard immer wieder mit der Ansicht zu tun, er sei geistig nicht mehr ganz zurechnungsfähig. In der Gegenwart nimmt Crusher zwei neurale Sondierungen vor und entdeckt dabei Beweise für seine Zeitsprünge. Warum finden solche Untersuchungen nicht in der Zukunft statt, um die Skeptiker davon zu überzeugen, daß Picard recht hat?

• In der Vergangenheit schenkt die Crew dem sich seltsam verhaltenden Captain *außerordentlich* großes Vertrauen.

• Was ist mit den Romulanern passiert? In der Gegenwart meint Tomalak, jeweils ein Schiff von beiden Seiten der Neu-

tralen Zone könnte die temporale Anomalie im Devron-System untersuchen. Mehr hören und sehen wir nicht von den Romulanern.

• In der Zukunft greifen klingonische Kriegsschiffe die *Pasteur* an. Besser gesagt: Sie greifen an, bevor sie ihre Tarnvorrichtungen deaktivieren. Das medizinische Schiff wird getroffen, und *dann* meldet Worf das Erscheinen der Kriegsschiffe. Warum deaktivieren die Klingonen ihre Tarnvorrichtung, wenn sie auch im getarnten Zustand feuern können?

• Diese Episode enthält vielleicht die interessanteste Ungereimtheit der ganzen Fernsehserie. Die Produzenten ließen sich die ›Antizeit‹ einfallen und nahmen dieses Konzept als Grundlage für den ganzen Plot. Doch um die Handlung kontinuierlich zu gestalten, mußten sie ihre eigenen Prämissen verletzen. (Gibt es etwas Schöneres für uns Beckmesser?) Aus den Dialogen geht hervor, daß Q vom Kontinuum die Anweisung erhielt, die Menschheit auszulöschen. Um dieses Ziel zu erreichen, schickt er Picard in der Zeit hin und her. Der gute Jean-Luc sorgt schließlich dafür, daß die *Pasteur* und zwei *Enterprise*-Versionen einen umgekehrten Tachyonenstrahl auf die gleiche Stelle im All richten. Dadurch entsteht ein Riß in der Subraumbarriere zwischen Zeit und Antizeit. Er wächst rückwärts in der Zeit, wird immer größer und verhindert schließlich die Entstehung von Leben auf der Erde, wodurch es nie eine Menschheit gegeben hat. LaForge weist in Zehn-Vorne darauf hin, als Data zu dem Schluß gelangt, daß Picard die Wahrheit sagt: »Da Antizeit die gegenteilige Wirkung von Zeit hat, breiten sich die Auswirkungen rückwärts durchs Raum-Zeit-Kontinuum aus.« Eine sehr schlaue Methode, um die Menschheit zu vernichten…

Als die *Pasteur* das Devron-System erreicht, stellt sie keinen Riß fest. Das Fehlen der temporalen Anomalie veranlaßt Picard überhaupt erst, mit einem umgekehrten Tachyonenstrahl zu sondieren. Anschließend verläßt die Crew Rikers *Enterprise* und entdeckt den Beginn des Risses. *Einen Augenblick.* Hier stimmt was nicht. Wenn der Riß *rückwärts* durch die Zeit wächst, sollten Picard und die anderen ihn bemerken, als sie mit der *Pasteur* eintreffen. Aber sie dürften ihn nicht mehr sehen, wenn sie zur futuristischen *Enterprise* zurückkehren. Nehmen wir an, Picard schuf die Anomalie zum Zeitpunkt T. Da sie rückwärts durch die Zeit wächst, müßte sie *vor* T sichtbar sein. Die temporale Anomalie hätte existieren sollen, als die *Pasteur* das Devron-System erreichte – um zu verschwinden, als die Sondierung mit dem Tachyonenstrahl begann (bzw. als die Klingonen angriffen, denn dadurch wurde die Sondierung beendet). Als Rikers *Enterprise* zum Devron-System zurückkehrt, läßt sich der Zeitpunkt mit ›T + 2 Stunden‹ beschreiben. Es dürfte also überhaupt nichts sichtbar sein. (Aber wenn nichts sichtbar gewesen wäre, hätte Rikers *Enterprise* auch nicht dabei helfen können, den Riß zu schließen – und genau darum ging es ja in dieser Doppelfolge. Nun, vielleicht hat Q die Anomalie beim Eintreffen der *Pasteur* irgendwie getarnt und Rikers Schiff in die Vergangenheit versetzt, als es zum Devron-System zurückkehrte – damit das Raum-Zeit-Phänomen erschien, als die *Enterprise* eintraf. Aber klingt dies alles nicht ein wenig an den Haaren herbeigezogen?)

Logik und Voraussetzungen

• Es gibt einige Diskrepanzen bei der sieben Jahre alten *Enterprise.* Während der ersten Staffel fehlten Bildschirme in der Aussichtskammer. In späteren Folgen wurde der dortige Bildschirm nur eingeschaltet, wenn jemand auf etwas hinweisen wollte. In der Vergangenheitszeitlinie sind die Displays ständig aktiviert. Während der ersten Staffel verfügte Picards Kommandosessel über Schaltflächen, die sich aufklappen ließen. Die Sessel der Navigations- und Funktionsstation waren anders beschaffen. Was schließlich zu LaForges Konsole vor dem Warpkern wurde, begann als ein flacher, weißer Bereich ohne irgendwelche Kontrollen. Außerdem: Der große Hauptschirm an der Wand des Maschinenraums war zuerst gelb, nicht blau, so wie gegen Ende der Serie. Lieutenant Torres und nicht O'Brien bediente die Navigationskontrollen, als die *Enterprise* vor der Begegnung mit Q nach Farpoint flog. (Vielleicht geht diese Veränderung auf einen Befehl Picards zurück.)

• In der vergangenen Zeitlinie erscheint Data zum erstenmal mit den Rangabzeichen eines Lieutenants, Junior Grade: ein voller und ein leerer Punkt. Doch Picard nennt ihn ›Commander‹. Als wir ihn in ›Der Mächtige‹ zum erstenmal sehen, hat er den Rang eines Lieutenant Commander.

• In der Gegenwart fragt Picard Troi, was geschehen ist, nachdem sie vor sieben Jahren an Bord kam. Sie antwortet, im Gesellschaftsraum des zehnten Vorderdecks hätte ein Empfang stattgefunden. Doch in der ganzen ersten Staffel wird Zehn-Vorne nie gezeigt. Fügte man den Gesellschaftsraum der *Enterprise* erst später hinzu?

Geräte und Ausrüstung

• In der Krankenstation stellt Crusher bei Picard einen Defekt im Gehirn fest, der sich bei einem neurologischen Scan der Stufe 4 zeigt. Wurde eine solche Sondierung nie zuvor durchgeführt? Nicht einmal nach Picards Erfahrungen mit den Borg?

• Offenbar wird in der Zukunft die Warpskala neu gestaltet. Das *Technische Handbuch* weist klar und deutlich darauf hin, daß eine höhere Geschwindigkeit als Warp 10 nicht möglich ist. Aber in dieser Episode fliegen *Pasteur* und *Enterprise* mit Warp 13.

• Kann die *Pasteur* ihren Warpkern nicht abstoßen? Als es zu einem Warpkern-Kollaps kommt, beamt Riker die Besatzung an Bord und läßt das medizinische Schiff explodieren.

• Als sich Picard in der Zukunft an Bord der *Enterprise* gebeamt hat, richtet er eine leidenschaftliche Bitte an Riker: Das Schiff soll nach der temporalen Anomalie Ausschau halten. Ganz plötzlich hebt Crusher die Hand und setzt Picard mit einem futuristisch wirkenden Injektor außer Gefecht. Woher stammt er? Sie hat gerade ihr Schiff verlassen, in dem ein Warpkern-Kollaps stattfindet. Steckt die ganze Zeit über ein einsatzbereiter Injektor in ihrer Tasche? (An dieser Stelle verzichte ich ganz bewußt auf einige anzügliche Bemerkungen.)

• Natürlich erwähnt niemand die Möglichkeit, das Diskussegment zu separieren, bevor die *Enterprise* in die temporale Anomalie hineinfliegt, wo sie mit der Vernichtung rechnen muß.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Wenn man die Position der Aussichtskammer und die der Station McKinley bedenkt: Sollte sie nicht durch die Fenster der Aussichtskammer zu sehen sein?

• Als Picard in der Vergangenheit per Subraum-Kommunikation mit Riker auf Farpoint spricht, verwendeten die Produzenten eine Szene aus ›Die Waffenhändler‹, um Riker am Ende des Gesprächs zu zeigen: Im Hintergrund ist Captain Paul Rice zu sehen.

• Dies ist besonders gut: In der Zukunft sind die Türen nicht nur mit einer Sensorfläche ausgestattet, sondern auch mit bunten vertikalen Streifen an den Rändern. Nachdem Troi in der Vergangenheit Picard von ihrer früheren Beziehung mit Riker berichtet hat, verläßt sie den Bereitschaftsraum. Es hat den Anschein, als würden die Turbolifttüren zu beiden Seiten der Brücke die Streifen aus der Zukunft tragen!

• Die letzte Szene, in der sich Picard der Pokerrunde seiner Führungsoffiziere hinzugesellt, ist wirklich herzergreifend. (Mir kommen noch immer die Tränen, wenn ich Troi sagen höre: »Sie waren immer willkommen.« Schnief, schnief.) Nun, wir Beckmesser sind natürlich nur dann zufrieden, wenn wir auch an den letzten Momenten dieser Episode herumkritteln. (Na schön, es mag mies, gemein und niederträchtig sein, aber das Leben ist kurz, und deshalb: Leisten wir uns den Spaß!) Als Picard die Karten austeilt, fährt die Kamera nach oben und zurück. Dann sehen wir eine Nahaufnahme des Schiffes mit den Fenstern an der vorderen Kante des Diskussegments. Die Perspektive verschiebt sich auch weiterhin, bis die *Enterprise* schließlich in einen Nebel fliegt (›in den Sonnenuntergang‹).

Da die Aufnahmen von Rikers Quartier auf Deck 8 in direkten Zusammenhang mit den nächsten Bildern gebracht werden, die uns die Fenster des Diskussegments in Höhe des achten Decks zeigen, nehme ich an, daß die Produzenten folgenden Eindruck zu erwecken versuchten: Der Zuschauer soll glauben, die Kamera sei aus der *Enterprise* ins All hinausgeschwebt. Wenn das stimmt, weist die Sequenz einen Fehler auf. Als sich Picard der Pokerrunde hinzugesellt, nimmt er in Rikers Quartier dem Fenster gegenüber Platz. Bei der Außenaufnahme des Schiffes sollten wir einen Picard sehen, der Richtung Fenster blickt. Doch das ist nicht der Fall – diesmal sitzt er mit dem Rücken zum Fenster. Meiner Ansicht nach hätte die *Enterprise* in der letzten Szene von rechts nach links und nicht von links nach rechts fliegen sollen. (Aber die Produzenten haben mich nicht nach meiner Meinung gefragt, und eigentlich gibt es auch gar keinen Anlaß dafür.)

Antworten

1. Omega 327.

2. Starbase 23.

ÜBERSICHT: STAR TREK-EROTIK

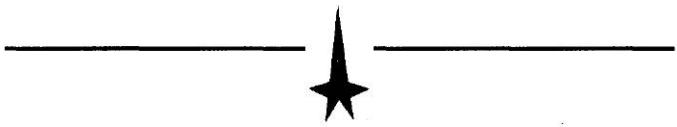
1. Wie oft sehen wir Picard nackt? – Einmal.
2. Wie oft zeigt Riker den Zuschauern seine haarige Brust? – Zweimal.
3. Wie oft versagt Datas Geschlechtsidentitätsprogramm, was zum Striptease auf einem Tisch in Zehn-Vorne führt? – Einmal.
4. Wie oft trägt Data Frauenkleider? – Einmal.
5. Wie oft zeigt sich Troi den Zuschauern im Nachthemd? – Sechsmal.
6. Wie oft ist Beverly Crusher heiß auf jemanden? – Dreimal.
7. Wie oft liegt LaForge nur mit einem kleinen Tuch bedeckt auf einem Tisch in der Krankenstation? – Einmal.
8. Wie oft liegt Worf mit nacktem Oberkörper auf einem Tisch in der Krankenstation? – Einmal.
9. Wie oft sehen wir gefesselte Starfleet-Offiziere? – Sechsmal.
10. Wie oft zeigen uns die Regisseure bei Troi-Aufnahmen Deannas ganzen Körper oder ihr Dekolleté? – Unzählige Male.

Erläuterungen

1. In ›Geheime Mission auf Celtris Drei (2)‹ schneidet Gul Madred Picard die Kleidung vom Leib.
2. In ›Planet Angel One‹ begegnet Riker Herrscherin Beata in einem Chiton, der die Brust unbedeckt läßt. In ›Das Pegasus-Projekt‹ kommt er in Begleitung von Worf mit offenem Hemd vom Bat'leth-Training.
3. (Zum Glück nur einmal.)
4. Als Schickse in ›Eine Handvoll Datas‹. (Ja, schon gut. Ich weiß, daß es sich nicht um den *richtigen* Data handelte.)
5. Nachdem die Energiekugel sie in ›Das Kind‹ geschwängert hat. Während sie Devinoni Rals Gesellschaft in ›Der Barzanhandel‹ genießt. Als die Paxaner sie in ›Beweise‹ übernehmen. Als sie sich in ›Geistige Gewalt‹ darauf vorbereitet, zu Bett zu gehen. Als sie den jungen Sexprotz in ›Der unmoralische Friedensvermittler‹ zu Bett gebracht hat. Als sie Worf in ›Der Fall Utopia Planitia‹ zu Bett gebracht hat.
6. Auf Picard in ›Gedankengift‹. Auf Odan in ›Odan, der Sonderbotschafter‹. Auf Ronin in ›Ronin‹.
7. Nach seinem Tod in ›Parallelen‹.
8. Während seiner Operation in ›Die Operation‹.
9. Crusher in ›Terror auf Rutia Vier‹. Picard in ›Terror auf Rutia Vier‹. Picard in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹. Picard in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (2)‹. Sito in ›Beförderung‹. Worf in *STAR TREK: Treffen der Generationen.*

10. Ich wünschte, ich hätte genauer darauf geachtet – nicht weil es um Troi geht, sondern weil es sicher interessant gewesen wäre, die Einstellung der verschiedenen Regisseure gegenüber Marina Sirtis (und anderen Darstellerinnen) im Vergleich zu männlichen Schauspielern zu untersuchen. Ich muß zugeben, daß mir in dieser Hinsicht kaum etwas aufgefallen ist, bis mich Gildenmitglied Allie Brightwell aus Hampshire, England, auf den Kameraschwenk über Trois Dekolleté in ›Datas Tag‹ aufmerksam machte. Zu jenem Zeitpunkt war es zu spät, mir noch einmal alle Folgen anzusehen. Aber als ich bei den nächsten Episoden genauer Ausschau hielt, bemerkte ich sofort die ungleiche Behandlung von Schauspielern und Schauspielerinnen durch den Regisseur. Zwei Beispiele fallen mir ein. In ›Gefangen in einem temporären Fragment‹ gehen Picard, Troi und Data eine Treppe hinab. Die Kamera zeigt uns Picards Kopf und Schultern, folgt ihm nach unten. Bei Data verwendet der Regisseur eine ähnliche Darstellungsmethode. Bei Troi hingegen zeigt er den Zuschauern zuerst die Füße, dann Knie, Hüften, Bauch und Brust. In ›Der Komet‹ hat Picard kurz nach dem Entstehen von Masakas Tempel einen mehrere Sätze langen Dialog. Während der Captain spricht, weicht die Kamera zurück und schwenkt ein wenig nach unten, damit wir Trois wohlgerundeten Allerwertesten sehen können. Picard spricht noch immer, als Deanna die Treppe hochgeht, und die Kamera folgt ihr! In Ordnung, auch sie sagt etwas, aber während sie die Treppe hochgeht, bleibt die Kamera bei ihr, obgleich noch immer Picards Stimme erklingt. Sein

Gesichtsausdruck bleibt uns verborgen, weil der Regisseur interessantere Dinge beobachtete.



DER FILM

STAR TREK: TREFFEN DER GENERATIONEN

(STAR TREK GENERATIONS)

Sternzeit: 48632.4 – 48650.1

Während des Jungfernflugs der *Enterprise*-B retten Captain John Harriman und die Crew einige El-Aurianer – unter ihnen Dr. Tolian Soran und Guinan – von einem Frachtschiff, das in einem wabernden Energieband festsitzt. Am ersten Flug der neuen *Enterprise* nehmen auch James T. Kirk, Montgomery Scott und Pavel Chekov teil. Als ein energetischer Tentakel nach dem Schiff tastet, entsteht ein Loch in der Außenhülle, und Kirk wird ins All gerissen.

> ***Quizfragen***
>
> 1. *Aus welchem Jahr stammt der Sekt, mit dem die* Enterprise *getauft wird?*
> 2. *Wie lautet die Modulationsfrequenz der* Enterprise*-Schilde?*

Achtundsiebzig Jahre später schickt Soran eine solare Sonde in eine Sonne unweit des Amargosa-Observatoriums. Sie verursacht eine Quantenimplosion, die alle nuklearen Reaktionen in dem Stern neutralisiert. Als der stellare Kollaps erfolgt, läßt sich Soran von einem klingonischen Kreuzer fortbringen, der unter dem Kommando von Lursa und B'Etor steht.

Nach einem Gespräch mit Guinan und einem Aufenthalt mit Data in der Sternkartenkammer gelangt Picard zu folgendem Schluß: Soran hat die periodische Rückkehr des Energiebands berechnet und will seinen Kurs so ändern, daß es den Planeten Veridian III passiert. Das Band stellt gewissermaßen eine Dimensionspforte dar und führt zu einem Ort, den Guinan ›Nexus‹ nennt – ein Kosmos der Freude, in dem die Zeit keine Bedeutung hat. Soran will das Energieband nach Veridian III bringen, um in den Nexus zurückzukehren. Er hat sich schon einmal in ihm befunden, doch der Transporter der *Enterprise*-B holte ihn wieder in unser Raum-Zeit-Kontinuum.

Auf Veridian III versucht Picard, Soran zur Vernunft zu bringen. Gleichzeitig greifen Lursa und B'Etor die *Enterprise* an. Zwar gewinnt Picards Schiff den Kampf, doch es kommt zu einem Warpkern-Kollaps. Das Diskussegment wird separiert, und die Antriebssektion explodiert. Kurze Zeit später dringt der Diskus in die Atmosphäre des Planeten ein, und es kommt zu einer Notlandung auf der Oberfläche.

Soran startet eine zweite solare Sonde, und diesmal vernichtet er damit die veridianische Sonne. Das Energieband streicht vorbei, trägt sowohl Soran als auch Picard in den Nexus. Der Captain findet sich in einem gut ausgestatteten, gemütlichen Haus wieder, als Vater von vier prächtigen Kindern und Ehemann einer hübschen Frau. Zuerst übt die Umgebung einen großen Reiz auf ihn aus, doch dann wird ihm klar, daß sie nicht real sein kann. Ein Echo von Guinan erscheint und erklärt, daß er den Nexus zu jedem beliebigen Zeitpunkt und an jedem beliebigen Ort verlassen kann. Picard beschließt, nach Veridian III zurückzukehren, um Sorans Pläne zu vereiteln. Er bittet Guinan, ihn zu begleiten. Sie antwortet, dazu sei sie

nicht imstande. Aber sie kennt jemanden, der Picard helfen kann: James T. Kirk. Er lebt im Nexus, seit das Energieband vor achtundsiebzig Jahren ein Leck in die *Enterprise*-B riß. Picard und Kirk machen Soran einen Strich durch die Rechnung, aber dabei wird Kirk tödlich verletzt. Picard bestattet den legendären Captain und geht an Bord eines Shuttles, das ihn zum notgelandeten Diskussegment der *Enterprise*-D bringt.

Anmerkungen

Dieser Film stellte eine Herausforderung für mich da. Als Beckmesser bin ich daran gewöhnt, die Möglichkeiten einer Fernbedienung zu nutzen, vor- und zurückzuspulen, mir bestimmte Stellen in Zeitlupe oder Einzelbildern anzusehen. Doch während ich an diesem Buch arbeite, gibt es den Film noch nicht auf Video. Deshalb muß ich mich auf die Kritikpunkte beschränken, die ich fand, als ich mir *STAR TREK: Treffen der Generationen* mehrmals ansah. Natürlich konnte ich auf die Hilfe meiner Freunde in der Beckmessergilde zurückgreifen. Wenn Sie dieses Buch in den Händen halten, dürfte es längst eine Videoversion des Films geben. Vielleicht werden einige der von mir aufgeworfenen Fragen beantwortet, wenn die Produzenten Szenen hinzufügen, die im Kino nicht zu sehen waren.

Mir gefiel der Film selbst dann noch, als ich ihn mehrmals gesehen hatte. Das Team hatte bisher nur fürs Fernsehen produziert und drehte hier zum erstenmal einen Film fürs Kino – wobei es meiner Ansicht nach ausgezeichnete Arbeit geleistet hat. Ich freue mich schon auf die nächsten Kinofilme mit der *Enterprise*-Crew. (Höre ich da jemanden sagen, daß dann Neu-

ausgaben von ›Cap'n Beckmessers Führer durch STAR TREK: The Next Generation‹ notwendig werden?)

Bevor das Beckmessern beginnt, möchte ich noch einige Dinge lobend erwähnen. Die Anfangsszene mit der Flasche, die durchs All treibt, ist eine gute Idee. Die Tricks sind durchweg großartig, was insbesondere für die Notlandung des Diskussegments und die Stoßwelle gilt, der Veridian III zum Opfer fällt. Brent Spiner beweist im Film außerordentliches schauspielerisches Talent. Als ich hörte, daß Data in *STAR TREK: Treffen der Generationen* mit Soongs Gefühlschip ausgestattet ist, befürchtete ich zunächst, daß der Androide dadurch unglaubwürdig wirkt. Zu meiner großen Erleichterung hat er seine neue Rolle hervorragend gespielt. (Vielleicht wußten die Produzenten das im voraus. Immerhin gibt es in ›Noch einmal Q‹ eine Szene, in der Q Data die Fähigkeit des Lachens gibt.)

Bei einigen Szenen glaubte ich, Fehler entdeckt zu haben, aber um eine Bestätigung dafür zu erhalten, wäre die Pause-Taste einer Fernbedienung nötig. Prüfen Sie es für mich nach. (Inzwischen haben Sie sicher eine Videokassette zu Hause oder die Möglichkeit, sich eine zu leihen.) Gildenmitglied Brian Lombard aus Gaithersburg, MD, meint, daß man Geordis Augen durch sein VISOR sehen kann, als Data den Gefühlschip hervorholt. Jennifer McClain aus Springfield, MO, hat angeblich das Spiegelbild einer Kameralinse in einem Display des Maschinenraums gesehen, als LaForge nach der Gefangenschaft bei Soran zurückkehrt. Steve Emirzian aus Hartford, CT, schrieb mir, daß Worf während der Aufprall-Szene seine Schärpe verlor, um sie unmittelbar darauf auf geheimnisvolle Weise zurückzubekommen. Und hier noch etwas von mir: Nach einem Hieb von Kirk rutscht Soran mit einem Seil über

einen Felshang. Der Strang bewahrt ihn davor, noch weiter in die Tiefe zu stürzen, doch er prallt gegen einen Felsvorsprung. Dann gibt der Knoten nach, der bisher Sorans Gewicht aushielt. Mir scheint, das Ende des Seils löst sich von der Metallstange, bevor die Szene zu Soran wechselt. Kurz darauf kommt es zu einem neuerlichen Szenenwechsel, und man sieht, wie sich der Knoten am Träger verfängt – der gleiche Knoten, der sich zuvor gelöst hat! Und als Soran die Metallbrücke zerstört, auf der Kirk steht, springt ein kleines, kastenförmiges Objekt fort vom legendären Captain, und zwar auf seiner Seite der Brücke. Offenbar bleibt das Objekt im Gerüst stecken. Handelt es sich vielleicht um die Kontrollvorrichtung, auf die es Kirk abgesehen hat? Wenn das der Fall ist, braucht er gar nicht die andere Seite der Brücke zu erreichen – der Kontrollapparat befindet sich bereits in der Nähe!

Bemerkenswerte Dialoge

»Verzeihung.« – Riker zu Worf, als er den Computer dazu aufgefordert hat, die Planke zu entfernen (und nicht etwa zurückzuziehen), auf der Worf über dem holographischen Meer gestanden hat.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Herrschte ein Mangel an Kommandopersonal, als es darum ging, einen Captain für die *Enterprise*-B zu finden? Wo hat Starfleet Harriman aufgetrieben? Er scheint von der Krise in Hinsicht auf den el-aurianischen Transporter vollkommen überfordert zu sein. Selbst wenn er zum erstenmal im Kommandosessel sitzt: Als Erster oder Zweiter Offizier hat er si-

cher Kommando-Erfahrungen sammeln können – in vielen STAR TREK-Folgen gibt es entsprechende Beispiele. Oder wird seine Kompetenz ebenfalls erst am Dienstag geliefert? (Falls Sie den Film nicht gesehen haben: Harriman weist Kirk mehrmals darauf hin, daß all die guten Dinge – Traktorstrahl, Medo-Personal, Photonentorpedos – erst am Dienstag installiert werden bzw. eintreffen.)

• Erneut wollen uns die Produzenten einreden, daß Starfleet die Erde – das Hauptquartier der Föderation – praktisch schutzlos läßt. Der Transporter mit den El-Aurianern gerät nur drei Lichtjahre von der Erde entfernt ins Energieband, und die *Enterprise*-B *ist das einzige Schiff in Reichweite.*

• Später im Film erfahren wir, daß Crusher detaillierte Informationen über Soran hat. Die betreffende Datei enthält auch Hinweise darauf, daß die Heimatwelt der El-Aurianer von den Borg vernichtet wurde. Soran und seine Artgenossen entkamen mit Transportschiffen, die schließlich Kurs auf die Erde nahmen. Mit anderen Worten: Jahrzehnte bevor die *Enterprise*-D in ›Zeitsprung mit Q‹ zum erstenmal den Borg begegnete, hatte die Föderation Kontakt mit einem Volk, das schon einmal von den Borg angegriffen wurde. El-Aurianer sind offenbar recht verschwiegen. Von den siebenundvierzig Personen, die die *Enterprise* aus dem Nexus ›rettete‹, ließ sich niemand dazu herab, die Zerstörung ihrer Heimatwelt zu erwähnen – jedenfalls scheint Picard nichts von den Borg zu wissen, als er mit Guinan in ›Zeitsprung mit Q‹ über sie spricht. (Vermutlich wurden die biographischen Dateien der El-Aurianer nach ›Zeitsprung mit Q‹ erweitert, als Guinan die Menschen für würdig genug hielt, mehr über die Borg zu erfahren.)

• Nachdem Scotty vorgeschlagen hat, die Deflektorscheibe für einen Resonanzimpuls zu modifizieren, bricht Kirk zum Deck 15 der technischen Abteilung auf, um an den dortigen Kontrollen die notwendigen Veränderungen vorzunehmen. Offenbar verfügt Harriman nur über eine Minimal-Crew. Kurze Zeit vorher hat Demora Sulu eine Nachricht aus dem Maschinenraum bekommen. Warum wird keiner der dortigen Techniker beauftragt, die Modifikationen der Deflektorscheibe durchzuführen? Sie sind den Kontrollen doch wesentlich näher als Kirk, der den ganzen weiten Weg von der Hauptbrücke zurücklegen muß. Außerdem kennen sie sich viel besser mit den Installationen an Bord aus. (In diesem Zusammenhang ergibt sich die Frage: Wie gelang es Kirk, die Kontrollen auf die erforderliche Weise zu verändern? Er befindet sich im Ruhestand und hat es mit einer ganz neuen *Enterprise* zu tun. Ich weiß natürlich, daß Kirk ein gescheiter Bursche ist, aber er müßte sich mit allen neuen Konstruktionsunterlagen von Starfleet befassen, um mit dem neuen Schiff vertraut zu sein.)

• Die Nachricht von Roberts und Renés Tod ist natürlich tragisch, aber Picards Reaktion darauf erscheint mir ein wenig übertrieben. Man denke daran, was er alles hinter sich hat. Zum Beispiel die Assimilation durch die Borg. Nach jener Sache saß er am Schreibtisch und arbeitete. Ist es glaubwürdig, daß er während einer Krise die Brücke verläßt und Riker auffordert, das Kommando zu übernehmen?

• Die Crew der *Enterprise* setzt die Tradition fort, den kommandierenden Offizieren wichtige Informationen nicht sofort zukommen zu lassen. Als ein Mitglied der ersten Einsatzgruppe im Amargosa-Observatorium einen toten Romulaner findet, lautet die Meldung nicht etwa: »Commander, hier liegt

ein toter Romulaner«, sondern: »Commander, Sie sollten sich das hier ansehen«.

• Mein Respekt vor Guinans Beobachtungsgabe hat durch diesen Film nachgelassen. Nach der Rettung durch die erste Einsatzgruppe im Amargosa-Observatorium wartet Soran in Zehn-Vorne auf Picard. Sie sprechen eine Zeitlang miteinander, und schließlich verläßt Soran den Raum, als er Guinan bemerkt – die trotz ihrer besonderen Fähigkeiten nicht auf ihn aufmerksam wird.

• Nach der Feststellung, daß es die romulanischen Angreifer auf Trilithium abgesehen hatten, weist Riker Worf an, Data und LaForge zum Observatorium zu schicken. Warum gehörten sie nicht schon zur ersten Einsatzgruppe? (Weil es nicht im Drehbuch stand. Und weil Geordi sonst keine Zeit gefunden hätte, Datas Gefühlschip zu installieren.)

• Kurz nachdem Data und LaForge ein geheimes Laboratorium in der Amargosa-Station gefunden haben, schlägt Soran Geordi nieder und jagt dem Androiden einen solchen Schrekken ein, daß er handlungsunfähig wird. Anschließend zerstört er die nahe Sonne. Kamen Data und LaForge nicht mit einer Einsatzgruppe an Bord? Was ist mit den anderen Leuten passiert? Hat Soran sie ebenfalls außer Gefecht gesetzt?

• Zugegeben, hinterher ist man immer schlauer, aber LaForge hat einen besonders ungünstigen Zeitpunkt gewählt, um an Datas neuralem Netz herumzuspielen. Das Observatorium ist gerade von Romulanern angegriffen worden, und es finden Untersuchungen statt.

• Picard trauert über den Tod von Bruder und Neffe. Er meint, jetzt gäbe es keine Picards mehr, die die Familienlinie fortset-

zen könnten. Wie bitte? Ist Jean-Luc steril? Haben die Borg mehr mit ihm angestellt, als uns die Produzenten verrieten? Siehe dazu auch ›Zeitsprung mit Q‹, ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹ in der Rubrik ›Beiträge von Gildenmitgliedern‹.

• Ich habe mehrmals mit Mitzi Adams gesprochen, Solarphysikerin der Gilde, um herauszufinden, was ein Quanteninhibitor bei einer Sonne anrichten könnte. Es erscheint mir sehr unwahrscheinlich, daß eine kleine Sonde imstande sein soll, einen ganzen Stern zu vernichten. Sonnen sind alt und groß, wirklich *groß.* Aber wenn wir unsere Skepsis einmal beiseite lassen… Nehmen wir an, Soran ist tatsächlich in der Lage, die nuklearen Reaktionen zu blockieren und sie nicht neu beginnen zu lassen, wenn der Stern kontrahiert, wodurch die Temperatur in seinem Zentrum wächst. In Hinsicht auf das, was uns die Leinwand zeigt, gibt es dennoch zwei physikalische Probleme.

Erstens: Von beiden Sternen geht eine starke Stoßwelle aus. Von Mitzi weiß ich, daß die im Film dargestellte Stoßwelle einem Phänomen ähnelt, das wir als Supernova kennen. Das ›Leben‹ einer Sonne beginnt, indem sie Wasserstoff ›verbrennt‹, d. h. Wasserstoffatome zu Helium verschmilzt. In späteren Phasen dient Helium als Brennstoff, und daraus entsteht das nächste Element. Auf diese Weise geht es weiter, bis der Stern schließlich aus Eisenmolekülen besteht. Dann kann er nicht mehr genug Energie erzeugen, um die Gravitation auszugleichen. Das Ergebnis: Er kollabiert, fällt regelrecht nach innen. Aus dem inneren Teil der kollabierenden Sonne wird ein Neutronenstern, und durch die nachstürzende Masse kommt es zu einer Stoßwelle, welche die äußeren Teile des

Sterns fortschleudert. Die frei werdende Energie stammt aus dem Gravitationsfeld. Nun, wenn man einen Stern ›abschaltet‹, der keinen Eisenkern hat, so würde er sich einfach nur zusammenziehen; eine Stoßwelle bliebe dabei aus. Woher wissen wir, welche Sonne einen Eisenkern hat? Solche Kerne bilden sich nur in sehr großen Sternen, die eine rötliche Farbe haben.

Das zweite Problem hängt mit dem ersten zusammen. Soran vernichtet die Sonne, um die Anziehungskräfte zu verändern, die auf das Energieband einwirken. Allerdings sind Gravitation und Masse miteinander verbunden. Um die Gravitation zu verändern, muß die Masse verändert werden. Angenommen, unsere Sonne wird plötzlich zu einem schwarzen Loch. Es würde *nicht* bedeuten, daß die Erde deshalb ihre Bahn verläßt und über den Ereignishorizont springt. Die Masse der Sonne bliebe gleich, und damit auch ihre Anziehungskraft. Um die Gravitation eines Objekts zu verringern, muß seine Masse reduziert werden. Deshalb die Notwendigkeit einer Stoßwelle. Die Produzenten glaubten vermutlich, es sei genug Masse fortgeschleudert worden, um den Kurswechsel des Energiebands zu erklären. Kommen wir nun zum veridianischen Sonnensystem. Soran startet die Sonde. Sie trifft den Stern und erzeugt dadurch eine Stoßwelle, die den Kurs des Energiebands verändert. Es erreicht den Planeten, der kurze Zeit später von der Stoßwelle getroffen und vernichtet wird. Problem: Die von der Sonne ausgehende Anziehungskraft ändert sich nur, wenn die abgestoßene Materie die andere Seite des Energiebands erreicht. Stellen wir uns vor, auf der Erde zu stehen, während die Sonne explodiert. (Und nehmen wir an, ein solches Ereignis überleben zu können…) Die Sonnenmasse dehnt

sich aus, und in Hinsicht auf die Gravitation nehmen wir keine Veränderung wahr. Die Masse dehnt sich auch weiterhin aus, ohne daß sich für uns etwas verändert. Doch wenn sie die Umlaufbahn der Erde passiert, kommt es zu einer Veränderung bezüglich der auf die Erde einwirkenden Anziehungskräfte, denn plötzlich befindet sich Sonnenmasse zu *beiden* Seiten der Umlaufbahn. Für den Film bedeutet das: Die Stoßwelle kann nur dann Einfluß auf den Kurs des Energiebands nehmen, *nachdem* sie es passiert hat. Es müßte sich also folgendermaßen abspielen: Soran startet die Sonde, und kurze Zeit später stoppt sie die nuklearen Reaktionen in der Sonne, wodurch es zu einer Stoßwelle kommt. Sie vernichtet den Planeten und passiert das Energieband, das daraufhin den Kurs ändert und die Umlaufbahn des Planeten streift. Allerdings kann Soran nicht in den Nexus, weil ihn die Stoßwelle zuvor zusammen mit dem Planeten zerfetzt hat.

• Soran scheint ein echtes Genie zu sein. Immerhin entwickelt er eine Sonde, die praktisch genauso funktioniert wie das Tox Uthat in ›Picard macht Urlaub‹. Doch jenen Apparat erfindet Kal Dano erst im siebenundzwanzigsten Jahrhundert. Soran ist seiner Zeit um dreihundert Jahre voraus!

• Ein zentrales Plot-Problem des Films besteht darin, auf welche Weise Soran in den Nexus zurückkehren will (den meine Frau als einen ›Ort der Freude, des Glücks und leicht frisierbaren Haars‹ bezeichnete). Picard versucht, Soran am Start der solaren Sonde zu hindern, weil die Vernichtung der Sonne den Tod der 230 Millionen Bewohner von Veridian IV bedeuten würde. Soran behauptet, es sei die *einzige* Möglichkeit, um wieder in den Nexus zu gelangen. Er muß den Kurs des Energiebands ändern, damit es Veridian III erreicht. In einer frühe-

ren Szene fragt Picard, warum Soran nicht einfach mit einem Raumschiff ins Energieband fliegt. Data antwortet, alle Schiffe, die dem Band begegnet sind, wurden entweder stark beschädigt oder zerstört. Einen Augenblick. Wie gelangte Soran beim erstenmal in den Nexus? Mit einem Raumschiff. Wie kam Guinan in den Nexus? Mit einem Raumschiff. Und Kirk? Mit einem Raumschiff. Das kann doch kein Zufall sein, oder? Was spielt es für eine Rolle, ob das betreffende Schiff beschädigt oder zerstört wird? Es geht Soran nur um die Rückkehr in den Nexus; der Rest interessiert ihn nicht. (Übrigens: Warum wird er nicht mit einem Raumanzug ausgestattet, der über ein Minitriebwerk verfügt? Dann könnte er ins Energieband hineinfliegen. Solche Anzüge haben wir in *STAR TREK: Der Film* gesehen.)

• Als Lursa und B'Etor LaForge freilassen, untersucht Crusher ihn in der Krankenstation. Wir sehen die Szene, in der sie Geordi über seinen Zustand informiert. Unter anderem heißt es dabei, daß sie die ›Nanosonde‹ entfernt hat. Welche Nanosonde? Sie wird zum ersten- und letztenmal erwähnt. (Hinweis an alle Beckmesser: Bevor Sie mir schreiben, sollten Sie an die Erste Direktive der Gilde denken: *Für das Beckmessern kommt nur Material in Frage, das die Produzenten für maßgeblich halten.* Erste Drehbuchentwürfe fallen nicht in diese Kategorie. Selbst wenn sie in dieser oder jener Hinsicht Aufschluß geben: ›Real‹ sind nur die Ereignisse, die wir auf der Leinwand sehen.

• Als das Diskussegment der *Enterprise* durch die Atmosphäre des Planeten jagt und die Notlandung unmittelbar bevorsteht, weist Riker die Crew an, sich auf den Aufprall vorzubereiten. Gildenmitglied David T. Moore stellt sich diese Frage: »Wie

soll das geschehen, wenn man in einem Sessel sitzt, der nicht im Boden verankert ist und keine Sicherheitsgurte aufweist?«

• Als Picard die Welt des Nexus als irreal erkennt, bittet er Guinan, mit ihm zurückzukehren und ihm dabei zu helfen, Sorans Pläne zu vereiteln. Guinan – beziehungsweise ihr ›Echo‹ – erwidert, dazu sei sie nicht imstande, weil sie ›bereits dort ist‹. Tatsächlich? Nun, jene Guinan, die ›bereits dort war‹, fiel auf Veridian III der Schockwelle zum Opfer.

• Gewisse Raumschiffkommandanten scheinen dringend einen Tapetenwechsel zu benötigen. In ihren Scheinwelten tragen sowohl Picard als auch Kirk eine Starfleet-Uniform! (Beziehungsweise eine Starfleet-Uniform plus Strumpfhose. Man denke in diesem Zusammenhang an die Reitszene.) Möchte Picard wirklich so gekleidet sein, während er mit seinen Kindern Weihnachtsgeschenke öffnet? Und kann sich Kirk keine bequemere Kleidung vorstellen, als er das Frühstück für Antonia vorbereitet?

• Kirk versucht, die Informationen zu verarbeiten, die Picard ihm über den Nexus gegeben hat. Er wandert dabei im Zimmer umher und betrachtet verschiedene Objekte. In einer Szene öffnet er eine Schachtel und entnimmt ihr einen Beutel, der ein goldenes Hufeisen enthält. Leider erfahren wir nicht, was es damit auf sich hat. (Erneut erinnere ich die Beckmesser an die Erste Direktive der Gilde.)

• Kirk bittet Picard, Dill aus dem Küchenschrank zu holen. Angeblich befindet sich das Gewürz im zweiten Regal links. Picard öffnet den Schrank, greift nach *rechts* und holt den Dill hervor.

• Befassen wir uns mit dem Zeitpunkt, den Picard für die Rückkehr in unser Raum-Zeit-Kontinuum wählt. Nach dem Transfer aus dem Nexus kriecht er durch eine kleine Lücke unter Sorans Kraftfeld. An seiner Stelle hätte ich einen etwas späteren Zeitpunkt gewählt. Oder ich wäre einige Stunden früher erschienen, um Soran in Zehn-Vorne zu verhaften. Und da wir gerade dabei sind: Warum nicht einige *Tage* früher zurückkehren, um Robert und Rene vor dem Tod in den Flammen zu bewahren? Noch besser wär's, Kirk vor dem Jungfernflug der *Enterprise*-B aufzufordern, auf keinen Fall in das Geschehen einzugreifen und es Harriman zu überlassen, allein mit der Krise fertig zu werden. Das Energieband hätte die beiden Transportschiffe vernichtet. Soran befände sich im Nexus, ebenso wie Guinan. Zwar hätte die Geschichte von *STAR TREK: Die nächste Generation* dadurch einen anderen Verlauf genommen – ohne Guinan an Bord der *Enterprise* –, aber es wäre bestimmt die bessere Lösung gewesen. Das eigentliche Problem stellt die *Zeit* dar. Wenn man eine Geschichte konstruiert, in der jemand Kontrolle über die Zeit hat, so kommt es unter Garantie zu Widersprüchen und Fehlern.

• Um beim Thema zu bleiben… In einer Sequenz versuchen Picard und Kirk, Soran an seinem Vorhaben zu hindern, doch ihre Erfolgsaussichten scheinen nur gering zu sein. Warum nicht einfach aufhören und abwarten? Soll Soran ruhig die solare Sonde starten und das veridianische Sonnensystem vernichten. Wenn Picard und Kirk wieder im Nexus sind, können sie dort einen besseren Plan entwickeln und einen zweiten Versuch unternehmen.

• Man könnte in Frage stellen, ob Picard jemals den Nexus verlassen hat. Immerhin kann in jenem Kosmos jede Wunsch-

vorstellung zu ›Realität‹ werden. Woher soll man unter solchen Umständen wissen, was wirklich ist und was nicht?

• Kirk stirbt, und die nächste Szene zeigt Picard, der das Steingrab des legendären Captains an der höchsten Stelle von Sorans Anlage vervollständigt. Er hat die Leiche also bis zum Gipfel getragen? (Vielleicht soll Kirk an seiner letzten Ruhestätte eine gute Aussicht haben. Und seine Verwandten auf der Erde? Möglicherweise möchte jemand von ihnen, daß er auf einem terranischen Friedhof beigesetzt wird. Und dann Starfleet. Ist es völlig undenkbar, daß die Flotte ein feierliches Begräbnis für ihren berühmtesten Captain veranstalten will?)

• Am Ende des Films wirken Picard und Riker bemerkenswert ruhig, obwohl sie gerade ihr Schiff verloren haben. Und warum kein Wort der Erklärung von Riker? Die beiden Offiziere kramen ein wenig herum, werfen dabei den außerordentlich kostbaren kurlanischen Naiskos beiseite und finden Picards Fotoalbum. Anschließend schlendern sie aus dem Wrack. Das ist so, als ob der Vater dem Sohn die Wagenschlüssel gibt, um dann zu erleben, wie Sohnemann den Wagen zu Schrott fährt. Aber eigentlich ist das nicht weiter schlimm, denn wenigstens gelingt es dem Sohn, die Lieblingskassette des Vaters zu retten!

• Wenn uns der nächste Film alle sieben Führungsoffiziere der *Enterprise* zeigt, so ist das ein Kritikpunkt. Es dürfte sehr unwahrscheinlich sein, daß sie sich beurlauben lassen, während die neue *Enterprise* gebaut wird. Bestimmt weist man sie anderen Schiffen zu. (Womit ich keineswegs vorschlagen möchte, sie voneinander zu trennen!)

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn des Films kommt Kirk an Bord, um die *Enterprise*-B bei ihrem Jungfernflug zu begleiten. Eine Reporterin fragt ihn, wie er sich fühlt – immerhin geschähe es zum erstenmal seit dreißig Jahren, daß eine *Enterprise* ohne ihn als Kommandanten aufbricht. Die Reporterin sollte sich besser informieren. *STAR TREK: Der Film* weist uns darauf hin, daß William Decker den Befehl über die *Enterprise* hatte, bevor Kirk mit ihr zur V'Ger-Mission aufbrach. In *STAR TREK II: Der Zorn des Khan* fungierte Spock als Captain der *Enterprise,* bis Kirk ihn ablöst, nachdem er eine Nachricht von Dr. Carol Marcus bekommen hat.

• Bevor im Film der Zeitsprung um achtundsiebzig Jahre in die Zukunft erfolgt, besteht nicht der geringste Zweifel daran, daß Scott Kirk für tot hält. Ein ›Tentakel‹ des Energiebands hat das Schiff getroffen und ein Leck verursacht. Scott und Harriman blicken durch das Loch ins All. Chekov eilt herbei und fragt, ob jemand in dem Raum gewesen ist, worauf Scott mit ›Aye‹ antwortet. Außerdem weist Picard gegen Ende des Films darauf hin, daß die historischen Aufzeichnungen von Kirks Tod während des Jungfernflugs der *Enterprise*-B berichten. Warum dann Scotts Reaktionen in ›Besuch von der alten Enterprise‹? Nehmen wir uns noch einmal die Ereignisse vor. Kirk verschwindet im Nexus, und alle halten ihn für tot. Etwas später zieht sich Scott in den Ruhestand zurück und will sich von der *Jenolen* zur Norpin-Kolonie bringen lassen. Doch die *Jenolen* gerät in eine Dyson-Sphäre. Scott modifiziert den Transporter, um im Strukturspeicher zu überleben, bis Hilfe eintrifft. Fünfundsiebzig Jahre später wird die Dyson-Sphäre von der *Enterprise*-D entdeckt. Eine Einsatzgruppe erreicht die

Jenolen und holt Scott aus dem Transporter. Als er hört, daß die Leute von der *Enterprise* kommen, meint Scotty, er hätte wissen sollen, daß Kirk ihn retten würde. Nach diesem Film aber müßte Scott glauben, daß Kirk tot ist! (Die Transporterkontrollen wiesen darauf hin, daß Scotts Strukturmuster einen Zerfall von weniger als 0,003 Prozent aufwies. Vermutlich ist dies dafür verantwortlich, daß sich Scotty nicht mehr daran erinnert, was an Bord der *Enterprise*-B geschah!)

• Soran verwendet eine neue experimentelle Substanz namens Trilithium, um eine Sonde zu konstruieren, mit der sich die nuklearen Reaktionen im Innern einer Sonne unterbrechen lassen. Riker reagiert überrascht, als er den Namen hört. ›*Tri*-lithium‹, sagt er und betont dabei die erste Silbe. Es scheint noch nie jemand etwas von dieser Substanz gehört zu haben. Doch in ›In der Hand von Terroristen‹ kommen Fremde an Bord der *Enterprise,* um Trilithiumharz zu stehlen, ein Abfallprodukt des Warptriebwerks. Sowohl Picard als auch die Terroristen nennen es schlicht ›Trilithium‹. (Falls Sie sich das fragen: Auch bei der Schreibweise gibt es keinen Unterschied.)

• Nachdem er auf dem Holodeck eine private Nachricht empfangen hat, geht es mit Picards Stimmung bergab. Er zieht sich in den Bereitschaftsraum und sein Quartier zurück. Schließlich geht Troi zu ihm und stellt fest, daß er kummervoll in einem Fotoalbum blättert. Ihre vorsichtigen, sanften Fragen bewegen ihn dazu, auf den Tod seines Bruders Robert und des Neffen Rene hinzuweisen. Doch die Bilder des Albums zeigen ganz andere Leute als die aus ›Familienbegegnung‹.

• Soran ärgert sich über den romulanischen Angriff auf das Observatorium und schlägt B'Etor auf den Mund, als er an Bord des klingonischen Schiffes eintrifft. In *STAR TREK VI:*

Das unentdeckte Land haben Klingonen purpurnes Blut, doch bei B'Etor sehen wir rotes, so wie bei Menschen.

Geräte und Ausrüstung

• Ich frage mich, warum Starfleet das Konstruktionsmuster der *Enterprise*-B für Schiffe der *Excelsior*-Klasse aufgegeben hat. Zur Zeit von *STAR TREK: Die nächste Generation* – angeblich fünfundsiebzig bis achtundsiebzig Jahre nach der Classic-Serie – haben Raumschiffe der *Excelsior*-Klasse keine kantigen Erweiterungen zu beiden Seiten der Triebwerkssektion, so wie die *Enterprise*-B. Wenn die *Enterprise*-B später entwickelt wurde als die USS *Excelsior* – die wir aus *STAR TREK III: Auf der Suche nach Mr. Spock* kennen –, so sollten die Schiffe der *Excelsior*-Klasse in *STAR TREK: Die nächste Generation* mehr Ähnlichkeit mit der *Enterprise*-B als mit der USS *Excelsior* haben, oder?

• Die Entwicklungsingenieure von Starfleet wählen manchmal seltsame Stellen für die Installation wichtiger Instrumente und Apparate. In *STAR TREK: Treffen der Generationen* modifiziert Kirk die Deflektorscheibe, und zu diesem Zweck sucht er den Deflektorraum auf. Ich hätte vermutet, daß er sich direkt hinter der Deflektorscheibe befindet, aber das ist nicht der Fall. Statt dessen brachten die Designer der *Enterprise*-B ihn neben der Scheibe unter, am vorderen Rand der technischen Sektion, ein ganzes Stück vom Deflektorsystem entfernt. (Das stellt sich heraus, als der energetische Tentakel ein Loch in die Peripherie der Deflektorscheibe reißt, wodurch Kirk in den Nexus gerät.)

• Sind an Bord der *Enterprise*-D die Lampen durchgebrannt? Das matte Licht soll vermutlich die richtige Stimmung für den Film schaffen, aber der Unterschied zur *Enterprise* in der Fernsehserie ist zu groß.

• Gegen Ende der Holodeck-Szene setzt sich die Brücke mit Picard in Verbindung. Der Bogen erscheint in der Mitte des Segelschiffes, an einer höher gelegenen Stelle des Decks. Markiert er nicht den Ausgang des Holodecks? Als Picard die Projektionskammer kurze Zeit später verläßt, geht er durch die Tür direkt hinter dem Bogen. Doch *jenseits davon* stehen einige Besatzungsmitglieder. Wie ist das möglich? Selbst auf dem Holodeck befinden sich Personen an einem ganz bestimmten physikalischen Ort. Als sich die Tür öffnet, sehen wir den Korridor der *Enterprise.* Wenn Besatzungsmitglieder des Segelschiffes hinter dem Ausgang des Holodecks stehen, so können sie sich nicht innerhalb der Projektionskammer befinden. Es gibt nur eine andere mögliche Erklärung, daß es sich bei den vermeintlichen Besatzungsmitglieder um fiktive Personen handelt. Mit einer speziellen Projektionstechnik dürfte sich der Anschein erwecken lassen, daß sie hinter dem Ausgang stehen. Wenn man genau hinsieht, gewinnt man den Eindruck, daß Picards Offiziere auf seiner Seite des Ausgangs stehen. Aber selbst wenn die Crew des Seglers nur holographischer Natur ist: Die Plazierung des Bogens ergibt keinen Sinn. Als Picard den Korridor der *Enterprise* betritt, steht Troi neben der Reling. Der Bogen wölbt sich auf einem erhöhten Bereich des Decks. Die geöffnete Tür ermöglicht uns folgende Feststellung: Der Boden des Korridors erstreckt sich auf einer Höhe mit dem erhöhten Bereich des Decks. Bei anderen Gelegenheiten haben wir beobachten können, daß es zwischen dem Boden

des Korridors und dem des Holodecks keine Höhenunterschiede gibt. Troi steht an der Reling, neben dem erhöhten Bereich, was bedeutet: Ihre Füße befinden sich *unterhalb* des Korridorbodens. Was ist mit Crusher und Worf? Als Picard das Holodeck verläßt, sind sie noch immer damit beschäftigt, an Bord zurückzuklettern. Ganz offensichtlich befinden sie sich nicht nur unterhalb des Bodens des Korridors, sondern auch unterhalb der Projektionskammerebene.

• Picard hat das Holodeck gerade verlassen, als die Brücke erneut einen Kom-Kanal öffnet und auf einen Notruf vom Amargosa-Observatorium hinweist. Riker veranlaßt Alarmstufe Rot, und die Brückenoffiziere eilen zu ihren Posten. Die Szene wechselt zum Kontrollraum, wo die Offiziere in ihren Kostümen eintreffen – sie hatten keine Zeit fürs Umziehen. Es fällt auf, daß Worfs Sachen trocken sind. Offenbar hat sich das holographische Wasser in dem Augenblick verflüchtigt, als der Klingone das Holodeck verließ. Warum also war Wesleys Kleidung nicht sofort trocken, als er in ›Der Mächtige‹ aus der Projektionskammer in den Korridor der *Enterprise* trat?

• Als die Einsatzgruppe im Amargosa-Observatorium eintrifft, hält nur Crusher einen Tricorder in der Hand. Wäre es für die Suche nach Überlebenden nicht sinnvoll, alle Mitglieder des Teams mit solchen Ortungsgeräten auszustatten?

• Nachdem Data Crushers Kommentar auf dem Holodeck falsch verstanden und sie von Bord des Segelschiffes ins holographische Meer gestoßen hat, erörtert er die Situation mit La-Forge und beschließt, Soongs Gefühlschip zu installieren. Er tritt an die Wand heran und öffnet einen Schrank. Der Chip schwebt in einem Behälter. Besser gesagt: Er hängt darin an einem Faden, denn er baumelt vor und zurück. Wir sehen, daß

ihn die Produzenten einmal mehr verändert haben. In ›Die ungleichen Brüder‹ begann er als kleine Metallkugel. Am Ende von ›Angriff der Borg (2)‹ zeigt Data den beschädigten Gefühlschip: eine kleine Scheibe, in der ein keilförmiges Fragment fehlt. Im Film ist er ein ganzes Stück größer geworden, und seine Oberfläche weist ein wie eingraviert wirkendes Zylindermuster auf.

• Als LaForge mit der Installation des Chips beginnt, öffnet er den oberen Teil von Datas Kopf und hantiert an einem dort befindlichen Interface. In ›Die ungleichen Brüder‹ installierte Soong den Chip bei Lore unter dem rechten Ohr.

• Während der Szene in der Sternkartenkammer, als Picard Sorans Plan entdeckt, verändert Data die Position des kleinen Tisches vor ihm. Angeblich sorgt irgendein Servomotor für die Bewegung, doch es ist offensichtlich, daß Data selbst sie verursacht.

• Beim Gespräch über die Folgen der Zerstörung des Amargosa-Observatoriums meint Data, daß die *Bozeman* den Kurs ändern mußte. Allem Anschein nach ist das neunzig Jahre alte Schiff noch immer im All unterwegs. (Ich habe auch bei ›Gestern, heute, morgen 1 + 2‹ darauf hingewiesen.) Gildenmitglied Paul F. Kane fragt sich: »Ist Morgan Bateson noch immer der Captain? Oder widmet er sich jetzt ganz der Radioshow in Seattle?« (In ›Déjà Vu‹ wird Bateson von Kelsey Grammer dargestellt, dem Star der Komikserie *Frasier*, in der er als Psychiater einer Radioshow auftritt.)

• In der gleichen Szene läßt Data eine graphische Darstellung des veridianischen Sonnensystems erscheinen. Ohne ein zusätzliches Kommando von ihm dreht sich die Graphik auf dem

Rundumschirm und zeigt das Sonnensystem aus verschiedenen Blickwinkeln. Na schön, es sieht nicht schlecht aus. Aber wenn ich der Anwender eines solchen graphischen Programms wäre, hätte ich Lust, den Programmierer zu erwürgen. Welchen Sinn hat es, die Darstellung ständig zu verändern, wenn es darum geht, einen bestimmten Planeten aus einer bestimmten Perspektive zu betrachten? Oder wenn man den Raum verlassen möchte? Offenbar haben Stewart und Spiner die Szene vor einem Blue Screen gedreht. Wenn sie während der Projektion einer immerzu in Bewegung bleibenden Graphik über den schmalen Laufsteg zur Tür gegangen wären, hätten sie vielleicht das Gleichgewicht verloren. (Das gilt zumindest für Picard.)

• Die von Veridian III aus startende Sonde scheint chemischen Treibstoff zu verwenden, doch *irgendwie* erreicht sie die Sonne in elf Sekunden. Das ist in höchstem Maße erstaunlich (um nicht zu sagen: unmöglich). Das Licht von Sol braucht acht Minuten, um die Erde zu erreichen. Selbst wenn der chemische Treibstoff Sorans Sonde bis auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen könnte: Sie würde etwa acht Minuten brauchen, um ihr Ziel zu erreichen. Und die Auswirkungen wären erst nach weiteren acht Minuten zu beobachten, da es so lange dauert, bis das Licht beim Planeten eintrifft. Nun, vielleicht ist Veridian III nicht so weit von der Sonne entfernt wie die Erde von Sol. Aber die Distanz muß erheblich größer sein als elf Lichtsekunden, denn immerhin handelt es sich um einen Planeten der Klasse M. (Allerdings wären die Zuschauer kaum geduldig genug, um sechzehn Minuten lang im Kino zu sitzen, während Picard und Soran darauf warten, daß die Sonde ihren Zweck erfüllt.)

• In einer Szene bietet sich Picard als Austausch für LaForge an, der von Lursa und B'Etor gefangengehalten wird. Die Duras-Schwestern sind einverstanden, und kurze Zeit später tritt Picard auf die Transporterplattform. Als er entmaterialisiert, erscheint Geordi und bricht zusammen. Der Captain rematerialisiert auf Veridian III, und zwar ohne seinen Insignienkommunikator. Das ergibt durchaus einen Sinn. Lursa und B'Etor möchten sicher vermeiden, daß die Crew der *Enterprise* Picard aufgrund der ID-Signale seines Kommunikators lokalisieren kann. Doch die Sache hat einen Haken. Picard materialisiert im charakteristischen blauen Glühen eines Starfleet-Transporterstrahls. Wenn die *Enterprise* den Transfer durchführte: Warum weiß die Crew dann nichts vom Aufenthaltsort des Captains? Und was ist mit seinem Insignienkommunikator passiert? Sollte er nicht in einem gelben klingonischen Transporterstrahl erscheinen?

• LaForge kehrt mit einem modifizierten VISOR zur *Enterprise* zurück – es überträgt visuelle Signale. Doch niemand an Bord der *Enterprise* scheint etwas davon zu bemerken. (Nun, normalerweise werden solche Signale von Data entdeckt, aber er freut sich so sehr über die Rückkehr seines Kumpels, daß er diesmal nicht so tüchtig ist wie sonst.)

• Die Crew der *Enterprise* zeigt eine schwache Leistung, als sie versucht, den Captain zu lokalisieren. Zugegeben, die ionisierte Atmosphäre stört die Sondierungssignale, aber auf der Oberfläche des Planeten hat Soran ein 50 *Gigawatt* starkes Kraftfeld entstehen lassen. Die Sensoren der *Enterprise* sollten in der Lage sein, es zu orten.

• Als LaForge nach der Gefangennahme durch Soran in den Maschinenraum zurückkehrt, gibt es dort einen neuen Korri-

dor, und zwar auf der Steuerbordseite des Raums, zwischen der zentralen Konsole und der Dilithiumkammer.

• Die Modulationsfrequenz der Schilde ist für die Sicherheit der *Enterprise* enorm wichtig. Wieso wird sie im Maschinenraum ganz offen angezeigt, so daß sie jeder sehen kann (wie zum Beispiel die Borg-Besucher in ›Zeitsprung mit Q‹)?

• Die *Enterprise* wird von den ersten beiden klingonischen Photonentorpedos getroffen, aber Riker, Data, LaForge und Worf vergessen aus irgendeinem Grund, daß sie die Frequenz der Schilde verändern können.

• Worf scheint überhört zu haben, daß Rikers Befehl lautete, einen ganzen Schwarm Photonentorpedos gegen den getarnten Bird-of-Prey einzusetzen. Er feuert nur einen einzigen ab.

• Riker und LaForge vergessen noch etwas: Sie können den Warpkern separieren und ausschleusen, anstatt eine Notlandung durchzuführen, die das Diskussegment in Schrott verwandelt. (Aber ich bezweifle, daß ihnen die Untersuchungskommission deshalb Vorwürfe machen wird.)

Warum zerbricht das Deckenfenster der Brücke? Es befindet sich ganz oben auf dem Diskussegment, und ich habe nicht beobachtet, daß es von irgend etwas getroffen wurde. Außerdem: Besteht es nicht aus transparentem Aluminium, wie auch alle anderen Fenster in der Außenhülle? In der letzten Szene der Notlandungssequenz sehen wir, daß die Fenster des Gesellschaftsraums im zehnten Vorderdeck intakt sind. Sie müßten doch wesentlich größeren Belastungen ausgesetzt gewesen sein als das Deckenfenster der Brücke, oder?

• Kirks Haus im Nexus ist mit einer interessanten Uhr ausgestattet. Bei der vollen Stunde spielt sie eine Melodie, um dann keinen Ton mehr von sich zu geben. Da die Zeiger auf elf Uhr stehen, sollte man eigentlich meinen, daß sie elfmal schlägt.

• Am Schluß des Films suchen Data und Troi in den Trümmern des Schiffes nach Spot. Deanna fragt den Androiden, warum er beschlossen hat, den Gefühlschip nicht zu entfernen. Einen Augenblick: In einer früheren Szene konnten Picard und Crusher den Chip nicht entfernen, weil er mit dem neuralen Netz verschmolzen ist. Hat Troi diese Informationen nicht bekommen?

• Hat jemand die Modifizierungen von LaForges VISOR rückgängig gemacht?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Der rothaarige Navigator an Bord der *Enterprise*-B spielte einen Sicherheitswächter, der Wesley in ›Galavorstellung‹ durch die *Enterprise*-D führte. Der afroamerikanische Transporterchef an Bord der *Enterprise*-B spielte in ›Picard macht Urlaub‹ einen Terroristen und präsentiert sich in *STAR TREK: Voyager* als Sicherheitsoffizier Tuvok.

• Aus irgendeinem Grund verwendet man im Film andere Insignienkommunikatoren, und plötzlich tragen alle Uniformen in der Art von *STAR TREK: Deep Space Nine* (zum Glück mit Ausnahme der Frauen).

• In dem Versuch, humorvoll zu sein, stößt Data Crusher über Bord. Als Beverly ins Meer fällt, reißt sie Worf mit sich. Seine Hose scheint an den Knien ein wenig blutig zu sein. Hat er

sich dort die Haut bei dem Bemühen abgeschürft, an Bord zu klettern?

• Während der ersten Mission im Amargosa-Observatorium findet Worf Soran unter einigen Trümmerstücken. Er bückt sich, um ihn zu befreien. In der nächsten Einstellung steht Worf plötzlich, um sich erneut zu bücken.

• Nach seiner Rückkehr vom ersten Außeneinsatz erstattet Riker dem Captain im Bereitschaftsraum Bericht. Als er anschließend wieder durch die Tür tritt, herrscht auf der anderen Seite völlige Dunkelheit. Nun, entweder spielt die Brückencrew verstecken, oder die Produzenten haben es versäumt, die Kulissen von Bereitschaftsraum und Brücke miteinander zu verbinden. (Wir sehen eine solche Verbindung am Ende des Films. Aber vermutlich handelt es sich um eine ganz neue Konstruktion, die uns das Ausmaß der Schäden zeigen soll.) Dieser Vorgang wiederholt sich, als Troi hereinkommt, um mit Picard über den Tod seiner Verwandten zu sprechen.

• Als LaForge nach der Gefangennahme durch Soran in den Maschinenraum zurückkehrt, trägt er die falsche Jacke. Die Ärmel sind viel zu lang!

• Die Szenen des explodierenden klingonischen Schiffes stammen aus *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land.*

• Unmittelbar nach der Zerstörung des klingonischen Schiffes ballt Data die Faust und ruft: »Ja!« Bei einem Kameraschwenk kurz vor diesem Triumph sehen wir drei Besatzungsmitglieder, die hinter dem Androiden am Geländer stehen. Der Mann in der Mitte vollführt eine Geste des Jubels und erinnert sich dann daran, daß Data dafür zuständig ist – verlegen blickt er in seine Richtung.

• Die Evakuierungssequenz kurz vor der Separation des Diskussegments wirft einige Fragen auf. Warum evakuiert Crusher die Krankenstation? Sie befindet sich doch im Diskus. Und warum befinden sich so viele Kinder in der Triebwerkssektion?

• Im Nexus hat Picard eine sehr hübsche und kultivierte Frau, die ihren Mann liebt. Sie wird noch interessanter, wenn man sie als Fähnrich Janet Brooks aus ›Das kosmische Band‹ erkennt, deren Mann kurz vor der Episode gestorben ist. Warum erscheint ein weiblicher Fähnrich an Bord der *Enterprise* im Nexus als Picards Frau, die mit einem britischen Akzent spricht? (Vielleicht stellt sich demnächst heraus, daß ihr Mann unter geheimnisvollen Umständen starb.)

• Die neuen Insignienkommunikatoren weisen kein Oval mehr hinter dem Winkel auf, sondern ein Rechteck. Handelt es sich dabei nur um eine Veränderung des äußeren Erscheinungsbilds, oder gibt es auch technische Innovationen? Wie dem auch sei: Am Schluß des Films, als Troi und Data die Katze Spot finden, weist eine der blauen Tonnen hinter ihnen das alte ovale Muster auf.

Antworten

1. Aus dem Jahr 2265.

2. Frequenz 257,4.

TRIATHLON-QUIZ: APPARATE

Ordnen Sie die Apparate den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu:

	Apparat		Beschreibung		Episode
1.	Aceton-Assimilatoren	A	Durch ihre Zerstörung schöpft Satie Verdacht.	a	Die Reise ins Ungewisse
2.	Anbo-jytsu-Stangen	B	Transportmittel der ›dimensionalen Verschiebung‹	b	Worfs Brüder
3.	Sonde der Klasse 8	C	von Dr. Paul Stubbs konstruiert	c	Angriff der Borg (2)
4.	Tarnvorrichtung	D	Die *Pegasus* hatte eine.	d	Das Standgericht
5.	Hüter	E	ließ ein neues Rückgrat für Worf wachsen.	e	Die Sorge der Aldeaner
6.	Cytherianische Sonde	F	zeigte fremde Geschöpfe an den Besatzungs-	f	Das Herz des Captains

			mitgliedern		
7.	Luke der Dilithiumkammer	G	wird von der Mariposa-Kolonie verwendet	g	Todesangst beim Beamen
8.	Echo Papa 607	H	Die Drohung damit lockte Picard in die Falle.	h	Yuta, die letzte ihres Clans
9.	Ei, das	I	Kal Danos Quantenphasen-Inhibitor	i	Rikers Vater
10.	Nottransponder	J	befreite die Brükkencrew	j	Boks Vergeltung
11.	Gefühlschip	K	Louvois drohte, Data damit zu vergleichen.	k	Der Wächter
12.	Genetronischer Replikator	L	erlaubt es Raumschiffen, in die Korona einer Sonne einzudringen	l	Geheime Mission auf Celtris Drei (1)
13.	Hologramm-Generator	M	soll gegnerische Gruppen voneinander fernhalten	m	Der Pakt mit dem Teufel
14.	Interphasenscanner	N	wurde von Bok benutzt, um Picards ›Sohn‹ zu entführen	n	Traumanalyse
15.	Computervirus	O	von Yuta verwendet, um ihre Feinde zu töten	o	Die Schlacht von Maxia

16.	Inverter	P	beendete die Transporterpsychose	p	In der Hand von Terroristen
17.	Laserbohrer	Q	wurde verwendet, um den Captain einschlafen zu lassen	q	Der Kampf um das klingonische Reich (2)
18.	Merculit-Raketen	R	von Bok gegen Picard eingesetzt	r	Die Operation
19.	Metagenische Waffe	S	Barclay wurde dadurch vorübergehend zum Genie	s	Der Schachzug (2)
20.	Metaphasenschild	T	Riker benutzte einen, um dem Captain zu helfen.	t	Ich bin Hugh
21.	Mikrovirus	U	half dabei, Kolonisten auf Bersallis III zu retten	u	Die Energiefalle
22.	Multiphasen-Traktorstrahl	V	Ardra benutzte eine für ihre Tricks.	v	Die Rettungsoperation
23.	Multiplex-Strukturspeicher	W	erzeugt einen Baryonenstrahl	w	Ronin
24.	Neuraler Zirkel	X	Arthur Malencon fällt einem zum Opfer.	x	Die Sorge der Aldeaner
25.	Schmerzstab	Y	von Renegaten-Klingonen verwendete Waffe	y	Tödliche Nachfolge

26.	Handlicht	Z	tötet mit Gedanken	z	Das künstliche Paradies
27.	Partikelfluß	AA	saugte Energie aus der *Enterprise*	aa	Die Waffenhändler
28.	Phasenverschiebende Tarnvorrichtung	BB	wurde verwendet, um die Romulaner fernzuhalten	bb	Terror auf Rutia Vier
29.	Plasmaflammen-Kerze	CC	wurde entwikkelt, um die Borg zu vernichten	cc	Die Macht der Naniten
30.	Annäherungssensoren	DD	schuf eine Tarnung auf Mintaka	dd	Klingonenbegegnung
31.	Psionischer Resonator	EE	aldeanisches Computerinterface	ee	Verdächtigungen
32.	Remmler-Station	FF	von den Ferengi gestohlen	ff	Das Pegasus-Projekt
33	Subraum-Transporter	GG	Ronin lebte dort oft.	gg	Picard macht Urlaub
34.	Energiekonverter T-9	HH	Data tötete Lore und bekam ihn dadurch.	hh	Wem gehört Data?
35.	Tachyonen-Ortungsgitter	II	wurde verwendet, um zu überprüfen, ob K'mpec wirklich tot war	ii	Ein Planet wehrt sich
36.	Thermo-Deflektoren	JJ	Dr. Farallons Projekt	jj	Der Planet der Klone

37.	Gedankenmanipulator	KK	hat die Kolonie auf Moab IV gerettet	kk	Der Feuersturm
38.	Toaster	LL	Vater und Sohn finden damit zueinander.	ll	Der Gott der Mintakaner
39.	Tox Uthat	MM	stammt von den Waffenhändlern von Minos	mm	Datas Hypothese
40.	Yoshimitsu-Computer	NN	K'Ehleyr war mit einer unterwegs.	nn	Der Austauschoffizier

Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

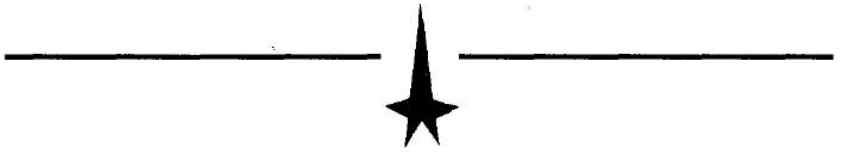
0 – 10	normal
11 – 19	gut
20 – 29	ausgezeichnetes Gedächtnis für technische Details
30 – 40	Technobabble-Freak

So lauten die richtigen Antworten:

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

BEITRÄGE VON GILDENMITGLIEDERN

(LESERPOST)



ERSTE STAFFEL

DER MÄCHTIGE UND MISSION FARPOINT

(ENCOUNTER AT FARPOINT)

Sternzeit: 41153.7 – 41174.2

Q stellt zum erstenmal die Menschheit auf die Probe, und Picard findet heraus, daß Farpoint Station – ein moderner Raumhafen, angeblich von den technisch nicht sehr hochentwickelten Bandi gebaut – in Wirklichkeit ein gefangenes Geschöpf ist, das seine Gestalt verändern kann.

Quizfragen

1. *Wer war das erste Besatzungsmitglied, das Q erstarren ließ?*
2. *Bei welchem Planeten erlaubte Riker nicht, daß sich der Captain auf die Oberfläche beamte?*

Anmerkungen

Bei einer Premiere neige ich im Gegensatz zu einigen anderen Gildenmitgliedern dazu, etwas Rücksicht zu nehmen. Ich überlasse es Ihnen zu entscheiden, ob die unten aufgeführten Punkte wirklich Kritik verdienen oder man den Produzenten nicht besser eine Art ›Schonfrist‹ gewähren sollte, da die Serie erst beginnt.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich während der Besprechung der ersten Doppelfolge von *STAR TREK: Die nächste Generation* einen gewissen Dr. McCoy erwähnt. Ed Howard aus Sloatsburg, NY, reagierte darauf mit der Frage: »Wer ist das?« Er erinnerte mich an die Erste Direktive der Gildenmitglieder und zitierte meinen Hinweis: »Die verwendeten Informationen stammen einzig und allein aus der Fernsehserie.« Womit natürlich *Die nächste Generation* gemeint ist und nicht etwa die Classic-Serie. (Bei den Beckmessern muß man wirklich aufpassen; denen entgeht nichts.)

• Im ersten Band habe ich mit großem Spaß darauf hingewiesen, daß der Computer Riker aufforderte, nach *rechts* zu gehen, um das Holodeck zu betreten. Woraufhin sich der Erste Offizier nach *links* wandte und es trotzdem schaffte, die Projektionskammern zu erreichen. Ich bekam viele Briefe, die mich darauf hinwiesen, daß der Computer vielleicht gar keine falsche Auskunft gab. Immerhin hat sich Riker umgedreht, als er die Auskunft erhielt, wodurch sich das Holodeck tatsächlich rechts von ihm befand. John DiGianno aus East Elmhurst, NY, schickte mir den ersten Brief. Ich habe mir die entsprechende Stelle mehrmals angesehen und kann seinen Standpunkt verstehen. Trotzdem bleibe ich bei meiner ursprünglichen Meinung und möchte das folgende Argument anführen. Wenn man das Videoband anhält, nachdem der Computer »Das nächste Schott auf der *rechten* Seite« gesagt hat, so sieht man, daß sich Riker nicht ganz umgedreht hat. Er hat sich noch nicht der rechten Seite des Ganges zugewandt und ist nach wie vor in Bewegung. Der Computer kann also nicht wissen, daß er die Absicht hat, sich umzudrehen. Meiner Ansicht nach

gibt es nur zwei Interpretationsmöglichkeit für die Angaben des Computers. Entweder bezieht sich ›rechts‹ auf den Gang oder auf Rikers Bewegungsrichtung. Wie dem auch sei: Nichts erklärt den Umstand, warum sich Riker nach links wendet. Wenn er stehengeblieben wäre, um sich dann umzudrehen… In dem Fall hätte alles einen Sinn ergeben.

• Unter der Rubrik ›Probleme mit Kontinuität und Produktion‹ habe ich im ersten Band erwähnt, daß sich einige Farne zur Seite neigen, als Riker und Data hinter ihnen auf dem Holodeck unterwegs sind. James R. Stilipec aus North Pole, AK, weist darauf hin, daß die beiden Männer hinter einen schimmelbesetzten Baumstamm traten. (Das scharfe Auge eines Beckmessers…)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nachdem Picard auf der Brücke eintrifft, spricht er von ›schnüffeln‹. Vermutlich ist er nicht das einzige intelligente Wesen in der Föderation, das die Bedeutung dieses Wortes kennt. Mit ziemlicher Sicherheit steht es in den Wörterbüchern des vierundzwanzigsten Jahrhunderts. Doch Data hört es angeblich zum erstenmal. Während dieser und der nächsten Folgen weiß er erstaunlich wenig von den Menschen, obwohl er schon seit *sechsundzwanzig Jahren* bei ihnen lebt, wie wir später in ›Das Duplikat‹ erfahren.

• Nach dem ersten Werbeblock rollt der Vorspann über den Fernsehschirm, und Picard spricht einen Logbucheintrag. Dann sehen wir die Brücke, und dort starrt der Captain Q an – der unmittelbar vor dem Werbeblock erschien. Es scheint genau da weiterzugehen, wo die Szene zuvor unterbrochen

wurde. Aber wenn das der Fall ist: Wann fand Picard dann Zeit für den Logbucheintrag? Und wie konnte er ihn sprechen, ohne die Lippen zu bewegen?

• Kurz nach der Separation des Diskussegments bringt Q Picard, Troi, Data und Yar fort, um sie wegen der Verbrechen der Menschheit vor Gericht zu stellen. Was mich zu der Frage bewegt: Warum gehört Data dieser Gruppe an? Es ergibt noch einen gewissen Sinn, Troi auszuwählen, denn immerhin fließt auch menschliches Blut in ihren Adern, aber Data? Er ist ein Androide. Glaubt Q etwa, daß er sich für die Verbrechen der *Menschheit* verantworten sollte, weil er von dem Menschen Dr. Soong konstruiert wurde? Oder hat sich Q in dieser Hinsicht überhaupt keine Gedanken gemacht und Data einfach mitgenommen, weil er zufälligerweise auf der Brücke weilte?

• Die nächste Frage muß natürlich lauten: Warum gehört O'Brien nicht zu der Gruppe, die Q vor Gesicht stellt? Zum betreffenden Zeitpunkt bediente er die Navigationskontrollen der Kampfbrücke, und es kann kein Zweifel daran bestehen, daß er ein Mensch ist.

• Der Einfluß des gefangenen Gestaltwandlers scheint recht weit zu reichen. Als Riker zum erstenmal Groppler Zorn begegnet, materialisiert auf dem Tisch wie durch Magie eine Schale mit Äpfeln. Allerdings befindet sich Zorns Büro nicht in Farpoint Station, sondern in der alten Bandi-Stadt. In diesem Zusammenhang: Aus welcher Substanz hat das fremde Geschöpf die Äpfel geschaffen? Am Ende der Episode stellt sich heraus, daß Farpoint Station in Wirklichkeit ein Lebewesen ist. Bedeutet das, alle von ihm geschaffenen Dinge sind Teil seines Körpers? Hat Riker keinen Apfel gegessen, sondern am Leib eines Alien geknabbert?

• Riker sieht sich die Aufzeichnungen der Begegnung mit Q an, scheint Troi dabei jedoch nicht zu bemerken. Als Picard sie ihm später auf der Brücke vorstellt, ist er verblüfft. Wie kann er sie in den Aufzeichnungen übersehen haben?

• Troi beschreibt ihre Abstammung auf eine recht interessante Weise, als Zorn Picard fragt, warum er eine Telepathin mitgebracht hat. Die Counselor meint, sie sei nur zur Hälfte Betazoidin und ihr Vater sei ein ›Starfleet-Offizier‹ gewesen. Warum sagt sie nicht, daß ihr Vater ein ›Mensch‹ gewesen ist? Glaubt sie etwa, nur Menschen könnten gute Starfleet-Offiziere sein? Oder schlimmer noch: Stehen Starfleet-Offiziere in dem Ruf, durch die Galaxis zu ziehen und überall Kinder zu zeugen? Sollte Groppler Zorn deshalb mit einem verständnisvollen Nicken auf Trois Bemerkung reagieren?

• Als er an Bord der *Enterprise* nach Data sucht, vergißt Riker offenbar, daß er einen Insignienkommunikator hat. Anstatt darauf zu klopfen und ›Riker an Data‹ zu sagen, bittet er einen Fähnrich um Hilfe. Nun, vielleicht gibt es einen anderen Grund für Rikers ›Vergeßlichkeit‹. Die junge Dame, an die er sich wendet, ist sehr hübsch, und er scheint ihr ebenfalls zu gefallen. (Sie sieht ihm nach, als er geht.)

• Nach Michael und Denise Okuda in *Star Trek Chronology: The History of the Future* gibt Data Riker eine falsche Auskunft, als er sagt, die Ausbildung an der Starfleet-Akademie mit dem ›Jahrgang 78‹ abgeschlossen zu haben. Von einem Androiden erwartet man, daß er sich an alles erinnert – wieso irrt er sich in diesem Punkt?

• Während die Landegruppe Untersuchungen anstellt, nähert sich ein fremdes Raumschiff und eröffnet das Feuer auf die

alte Bandi-Stadt. Riker befiehlt Troi, Yar und LaForge, zur *Enterprise* zurückzukehren. Als Deanna ihre Sorge um die Sicherheit des Ersten Offiziers zum Ausdruck bringt, erwidert Riker scharf, sie hätte ihre Befehle. Dabei nennt er sie ›Lieutenant‹. Allerdings: Troi hat den Rang eines Lieutenant Commander, und die Kurzform dafür lautet ›Commander‹.

Logik und Voraussetzungen

• Kurz nachdem Picard zu Beginn der Episode aus den Schatten getreten ist, unternimmt er eine Tour durch den Maschinenraum. Zweimal bleiben Besatzungsmitglieder stehen, nehmen Haltung an und nicken sehr förmlich. Sonderbarerweise wiederholt sich dieses Verhalten in späteren Fernsehfolgen nicht.

• Die Classic-Episode ›Der schlafende Tiger‹ deutete darauf hin, daß die ›Eugenischen Kriege‹ auf der Erde gegen Ende des zwanzigsten Jahrhunderts stattfanden und globaler Natur waren. In dieser Episode spricht Q davon, daß es im einundzwanzigsten Jahrhundert zum dritten Weltkrieg kam. Warum hat man die Eugenischen Kriege nicht so genannt, wenn sie ebenfalls die ganze Erde erfaßten?

• Um noch einmal auf Data zurückzukommen… Zu diesem Zeitpunkt haben die Produzenten offenbar noch nicht gewußt, daß der Androide keine Kontraktionen verwenden kann (wie wir später in ›Datas Nachkomme‹ erfahren. Im Gerichtssaal meinte Data: »At least we're acquainted with the judge.« (»Wenigstens kennen wir den Richter.«) Beim Gespräch mit Admiral McCoy sagt er, McCoy »shouldn't have to put up with the time und trouble of a shuttlecraft«. (»Ihnen sollte die

Mühe einer Reise mit dem Shuttle erspart bleiben.«) Außerdem teilt er dem Admiral mit: »I'm an android.« (»Ich bin ein Androide.«) Als er später mit Riker über den Markt geht, gibt er zu: »I can't see as well as Geordi.« (»Ich sehe nicht so gut wie Geordi.«)[1]

• Beim Shopping mit Riker und ihrem Sohn wirft Crusher dem baldigen Ersten Offizier vor, den Captain beeindrucken zu wollen. Sie erklärt ihren Mangel an Enthusiasmus für seine Aktivitäten damit, daß ihre Pflichten und Interessen ›außerhalb des Kommandobereichs‹ liegen. Offensichtlich können sich solche Dinge im Zeitraum von sechs Jahren ändern. Bei ›Angriff der Borg‹ sitzt Beverly Crusher während einer sehr gefährlichen Situation im Kommandosessel.

• Data zeigt ein erstaunliches Maß an Emotion, als er Wesley aus dem Holodeck-Bach zieht. Er lächelt und scheint sich zu freuen, als der Junge über seine Kraft staunt.

• Als der durchnäßte Wesley außerhalb des Holodecks Picard begegnet, bietet er an, das von ihm zu Boden tropfende Wasser aufzuwischen. Aber das sollte gar nicht nötig sein. In ›Der Planet der Klone‹ heißt es, das Schiff reinigt sich von selbst.

• Nach dieser Episode haben fremde Emotionen keine so große Wirkung mehr auf Troi. Die sieben Staffeln wären *sehr* lang geworden, wenn sie jedesmal mit Tränen auf fremden Kummer reagiert hätte, um andererseits bei Emanationen der Liebe zu strahlen und zu hauchen: »Ich spüre… große Freude und… Glück.«

---

[1] * Ich habe hier den amerikanischen Text angeführt, weil es derartige Kontraktionen im Deutschen nicht gibt, – Anm. d. Übers.

Geräte und Ausrüstung

• Als Q verschwindet, um Vorbereitungen für das Gerichtsverfahren zu treffen, erteilt Picard die Anweisung, bei allen Kom-Mitteilungen nur noch Ausdrucke zu verwenden. Aber gibt es jemanden, der im Verlauf der ganzen Serie irgendwann einmal einen Drucker an Bord der *Enterprise*-D gesehen hat?

• Nach der ersten Begegnung mit Q versucht Picard einen strategischen Rückzug und befiehlt, die *Enterprise* auf maximale Warpgeschwindigkeit zu beschleunigen. Dann separiert er das Diskussegment von der Gefechtssektion. Viele haben mir geschrieben und sich darüber gewundert, daß der Diskus noch eine Zeitlang im Warptransfer bleibt, obwohl er gar kein Warptriebwerk hat. Allerdings weist Picard darauf hin, daß die Gefechtssektion langsamer fliegen wird, um dem Diskussegment zu gestatten, einen gewissen Vorsprung zu gewinnen. Vielleicht hat Data das Warpfeld auf den Diskus erweitert und gleichzeitig mit aller Kraft auf die Bremse getreten, um zu vermeiden, daß die Gefechtssektion gegen das Diskussegment prallt. Immerhin meinte er selbst, daß sie sich bei diesem Manöver nicht den geringsten Fehler erlauben durften.

• Als Data Riker zum Ausgang des Holodecks begleitet, zeigt er, daß sie sich in der Nähe einer Wand der Projektionskammer befinden: Er wirft einen Stein, und als er von der Wand abprallt, erzittern die Konturen der Landschaft kurz. So einfach ist das? Sollte der Holodeck-Computer nicht dafür sorgen, daß der Stein verschwindet – um anschließend in einer Projektion zu zeigen, wie er den Flug fortsetzt und irgendwo in der Ferne auf den Boden fällt?

• Als sich das fremde Schiff nähert, hebt die *Enterprise* ihre Schilde. Kurze Zeit später beamen sich einige Mitglieder der Landegruppe an Bord, und niemand erwähnt eine Deaktivierung der Schutzschirme. Ist der Transporterchef befugt, die Schilde kurz zu senken, um einen Transfer durchzuführen? Oder kommt es zu einer automatischen Frequenzabstimmung von Transporterstrahl und Schildmodulation, um einen Transfer trotz aktiver Deflektoren zu ermöglichen?

• Kurz vor dem Schluß der Episode weist Picard Yar an, die Hauptphaser vorzubereiten und das Farpoint-Geschöpf mit Energie zu füttern. Als eine Außenaufnahme den Strahl zeigt, geht er von der unteren Seite des Diskussegments aus, nicht vom Phaserring. Zufälligerweise gingen die Phaserstrahlen der alten *Enterprise* von der gleichen Stelle aus. Übrigens sieht man während dieser Szene bei der Backbord-Warpgondel nicht den üblichen blauen Glanz, sondern einen weißen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Data zeigt in dieser Doppelfolge ein interessantes Verhalten. Als Picard zum erstenmal auf der Brücke erscheint, zeigt ein Kameraschwenk, wie der Zweite Offizier mit den Fingern wackelt, bevor er die Hände nach den Kontrollen seiner Konsole ausstreckt. In einer späteren Szene, als der Androide zur Transporterplattform geht, um sich zum fremden Raumschiff beamen zu lassen, erweckt er den Anschein, sich an der rechten Achsel zu kratzen. (Vielleicht hat er sich dieses Gebaren beim früheren Captain abgeschaut.)

• Troi spürt Qs Präsenz wenige Sekunden vor dem Erscheinen seines Kraftfelds. In einer Nahaufnahme sehen wir, wie Picard

und Troi ruckartig den Kopf drehen, als die Alarmsirenen heulen: Picard sieht zum Wandschirm, Troi zu ihrem Monitor. Die Perspektive verändert sich: Wir sehen das Geschehen aus etwas größerer Entfernung und beobachten, wie sich die Kopfbewegungen von Captain und Counselor wiederholen.

• Kurz nach dem Eintreffen des Gefechtssegments bei Deneb IV beamt sich Riker an Bord. Als er den Transporterraum verläßt, sehen wir zwei Besatzungsmitglieder in seiner Nähe, eines in einer roten Uniform, das andere in einer blauen. Als die Szene zum Korridor wechselt, sind beide Besatzungsmitglieder verschwunden.

• Das Fenster in Zorns Büro ist phantastisch. Kurz bevor es durch den Angriff des fremden Schiffes auf die Bandi-Stadt zerstört wird, sehen wir in einer Kameraeinstellung, daß die dunkleren Teile des Glases das Wort ›Zorn‹ ergeben – und zwar in uns vertrauten Buchstaben. (Aber vielleicht sind sie in Wirklichkeit ganz anders beschaffen. Möglicherweise hat der automatische Translator die Zeichen übersetzt, so daß wir sie lesen konnten.)

• Ob Sie's glauben oder nicht: Troi war nicht die einzige Frau im Führungsstab der *Enterprise,* die sich in der ›kosmischen Cheerleader-Uniform‹ präsentierte (wie es Marina Sirtis nennt). Wenn man am Ende der Episode genau hinsieht, erkennt man Yar in einem Minirock.

Antworten

1. Lieutenant Torres.

2. Altair III.

GEDANKENGIFT

(THE NAKED NOW)

Sternzeit: 41209.2 – 41209.3

Picards Crew hat große Mühe, mit den Auswirkungen eines sonderbaren alkoholischen Wassers fertig zu werden. Ähnlich erging es viele Jahre vorher Kirks Crew in der Classic-Episode ›Implosion in der Spirale‹; sie entkam dabei nur knapp der Vernichtung.

Quizfragen

1. *Wie viele Personen erfroren im Maschinenraum der* Tsiolkovsky*?*
2. *Wer ist in dieser Episode Chefingenieur der* Enterprise*?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Gildenmitglied Carol G. Olsen aus Richardson, TX, weist darauf hin, daß LaForge während der ersten Staffel nur ein Lieutenant Junior Grade ist und kein Lieutenant Commander, wie ich zu Beginn des ersten Beckmesser-Bands behauptet habe.

• Meine Interpretation der Ereignisse in dieser Episode widerspricht den Auskünften der offiziellen Nachschlagewerke von Pocket Books. Jene Entität, der die Crew in dieser Episode – und in ›Implosion in der Spirale‹ – so große Probleme bereitet, wird als ›Virus‹ oder ›Krankheit‹ bezeichnet. Ich hingegen ver-

trete den Standpunkt, daß es sich um ein giftiges komplexes Wassermolekül handelt, geschaffen von der starken Gravitation des kollabierenden Sterns. In mehreren Briefen wurde ich auf die Diskrepanz hingewiesen. Ich möchte in diesem Zusammenhang folgende Dialoge bei ›Gedankengift‹ anführen. In der Krankenstation fragt Picard Crusher, ob sich die Ereignisse an Bord der *Tsiolkovsky* auf der *Enterprise* wiederholen könnten. Beverly antwortet: »Wenn Sie eine Krankheit meinen… Nein, das halte ich für sehr unwahrscheinlich.« Sie weist darauf hin, daß bei der Rückkehr der Einsatzgruppe eine volle Dekontamination stattfand. Später entdeckt Data die Logbücher aus ›Implosion in der Spirale‹. Picard liest darin und beschreibt die Ursache des Problems als »komplexe Wassermoleküle, die dem Körper Kohlenstoff entziehen und auf das Gehirn die gleiche Wirkung entfalten wie Alkohol«. Als Yar Trois Quartier verläßt, setzt sich die Counselor mit Picard in Verbindung und teilt ihm mit, Yar sei ›infiziert‹. Woraufhin der Captain erwidert: »Eigentlich ist es gar keine Infektion.« Und Troi: »Ja, Sir, es ist mehr wie ein Rausch.« Crusher identifiziert die Substanz schließlich als eine ›Wasser-Kohlenstoff-Verbindung‹. Das ist ziemlich eindeutig, oder? Lassen Sie mich diesen Abschnitt mit McCoys Hinweis in ›Implosion in der Spirale‹ beenden: »Es ist das Wasser!«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Namenstafel der *Tsiolkovsky* wirft interessante Fragen auf. In den meisten Fällen scheint Starfleet das römische Alphabet für Computeranzeigen und dergleichen zu verwenden. Doch auf dieser Tafel hat man für den Namen des Schiffes kyrillische Schriftzeichen benutzt. Haben wir es hier mit einem

Prinzip zu tun, das auch bei anderen Schiffen Anwendung findet? Weist die Namenstafel der USS *Yamato* japanische Katakana-Zeichen auf?

• Picard ist ein wenig unsicher bei der Computerterminologie. Er beauftragt Data mit einem ›Download‹, um die Informationen über den Zwischenfall in ›Implosion in der Spirale‹ an Crusher zu übermitteln. Es handelt sich jedoch um einen ›Upload‹.

• Wesley beschließt, den Maschinenraum zu übernehmen. Mit einer Aufzeichnung von Picards Stimme weist er Chefingenieur und Assistenten an, ihre Posten zu verlassen. Erstaunlicherweise wird die Order nicht bestätigt. Die betreffenden Personen nicken nur und gehen. (Eine Antwort in der Art von »Wir sind unterwegs, Sir« hätte Picard sicher zu folgender Reaktion veranlaßt: »Sie sind unterwegs wohin? Bleiben Sie im Maschinenraum!« In dem Fall hätte diese Episode nicht sehr lang werden können.)

• Nach der Feststellung, daß Yar ›voll‹ ist, beauftragt Picard Data, sie zur Krankenstation zu bringen. Wie viele Personen finden dort eigentlich Platz? Es befinden sich mehr als tausend Besatzungsmitglieder und Passagiere an Bord des Schiffes, und die ›Infektion‹ (die gar keine Infektion ist) breitet sich schnell aus. Wäre es nicht sinnvoller, die Betroffenen in ihren Unterkünften einzusperren?

• Als Wesley den Maschinenraum übernommen hat, macht sich Riker dorthin auf den Weg. Ein Kraftfeld versperrt ihm den Weg zum zentralen Kontrollbereich. Riker kommt nicht auf die Idee, sich mit einem Phaser durchs gewölbte Fenster zu schneiden. (Und selbst wenn das Fenster aus einem unzer-

störbaren Material besteht: Ist es nicht möglich, mit Phaserstrahlen ein ausreichend großes Loch in die Decksplatten zu brennen, um den Maschinenraum von oben oder unten zu erreichen?)

• Zu Beginn der Episode nähert sich die *Enterprise* der *Tsiolkovsky.* Das wissenschaftliche Schiff befindet sich in der Umlaufbahn einer sterbenden Sonne. Es wird nicht erwähnt, daß sich die *Enterprise* von diesem recht gefährlichen Ort entfernt, doch als der Stern kollabiert, bleiben ihr fünfzehn Minuten, um darauf zu reagieren.

• Als das Gegenmittel bei LaForge zu einer schnellen Erholung führt, beschließt Crusher, auch sich selbst und Picard damit zu behandeln. Aus irgendeinem Grund dauert die Rekonvaleszenz bei ihnen viel länger.

• Zum Schluß der Episode nimmt Wesley Glückwünsche dafür entgegen, die *Enterprise* gerettet zu haben. Spielt es überhaupt keine Rolle, daß er ein sehr teures wissenschaftliches Schiff zerstört hat, um die *Enterprise* vor einer Gefahr zu bewahren, die er selbst heraufbeschworen hat? Na schön, er war ›betrunken‹, aber es wird nicht einmal *vorsichtiger* Tadel laut. (Ich weiß, ich weiß. Man hat ihm die Ohren langgezogen, als wir nicht hinsahen.)

• In einem der letzten Dialoge dieser Episode weist Yar Data mit Nachdruck darauf hin, daß ihre Intimitäten ›nie stattfanden‹. Sie scheint entschlossen zu sein, nie wieder darüber zu reden. Offenbar änderte sie ihre Meinung oder nahm Datas persönliche Dienste erneut in Anspruch, denn in ›Wem gehört Data?‹ meint der Androide, er hätte Yar sein Wort gegeben, niemandem zu erzählen, was sich zwischen ihnen abspielte.

Wie konnte er Yar sein Wort geben, wenn sie nie wieder über den Zwischenfall gesprochen haben?

• Wie kann sich eine alkoholartige Substanz durch Berührung ausbreiten? Man wird nicht betrunken, wenn man den Finger in ein Glas Wodka steckt.

Logik und Voraussetzungen

• Auch in dieser Episode verwendet Data Kontraktionen, zu denen er eigentlich gar nicht imstande ist. Als die Brückencrew eine Explosion an Bord der *Tsiolkovsky* hört, sagt er zu Picard: »What we've just heard is impossible.« (»Was wir gerade gehört haben, ist unmöglich.«) An Bord der *Tsiolkovsky* berichtigt er Riker und meint: »Correction, Sir. That's blown out.« (»Berichtigung, Sir: Das ist durchgebrannt.«) Und als Yar in einem verführerischen Tonfall fragt, wann sie sich in der Krankenstation melden soll, erwidert Data: »I'm sure he meant now.« (»Ich bin sicher, er [Picard] meinte jetzt sofort.«)

Geräte und Ausrüstung

• Vermutlich hat jemand die *Tsiolkovsky* gescannt, bevor sich die Einsatzgruppe zu ihr beamte. Picard und die anderen hörten, wie jemand ein Notschott aufsprengte, aber seltsamerweise verzichten sie beim Transfer auf Schutzanzüge. Selbst wenn die Lebenserhaltungssysteme der *Tsiolkovsky* noch funktionieren: Was ist mit einer möglichen Kontamination? Als sich Spock und Tormolen in ›Implosion in der Spirale‹ zur Forschungsstation Psi 2000 beamen, tragen sie Schutzkleidung. Ist das nicht sinnvoll? Oder vertrauen die Raumfahrer des vier-

undzwanzigsten Jahrhunderts ihrer Dekontaminierungstechnik so sehr, daß sie Schutzmaßnahmen nicht für nötig halten?

• Crusher prüft die Untersuchungsergebnisse in Hinsicht auf die toten Besatzungsmitglieder der *Tsiolkovsky*, findet dabei jedoch nichts Ungewöhnliches. Warum ist LaForges Tricorder nicht imstande, die großen Ketten aus H_2O-Molekülen zu entdecken? (Sie erscheinen auf dem Bildschirm, als Data die Aufzeichnungen aus ›Implosion in der Spirale‹ durchgeht.) Es kann doch nicht versäumt worden sein, die Scanner auf eine solche Konfiguration zu programmieren. Immerhin wäre damals fast Kirks *Enterprise* vernichtet worden.

• Als LaForge die Krankenstation verlassen hat, zeigen die Indikatoren über dem Bett noch immer seine Biowerte an!

• Während sich Data zum erstenmal die Aufzeichnungen ansieht, erscheint auf dem Monitor kurz ein Papagei, der eine Starfleet-Uniform trägt. Handelt es sich dabei um eine Anspielung auf den ›großen Vogel der Galaxis‹ namens Gene Roddenberry?

• Als Data Picards Anweisung nachkommt und einen ›Download‹ der Informationen durchführt, gibt das Computerterminal seltsam klickende Geräusche von sich. Das übliche Piepen bleibt aus, als der Androide mehrere Schaltflächen berührt.

• Allem Anschein nach werden die Sicherungssysteme in der Krankenstation zwischen dieser Episode und ›Die Zukunft schweigt‹ verbessert. In ›Gedankengift‹ schnallt Crusher LaForge mit Gurten fest. In ›Die Zukunft schweigt‹ verwendet sie ein Kraftfeld, um Picards Duplikat festzuhalten.

• Während seines Aufenthalts im Maschinenraum ruft Wesley ein Bild der *Tsiolkovsky* auf den Schirm. Es zeigt nicht den Traktorstrahl, der das wissenschaftliche Schiff umgibt.

• Es scheint alle zu verblüffen, daß Wesley innerhalb so kurzer Zeit einen umgekehrten Traktorstrahl schaffen kann. Wann hat Starfleet diese technische Errungenschaft verloren? In der Classic-Episode ›Der Tempel des Apoll‹ drückt Sulu auf der Brücke einige Knöpfe, woraufhin der Traktorstrahl nicht mehr anzieht, sondern abstößt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode spricht Picard einen langen Logbucheintrag und weist darauf hin, daß die *Enterprise* mit Warp 7 zur USS *Tsiolkovsky* fliegt. Die nächsten Außenaufnahmen zeigen uns das Schiff beim Flug mit Impulskraft.

• LaForge erlebt wirklich einen sonderbaren Tag. Er wird als erster ›angesteckt‹ – und außerdem auch noch das Opfer eines Kissendiebstahls! Als wir ihn zum erstenmal in der Krankenstation sehen, ruht Geordis Kopf auf zwei flachen Kissen. Crusher sucht ihr Büro auf und nimmt dort vor dem Terminal Platz. Die Kamera kehrt zu LaForge zurück, der aufsteht und die Krankenstation verläßt. Zu diesem Zeitpunkt hat der Kissendieb bereits zugeschlagen, denn die beiden Kopfkissen sind spurlos verschwunden.

• In den meisten Fällen haben die Tricktechniker gute Arbeit geleistet. So stellten sie zum Beispiel Objekte flach dar, um die Wirkung von Wesleys Traktorstrahl zu verdeutlichen. Doch ganz zu Anfang bei der Szene mit dem Stuhl sieht man, daß er

an drei schwarzen Fäden hängt, die an der Decke befestigt sind.

• Als Data die Aufzeichnungen der Ereignisse von ›Implosion in der Spirale‹ findet, sehen wir das Diagramm einer *Enterprise* der *Constitution*-Klasse. Allerdings stellt das Diagramm die umgerüstete *Enterprise* aus dem Film dar, nicht das ursprüngliche Modell aus der ersten Fernsehserie. (Der Unterschied läßt sich an der Form der Triebwerksgondeln feststellen. Die Gondeln der ersten *Enterprise* waren vorn rund, die der umgerüsteten Version schräg.)

• Kurz nachdem Yar das Quartier der Counselor betreten hat, greift Troi nach ihrer Hand, um die vom Rausch erfaßte Tasha zu trösten. Während des Gesprächs wechselt mehrmals die Perspektive. In einer Kameraeinstellung sieht man ein Tuch zwischen den Händen von Troi und Yar, in der anderen nicht.

Antworten

1. Zehn.

2. MacDougal.

DER EHRENKODEX

(CODE OF HONOR)

Sternzeit: 41235.25 – 41235.32

Lutan, ein Bewohner von Ligon II, entführt Yar von der *Enterprise.* Picard muß ihr gestatten, einen Kampf auf Leben und Tod gegen Yareena zu führen, Lutans Frau. Auf diese Weise werden die Besucher den ligonianischen Bräuchen gerecht und bekommen Gelegenheit, einen dringend benötigten Impfstoff zu erwerben.

Quizfragen

1. *Welche Starbase benachrichtigt die* Enterprise *von der Seuche auf Styris IV?*
2. *An welcher Krankheit leiden die Bewohner von Styris IV?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Anna Schulrud aus Milwaukee, WI, fand keine Widersprüche in Picards Gesprächen während dieser Episode. Im ersten Beckmesser-Band habe ich auf folgendes hingewiesen: Zuerst teilt Picard Lutan mit, daß er Ähnlichkeiten zwischen den ligonianischen Bräuchen und denen einer alten irdischen Kultur sieht, die er sehr verehrt. Später bezeichnet er die gleichen Bräuche als ›pompöses Affentheater‹. Anna glaubt, Picard hätte Lutan nur schmeicheln wollen.

(Sharl Smith aus Minneapolis, MN, schreibt in diesem Zusammenhang von dem Versuch, ›freundlich‹ zu sein.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich die Ligonianer zum erstenmal an Bord der *Enterprise* beamen, gibt ihnen Yar die Koordinaten der Frachtkammer 1. Ist das nicht ein ungewöhnlicher Ort, um Personen zu empfangen, die in der ligonianischen Kultur einen hohen Status haben? (Wahrscheinlich brauchten die Produzenten eine Rechtfertigung für den Bau entsprechender Kulissen, und deshalb schrieb man diese Szene ins Drehbuch!)

• Troi weist darauf hin, warum Data und sie glauben, daß Picard an der Mission auf Ligon II teilnehmen sollte. Riker vertritt eine andere Auffassung und schildert Data die Gründe dafür. Einen der Sätze beendet er mit ›Sir‹. Zu jenem Zeitpunkt spricht Riker eindeutig zu Data, aber normalerweise werden Offiziere, die einen niedrigeren Rang bekleiden, nicht mit ›Sir‹ angesprochen.

• Während der Krise auf Ligon II findet Data Zeit, LaForge zum erstenmal in seinem Quartier zu besuchen und einen Witz zu erzählen. Ganz abgesehen davon, daß der Androide erneut Kontraktionen verwendet: Als Geordi in dem Vortrag nichts Lustiges entdecken kann, hat Data angeblich einen ›Versprecher‹. Bei einem Androiden dürfte so etwas unmöglich sein. (Auch bei anderen Gelegenheiten drückt er sich seltsam aus, was auf Fehler bei der Programmierung seines Sprachverständnisses hinweist.)

• Aus dem Dialog geht hervor, daß Lutan Yareenas Tod wollte, um ihr Land zu erben. Doch am Ende der Episode weist

Yareena darauf hin, daß mit ihrem Tod die Partnerschaftsvereinbarungen zwischen ihr und Lutan enden. Anschließend wählt sie Hagon als ihren ›Ersten‹, wodurch Lutan angeblich alles verliert. Einen Augenblick. Wenn die ligonianischen Bräuche bestimmen, daß Lutan bei Yareenas Tod ihren gesamten Reichtum erbt, so müßte er jetzt ein reicher Mann sein, oder? Warum der Tradition Geltung verschaffen, die den Bruch der Partnerschaftsvereinbarung betrifft, nicht aber dem Brauch, der die Erbschaft von Vermögenswerten vorsieht?

• Als die *Enterprise* endlich den Impfstoff bekommen hat, der benötigt wird, um die Seuche auf Styris IV zu bekämpfen, bricht sie mit der ungeheuren Geschwindigkeit von Warp 3 auf. Was ist mit Warp 9 passiert? Wenn die Lage auf jenem Planeten wirklich so ernst ist, wie aus den Dialogen hervorgeht, so sollte die *Enterprise* versuchen, ihr Ziel so schnell wie möglich zu erreichen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Szene macht sich Picard auf die Suche nach Lutan. Er findet ihn bei einem Gespräch mit Hagon. Als sich der Captain nähert, entsprechen Hagons Lippenbewegungen nicht den Worten, die wir hören.

• In dieser Episode stellt sich heraus, daß Dr. Crusher Antiquitäten mag. Kurz nach dem Transfer von Yar und Yareena an Bord der *Enterprise* eilt Beverly zu Yareena, um sie zu untersuchen. Als die Ärztin den linken Arm ausstreckt, sehen wir an ihrem Handgelenk eine Uhr mit weißem Zifferblatt und einem Armband aus Leder.

• Zum Schluß der Episode begleitet Picard Lutan und Hagon von der Brücke zur Aussichtskammer. Die beiden Besucher betreten den schmalen Gang im rückwärtigen Bereich der Brücke zuerst, aber trotzdem erreicht Picard die Aussichtskammer vor ihnen. Wie lang ist der entsprechende Korridor eigentlich? Lang genug, um es Lutan und Hagon zu ermöglichen, sich zu verirren? Ist Picard deshalb vorausgeeilt, um ihnen den Weg zur Aussichtskammer zu zeigen? Übrigens sieht der Gang hier wie eine steile Rampe aus, die nach unten zum Beobachtungsraum führt. Wenn ich mich recht entsinne, ist er in anderen Episoden eben.

Antworten

1. Starbase 14.

2. Am Anchilles-Fieber.

DER WÄCHTER

(THE LAST OUTPOST)

Sternzeit: 41368.4 – 91368.5

Die *Enterprise* verfolgt ein Ferengi-Schiff, und beide Raumer geraten in den Einflußbereich eines Kraftfelds, das ihnen Energie absaugt und von einem alten Vorposten des Tkon-Reiches ausgeht. Während einer gemeinsamen Mission mit den Ferengi auf dem Planeten besteht Picard die Prüfung durch das ›Portal‹ des Vorpostens und sorgt dafür, daß beide Schiffe das Kraftfeld verlassen können.

Quizfragen

1. *Wo befindet sich der Tkon-Vorposten?*
2. *Welches Zeitalter folgt den Epochen Bastu, Cimi und Xora in der Zeitrechnung der Tkon?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nachdem die *Enterprise* von dem Energie absorbierenden Kraftfeld erfaßt worden ist, schickt Picard LaForge zum Maschinenraum – die Kommunikatoren sind ausgefallen, und der Captain muß wissen, wie die Lage in der technischen Abteilung ist. Denken wir daran: Zu diesem Zeitpunkt ist LaForge noch ein Lieutenant Junior Grade. Als wir ihn das nächste Mal sehen, hat er

praktisch den Maschinenraum übernommen! Was ist mit dem Chefingenieur passiert?

• Auf Picards Aufforderung nennt Data alle ihm bekannten Informationen über die Ferengi. Riker erhebt Einwände, als Data die Ferengi mit ›Yankee-Händlern‹ vergleicht, und der Androide erwidert spöttisch, daß sie wahrscheinlich nicht in Rot, Weiß und Blau gekleidet sind oder Uncle Sam ähneln. Kurze Zeit später fragt Yar, was ›primäre Farben‹ damit zu tun haben. Nun, ich glaube, Weiß zählt nicht zu den ›primären‹ Farben – Gelb, Rot und Blau –, zumindest im zwanzigsten Jahrhundert.

• Bei dieser Episode scheinen die Brückenoffiziere nicht viel von Disziplin zu halten. Data flüstert mit LaForge, während Picard versucht, mit den Ferengi zu verhandeln. Als Riker allein auf dem Planeten erscheint, ruft er nach den anderen, bis er schließlich auf Data trifft – der offenbar zu beschäftigt war, um zu antworten. Als Data und Riker den mit dem Kopf nach unten hängenden LaForge finden, fragt Riker, ob er bei Bewußtsein ist. Woraufhin Geordi erwidert: »Sehe ich etwa bewußtlos aus?«

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich darauf hingewiesen, daß Riker nach seinem Erscheinen auf dem Planeten nicht versuchte, den Insignienkommunikator zu verwenden. Data verzichtet darauf, seinen Tricorder zu benutzen, um die übrigen Mitglieder der Landegruppe zu lokalisieren. Zugegeben, später finden sie heraus, daß diese Geräte nicht richtig funktionieren, aber sie hätten wenigstens *versuchen* können, davon Gebrauch zu machen.

Logik und Voraussetzungen

• Angeblich bekommen in dieser Episode Repräsentanten der Föderation zum erstenmal Gelegenheit, Ferengi zu sehen. Doch spätere Ereignisse stellen das in Frage. In ›Picard macht Urlaub‹ heißt es, daß Vash schon seit einigen Jahren mit einem Ferengi namens Sovak zusammenarbeitet. Fünfeinhalb Jahre später, zum Zeitpunkt der Handlung von *STAR TREK: Deep Space Nine*, haben die Ferengi im Alpha-Quadranten einen so schlechten Ruf, daß sie die Möglichkeit begrüßen, sich im Gamma-Quadranten neue Märkte zu erschließen. Sie scheinen überaus aktiv gewesen zu sein, wenn es in ›Der Wächter‹ wirklich zur ersten direkten Begegnung zwischen Ferengi und Vertretern der Föderation kam.

• Erneut verwendet Data häufig Kontraktionen. Als er zu Beginn der Episode an der Funktionsstation sitzt, sagt er: »This shouldn't be.« (»Das sollte nicht sein.«) Als das Portal meint, es herrsche das Zeitalter Bastu, erwidert Data: »I'm afraid not.« (»Ich fürchte, nein.«) (Eigentlich sagt Data: »I'm 'fraid not.« Das sind zwei Kontraktionen in einem Satz.)

• Die Ferengi, denen die Crew der *Enterprise* begegnet, wirken aus irgendeinem Grund weitaus weniger lebhaft als jene, die am Einsatz auf dem Planeten beteiligt sind. Ist das ›Ducken, während man hin und her schwankt, dabei gleichzeitig die Arme baumeln läßt‹ bei den Ferengi plötzlich aus der Mode geraten? (Ich möchte niemandem zu nahe treten, aber die Szene erinnert mich an die Affen in *Der Zauberer von Oz.)*

Geräte und Ausrüstung

• Auf dem Weg zum Maschinenraum geht LaForge die Rampe auf der Brücke hoch. Die Tür des Turbolifts öffnet sich, als er noch ein ganzes Stück davon entfernt ist. Woher weiß der Turbolift, daß Geordi den Kontrollraum verlassen will und nicht zu einer der rückwärtigen Brückenstationen unterwegs ist?

• Als Yar nach dem zweiten Gespräch mit den Ferengi die Kom-Verbindung unterbricht, bleibt die DaiMon-Darstellung noch *einige Sekunden* lang auf dem Wandschirm. (Vermutlich handelt es sich um eine Art Nachbild.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Lichtquelle bei den Außenaufnahmen stiftet ziemliche Verwirrung. Die *Enterprise* und das Ferengi-Schiff werden durch Licht sichtbar, das eindeutig von der linken Seite kommt. Woraus sich die Frage ergibt: Warum kommt das Licht für den Planeten von rechts?

• Als Picard die Ferengi fragt, ob sie ihre Kapitulation rückgängig machen wollen, sind Yars Arme verschränkt; in der nächsten Kameraeinstellung hängen sie nach unten.

Antworten

1. Im Sonnensystem Delphi Ardu.

2. Makto.

DER REISENDE

(WHERE NO ONE HAS GONE BEFORE)

Sternzeit: 41263.1 – 41263.4

Durch eine Veränderung des Warptriebwerks – vorgenommen unter der Aufsicht des Antriebsexperten Kosinski, tatsächlich durchgeführt vom Reisenden – gerät die *Enterprise* in eine Dimension, wo Gedanken zu Wirklichkeit werden. Der Reisende begreift die Gefahr und setzt seine letzten Energiereserven ein, um die *Enterprise* zur Föderation zurückzubringen. Anschließend verschwindet er zu einer anderen Existenzebene.

Quizfragen

1. *An welchen beiden Schiffen hat Kosinski gearbeitet, bevor er zur* Enterprise *kam?*
2. *Wo befindet sich die* Enterprise *nach dem ersten Warp-Experiment?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn Picard tatsächlich so sehr Forscher ist: Warum startet er dann keine Sonde, als sich die *Enterprise* in einem weit entfernten Bereich des Universums befindet?

• Als Picard die Ballerina sieht, identifiziert er sie als Fähnrich. Doch wenn man sich ein Standbild der Szene ansieht, so stellt man fest, daß ihrer Uniformen Rangabzeichen fehlen. Sie kann also kein Fähnrich sein!

• Kurz vor dem Test, der die *Enterprise* nach Hause zurückbringt, bittet Picard die Crew darum, ihre Gedanken auf das Wohlergehen des Reisenden zu konzentrieren. Unmittelbar im Anschluß daran erteilt er den Befehl *Gefechtsstationen besetzen.* Alarmsirenen heulen, und Warnlichter blinken. Nun, *mir* fiele es unter solchen Umständen schwer, an das Wohlergehen einer bestimmten Person zu denken.

Logik und Voraussetzungen

• Autoren haben eine natürliche Abneigung gegen Grenzen und Beschränkungen. Wenn jemand in irgendeinem Zusammenhang eine Regel formuliert, so dauert es nicht lange, bis jemand anders versucht, sie zu umgehen. Es liegt wahrscheinlich an jenen seltsamen Genen, die uns veranlassen, unsere eigene Realität zu schaffen. Ich bin ziemlich sicher, daß die Produzenten zu diesem Zeitpunkt von *STAR TREK: Die nächste Generation* bereits die neue Warpskala beschlossen hatten. Danach befindet sich ein mit Warp 10 fliegendes Raumschiff an allen Stellen des Universums gleichzeitig. Außerdem wäre unendlich viel Energie nötig, um eine solche Geschwindigkeit zu erreichen. Und wie reagieren die Drehbuchautoren? Sie lassen LaForge sagen, daß die *Enterprise* beim ersten Test über Warp 10 hinaus beschleunigt.

• Verehrtes Publikum, es geht mal wieder um Kontraktionen. Und sie betreffen natürlich unseren Lieblingsandroiden, der angeblich gar nicht zu Kontraktionen fähig ist. Als die *Enterprise* beim ersten Versuch durchs All rast, fragt Picard nach der Geschwindigkeit. Data antwortet: »It's off the scale.« (»Sie liegt jenseits des üblichen Meßbereichs.« – Erstaunlicherweise

schrieben mir zwei Gildenmitglieder am gleichen Tag, um mich darauf hinzuweisen.) Kurze Zeit später sagt er zu Picard: »Captain, we're here.« (»Wir sind da, Captain.«) Im Anschluß daran meint er, daß sie die Sterne der Galaxis M33 sehen. (Auf die übrigen bekannten Kontraktionen gehe ich in ›Übersicht: Noch mehr Rätselhaftes‹ ein.)

Geräte und Ausrüstung

• Die Starfleet-Uniform des Antriebsexperten Kosinski weist einige seltsame Aspekte auf. Erstens: Es fehlt ein Insignienkommunikator. Gehört er nicht zur Standardausstattung? Zweitens: Sein Rangabzeichen ist rechteckig und einzigartig in der ganzen Fernsehserie. Es weist eine gewisse Ähnlichkeit mit den Insignien von Starfleet-Kadetten auf. Handelt es sich vielleicht um das Abzeichen eines Spezialisten?

Antworten

1. *An der* Ajax *und der* Fearless.
2. *In der Galaxis M33.*

• Als die *Enterprise* das erste Mal auf Warp 1,5 beschleunigt, verschwindet sie ohne das sonst übliche Aufblitzen, das den Beginn des Warptransfers anzeigt.

DIE GEHEIMNISVOLLE KRAFT

(LONELY AMONG US)

Sternzeit: 41249.3 – 41249.4

Die *Enterprise* untersucht eine seltsame Wolke, die mit Warpgeschwindigkeit unterwegs ist. Bei der Sondierung wird ein Energiewesen von den Sensoren angesaugt, gerät an Bord und wechselt dort von Person zu Person. Schließlich findet es Picard und benutzt seine Autorität, um sich dorthin zurückbringen zu lassen, wo es zu Hause ist.

Quizfragen

1. *Wer leitet die Selay-Delegation?*
2. *Wo befinden sich die Heimatwelten der Anticaner und Selay?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der Tod des Selay-Delegierten am Schluß der Episode scheint der Crew nicht sehr nahe zu gehen. Man stelle es sich einmal vor: Ein intelligentes Wesen wurde ermordet, und seine Mörder (bzw. ihre Mörder, wie es hier heißen müßte) möchten, daß das Opfer als Festschmaus zubereitet wird! Als Picard davon hört, zuckt er nur mit den Schultern und überläßt das Problem Riker, der Data ansieht, während im Hintergrund angenehme Musik erklingt. Auf der ›Liste der Völker, deren individuelle Rechte wir mit großer Entschlos-

senheit verteidigen sollten, ohne den geringsten Verstoß dagegen zu dulden‹ scheinen die Selay ganz unten zu stehen. (Übrigens im Gegensatz zu Kamala, der *sehr* attraktiven empathischen Metamorphin aus ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹. Was wohl der Grund dafür sein mag?)

Logik und Voraussetzungen

• Als das Energiewesen Picard übernimmt, verändert sich das Verhalten des Captains. Riker und Crusher treffen sich mit ihm, um die Situation zu besprechen, doch er kehrt den Vorgesetzten heraus und befiehlt ihnen beiden, sich gründlich untersuchen zu lassen. Einmal bittet Crusher ihn fast flehentlich um die Bereitschaft zur Zusammenarbeit. Diese Szenen stehen im Widerspruch zu einer ähnlichen Situation in der Classic-Episode ›Tödliche Wolken‹. Als Kirk beginnt, irrationales Verhalten zu offenbaren, teilen ihm Spock und McCoy auf eine respektvolle und doch nachdrückliche Weise mit, daß er ungewöhnliche Befehle gegeben hat. Anschließend fordern sie höflich eine Erklärung. Es besteht kein Zweifel daran, daß sie die Macht haben, Kirk des Kommandos zu entheben – und daß sie bereit sind, eine solche Maßnahme zu ergreifen.

Geräte und Ausrüstung

• Um sich in die Wolke zu beamen, tritt Picard an eine vollkommen dunkle Konsole heran und berührt sie. Daraufhin erhellen sich die Anzeigeflächen, und der Transfer erfolgt. Wenn die Displays vorher nicht leuchteten – woher soll man dann wissen, welche Schalter es zu betätigen gilt? Vielleicht gibt es bei solchen Konsolen das Äquivalent eines Screensa-

vers, doch in dem Fall würde die erste Berührung nur zu einer Wiederherstellung der allgemeinen Funktionsbereitschaft führen. Erst im Anschluß daran können Koordinaten und dergleichen eingegeben werden. Bei Picard hingegen genügt ein kurzer Kontakt, um die Konsole zu reaktivieren und gleichzeitig einen *ungewöhnlichen* Transfer vorzubereiten: Er will in Form von Energie im Innern der Wolke erscheinen. Lassen sich so komplexe Anweisungen übermitteln, indem man einmal kurz auf eine *dunkle* Schaltfläche tippt?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Worf wird von einer energetischen Entladung getroffen und fliegt einige Meter weit, bevor er auf den Boden fällt. Es folgt der Vorspann, und dann kommt Crusher herein. Es hat den Anschein, daß Worf der Mitte des Raums ein ganzes Stück näher ist als vorher. Bewegen sich Klingonen, wenn sie bewußtlos sind? Oder hat LaForge Worf vom Tisch fortgezogen und damit einmal mehr bewiesen, wie wenig die Crew von Erster Hilfe versteht? (Als Worf zum ersten Mal zu Boden sinkt, eilt LaForge zu ihm und dreht ihn herum. Auf die gleiche Weise verhält sich später Worf dem toten Singh gegenüber: Er rollt ihn herum, um den Puls zu fühlen. Ist das eine normale Vorgehensweise an Bord der *Enterprise?* Hat die Medizin im vierundzwanzigsten Jahrhundert solche Fortschritte erzielt, daß es nicht mehr notwendig ist, einen Verletzten zunächst so wenig wie möglich zu bewegen, um den angerichteten Schaden nicht noch größer zu machen?)

• Als die *Enterprise* zur Energiewolke zurückkehrt, sehen wir in einer Außenaufnahme, wie das Schiff ›über‹ uns dahinglei-

tet. Offenbar haben die Produzenten diese Szene umgekehrt eingefügt, denn der Schriftzug ›NCC 1701‹ befindet sich hinten an der unteren Seite des Diskussegments. Die Verantwortlichen glaubten vermutlich, es würde niemandem auffallen. (He-he-he.)

Antworten

1. Ssestar.

2. Im Beta Renna-System.

DAS GESETZ DER EDO

(JUSTICE)

Sternzeit: 41255.6 – 41255.9

Wesley verstößt unabsichtlich gegen das Gesetz der Edo, eines friedlichen Volkes auf Rubicun III. Picard muß entscheiden, ob er die Erste Direktive ignoriert oder zuläßt, daß der Junge auf die bei den Edo übliche Weise bestraft wird: mit dem Tod. (Hier einfügen: spannungsgeladene Musik.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Stellt nicht schon der Kontakt mit den Edo eine Verletzung der Ersten Direktive dar? Die Classic-Episode ›Brot und Spiele‹ bietet eine klare Definition des Nichteinmischungsprinzips: »Man darf weder sich selbst noch die Mission identifizieren. Jede Einflußnahme auf die soziale Entwicklung des Planeten hat auszubleiben. Es dürfen keine Hinweise auf das Weltall oder darauf erfolgen, daß es andere Planeten und Zivilisationen gibt.«

Quizfragen

1. *Wohin bringt die* Enterprise *vor dem Beginn der Episode eine Gruppe von Kolonisten?*
2. *Wie heißt die Edo-Frau, die Picard an Bord der* Enterprise *mitnimmt?*

• Die Edo bleiben bemerkenswert ruhig, als die fremden Besucher bei ihnen erscheinen. Sie verfügen nicht über moderne Technik, zeigen sich jedoch kaum überrascht, als Humanoide direkt vor ihnen materialisieren. Nun, ich habe viel Zeit damit verbracht, mir STAR TREK anzusehen. Wenn ich in meinem Keller plötzlich einem Außerirdischen begegne, bin ich vielleicht imstande, mit einem lässigen »He, nicht schlecht« zu reagieren. Aber diese Leute haben noch nicht einmal Fernsehen! Wie können sie von einem derartigen Phänomen völlig unbeeindruckt bleiben? (Oder sind die Edo so verdutzt, daß sie ihre Verblüffung gar nicht zum Ausdruck können?) Außerdem heißt es im Film *STAR TREK: Der Erste Kontakt*, daß Kontakte mit fremden Völkern erst dann hergestellt werden, wenn sie den Warpantrieb entwickelt haben. Das Erscheinungsbild der Edo scheint darauf hinzudeuten, daß ihnen eine solche Technik nicht zur Verfügung steht.

• Normalerweise wird ein Transfer mit der Anweisung ›Energie‹ eingeleitet. Doch als Picard den Transporterchef anweist, die Edo-Frau auf den Planeten zurückzubeamen, ruft Picard: »Ausführung!« Vermutlich war er nervös, weil sich zu jenem Zeitpunkt der Edo-Gott auf Kollisionskurs mit der *Enterprise* befand.

Geräte und Ausrüstung

• Die Insignienkommunikatoren werden benutzt, um den Transfer von Personen zu erleichtern. Das wird deutlich, als Picard die Edo-Frau mit seinem Kommunikator ausstattet und so ihre Rückkehr auf den Planeten vorbereitet. Es stellt sich die

Frage, warum Wesley keinen Insignienkommunikator hatte, als er die Landegruppe begleitete.

• Die Türen der *Enterprise* scheinen manchmal ein wenig ungeduldig zu sein. Als Picard Crusher darauf hingewiesen hat, daß er die Hinrichtung ihres Sohns nicht zulassen wird, machen sie sich beide auf den Weg zum Transporterraum. Picard tritt in den Korridor, und hinter ihm beginnt sich das Schott zu schließen. Dann gleitet es wieder auf, um auch Crusher zu gestatten, den Raum zu verlassen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Das ›göttliche‹ Schiff in dieser Episode hat erstaunliche Ähnlichkeit mit dem lysianischen Zentralkommando in ›Mission ohne Gedächtnis‹.

• Kurz nach Picards Transfer auf den Planeten setzt sich Crusher mit ihm in Verbindung. Sie informiert den Captain, daß Data aus der Bewußtseinsverschmelzung mit dem ›Gott‹ der Edo erwacht ist. Die Szene zeigt Data im Hintergrund, betreut von einem Assistenten der Bordärztin. Doch mit der akustischen Kulisse stimmt etwas nicht. Es erklingen Geräusche, wie man sie normalerweise auf der Brücke erwartet.

Antworten

1. Zum Strnad-System.

2. Rivan. (Ich weiß: zu einfach. Die Auswahl war nicht besonders groß.)

DIE SCHLACHT VON MAXIA

(THE BATTLE)

Sternzeit: 41723.9

Der normalerweise sehr habgierige DaiMon Bok von den Ferengi wird plötzlich großzügig und gibt Bergungsgut zurück, das Starfleet gehört: Picards letztes Kommando, die USS *Stargazer.* Die Crew der *Enterprise* ahnt nicht, daß sich Bok mit dem Schiff an Picard rächen will, weil sein Sohn bei der Schlacht von Maxia starb.

Quizfragen

1. *Wie heißt DaiMon Boks Zweiter Offizier?*
2. *Wohin ist die* Stargazer *nach dieser Episode unterwegs?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Mehrere Gildenmitglieder haben mir geschrieben, um zu erklären, warum Picard nicht die Selbstzerstörungssequenz eingeleitet hat, bevor er die *Stargazer* verließ (siehe meine Hinweise im ersten Beckmesser-Band). P. T. H. Carder aus Lancashire, England, bietet eine interessante Erklärung an: Es gab keine Kommandooffiziere mehr, die eine entsprechende Anweisung geben konnten – immerhin erfordert sie mehr als nur den Captain. Daraus ergibt sich folgende Frage: Wie initialisiert man die Selbstzerstö-

rung des Schiffes, wenn an Bord kaum mehr jemand am Leben ist?

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Unter dem Einfluß des Gedankenmanipulators, den Bok für seinen Plan erworben hat, bekommt Picard Kopfschmerzen. Kurz vor einem vereinbarten Treffen mit den Ferengi sucht er die Krankenstation auf, und dort hält ihm Crusher ein Gerät an den Kopf. Der Captain meint sofort, die Schmerzen seien verschwunden, aber Crusher weist daraufhin, daß sie nicht verschwunden, nur ›blockiert‹ sind. In meinem Lexikon wird Schmerz als ein ›elementares Gefühl‹ bezeichnet, ›das von schädlichen Stimuli‹ verursacht und als unangenehm empfunden wird. Woraus folgt: Wenn der Schmerz fort ist, so ist er fort. Man kann höchstens die Ursache ›blockieren‹, sie daran hindern, Schmerzen zu erzeugen.

• Die Ferengi beamen sich an Bord. Picard stellt Riker als Ersten Offizier und Data als jemanden vor, der in der Kommandohierarchie an zweiter Stelle steht. Einen Augenblick: Data ist Zweiter Offizier, und in der Kommandohierarchie kommt er nach Riker, also an *dritter* Stelle.

• Die Ferengi begaffen Troi einige Sekunden lang, bevor sie ihre Aufmerksamkeit auf Data konzentrieren. Sie äußern den Wunsch, den Androiden zu erwerben, doch Picard antwortet, er sei nicht zu verkaufen. Als die Ferengi nach dem Grund dafür fragen, bezeichnet Riker ihn als ›gebrauchte Handelsware‹. Deuten die Worte ›nicht zu verkaufen‹ darauf hin, daß Data unter anderen Umständen doch zu verkaufen wäre? Andererseits genießt er nach dem Föderationsgesetz den Status

eines intelligenten Wesens, einer ›Person‹, oder? Stellen wir uns einmal vor, die Ferengi wären bestrebt gewesen, Troi zu kaufen. Hätte Picard dann geantwortet, sie sei nicht zu verkaufen? Und hätte Riker auch in diesem Fall von ›gebrauchter Handelsware‹ gesprochen – um dafür von Troi mit einer schallenden Ohrfeige ›belohnt‹ zu werden?

• Starfleet hat doch nicht etwa vor, die *Stargazer* zur nächsten Starbase zu schleppen? Mit Impulskraft? Mit einer Geschwindigkeit, die geringer ist als die des Lichts? Wie weit ist die nächste Starbase entfernt? Zehn Lichtjahre? Data erwähnt, daß die wichtigsten Bordsysteme der *Stargazer* noch immer funktionieren. Warum werden nicht einige Techniker mit dem Auftrag an Bord gebeamt, das Warptriebwerk einsatzfähig zu machen?

• Was den Schlepper betrifft: Starfleet scheint sofort mit dem Einsatz des betreffenden Schiffes einverstanden zu sein. Doch kurze Zeit später erfahren wir, daß eine Subraum-Nachricht einen ganzen Tag braucht, um Starfleet zu erreichen, und für den Rückweg ist noch einmal die gleiche Zeit nötig. Wie konnte die Anfrage in Hinsicht auf den Schlepper die gleiche Strekke in so kurzer Zeit zurücklegen?

• Beim privaten Gespräch zwischen Riker und Kazago bezeichnet der Erste Offizier der Ferengi Bok als ›Captain‹. Normalerweise wird der Kommandant eines Ferengi-Schiffes ›DaiMon‹ genannt.

• Die Wohnzimmer-Raumschiffkommandanten der Gilde haben sich allerhand einfallen lassen, um das Picard-Manöver zu überlisten. Die *Enterprise* könnte die Waffensysteme der *Stargazer* mit gut gezielten Phaserstrahlen außer Gefecht setzen.

Riker wäre auch imstande, die Schilde der *Stargazer* zu senken, indem er den entsprechenden Kommandocode übermittelt (so wie in *STAR TREK II: Der Zorn des Khan).* Oder er könnte einen Warptransfer einleiten und später zurückkehren, wenn die Lage günstiger ist.

Geräte und Ausrüstung

• Zum Schluß dieser Episode verhalten sich Transporter, Schilde und Traktorstrahlen sehr seltsam. Bok gibt der Stargazer den Befehl, die Schilde zu aktivieren. Er spricht noch einmal mit Picard, und dann beamt er sich aus dem Schiff, ohne die Schilde vorher zu senken. Riker richtet einen Traktorstrahl auf die Stargazer, während ihre Deflektoren noch immer aktiv sind. (In der Doppelfolge ›In den Händen der Borg/Angriffsziel Erde‹ konnten die Borg Picards Schiff erst dann mit einem Traktorstrahl erfassen, als die Schilde ihre Energie verloren.) Und schließlich: Die Enterprise beamt ihren Captain zurück, obwohl nichts darauf hindeutet, daß die Stargazer ihre Schilde senkt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nachdem die USS *Stargazer* von den Fernbereichsensoren erfaßt wurde, spricht LaForge von der Ortung eines Raumschiffs der *Constellation*-Klasse. Doch wenn man auf seine Lippen achtet, so stellt man fest, daß er in Wirklichkeit ›*Constitution*-Klasse‹ sagt. Nun, die erste *Enterprise* war ein Schiff der *Constitution*-Klasse und sah ganz anders aus als die *Stargazer.* Offenbar haben die Produzenten den Fehler bemerkt und Geordis Hinweis verändert.

• Die geisterhafte Crew der *Stargazer* trägt Uniformen im Stil von *STAR TREK: Die nächste Generation.* Interessanterweise gehörte auch Jack Crusher zur Besatzung der *Stargazer,* und während seines holographischen Erscheinens in ›Familienbegegnung‹ trägt er eine Uniform in der Kinofilm-Art.

Antworten

1. Rata.

2. Zur Xendi-Starbase 9.

RIKERS VERSUCHUNG

(HIDE AND Q)

Sternzeit: 41590.5 – 41591.4

Nach ihrem ersten Kontakt mit der Menschheit schickt das Q-Kontinuum Q zurück zur *Enterprise.* Sein Auftrag: Er soll Riker dazu bringen, sich dem Kontinuum anzuschließen. Q bietet Riker Unsterblichkeit und fast unbegrenzte Macht, aber der Erste Offizier lehnt sein Angebot ab und zieht es vor, bei seinen Freunden und Kollegen zu bleiben.

Quizfragen

1. *In welcher Gestalt erschien Q zuerst?*
2. *Wo setzt die* Enterprise *Troi ab, um es ihr zu ermöglichen, mit einem Shuttle nach Hause zu fliegen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Nachdem Q Riker allmächtig gemacht hat, weiß Picard nicht recht, welchen Rat er dem Ersten Offizier geben soll. In seinem Logbucheintrag meint er, in bezug auf eine derartige Situation hätte niemand Erfahrung. Im ersten Beckmesser-Band habe ich erwähnt, daß sich Picard offenbar nicht genau genug mit den Forschungsflügen früherer *Enterprise*-Schiffe beschäftigt hat, denn sonst wüßte er: In der Classic-Episode ›Spitze des Eisbergs‹ bekommt es Kirk mit einem Mann zu tun, der sich in

Gott verwandelt. P. T. H. Carder aus Lancashire, England, wies mich darauf hin, daß Kirk in seinem Bericht keine Einzelheiten über Gary Mitchell nannte – so hieß der Mann, der praktisch zu einem Gott wurde. Möglicherweise enthalten die entsprechenden Starfleet-Aufzeichnungen nur eine Warnung vor dem Flug durch die Große Barriere (die Ursache für Mitchells Veränderung).

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene bricht Worf zu einer Erkundungsmission auf, um den Feind auf Qs Spielplaneten zu lokalisieren. LaForge hält Riker über die Fortschritte des Klingonen auf dem laufenden und meint, selbst über große Entfernung hinweg könnte er die Sommersprossen in Worfs Gesicht sehen – wenn er welche hätte. Wenn Geordi tatsächlich so gut sehen kann: Warum wird Worf dann überhaupt in den Einsatz geschickt? LaForge müßte doch imstande sein, die Lage von ihrer gegenwärtigen Position aus zu sondieren.

• In dieser Episode scheint LaForge an einem akuten Anfall von Ausdrucksarmut zu leiden. Picard gegenüber beschreibt er die Geschöpfe auf Qs Planeten als ›Tierdinge‹ (diese Bezeichnung wurde zuvor von Worf geprägt). Wäre es nicht besser, sie ›haarige, schweinsgesichtige Humanoide, gekleidet in die Uniformen französischer Soldaten und ausgestattet mit Waffen, die wie Musketen aussehen, jedoch keine Kugeln verwenden, sondern Energiebündel‹ zu nennen?

• Auch in dieser Episode zeichnet sich die Crew der *Enterprise* durch mangelnde Kenntnisse in Hinsicht auf Erste Hilfe aus. Als die Landegruppe während der Rettungsmission die Ver-

letzten erreicht, räumt Data Felsen beiseite und entdeckt ein Mädchen. Bevor Crusher ihn daran hindern kann, *hebt er es hoch!*

• Zum Schluß der Episode schickt sich Riker an, der Brückencrew Abschiedsgeschenke zu geben. Er macht Wesley zehn Jahre älter, verwandelt ihn in einen muskulösen jungen Mann – der aber noch immer die Stimme des fünfzehnjährigen Wesley hat. (Übrigens: Die Serie lief fast sieben Jahre. Sollte Wesley Crusher an ihrem Ende nicht mehr Ähnlichkeit mit seinem hier vorgestellten älteren Selbst haben?)

• Nachdem Riker Wesley älter gemacht hat, kommentiert LaForge: »He, Wes… nicht übel.« Auf was bezieht sich diese Bemerkung? Wesleys Aussehen kann damit nicht gemeint sein, denn das äußere Erscheinungsbild von Personen bleibt Geordi verborgen: Als Riker ihm Augen gibt, blickt er zu Yar und meint, sie sähe noch besser aus, als er es sich vorgestellt hatte. Oder wollte er ihr einfach nur ein wenig schmeicheln?

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode wetten Picard und Q – und Picard gewinnt. Was für Q bedeutet: Eigentlich wäre er dazu verpflichtet, die Menschheit *für immer* in Ruhe zu lassen. Natürlich hält er sich nicht daran, denn sonst gäbe es keine Folgen mit Q mehr.

• Als Riker Worf eine ziemlich kratzbürstige klingonische Maid präsentiert, reagiert er darauf mit den Worten: »Sie stammt aus einer Welt, die mir fremd geworden ist.« Doch spätere Episoden strafen ihn Lügen. In ›Die Thronfolgerin‹ findet er großen Gefallen daran, Wesley die klingonischen

Paarungsrituale zu erklären. In ›Rikers Vater‹ wird er depressiv, als er zehn Jahre nach seinem Aufstiegsalter daran gehindert wird, an einem feierlichen Ritual teilzunehmen. In ›Klingonenbegegnung‹ läßt er sich auf klingonische Art und Weise mit K'Ehleyr ein, und in ›Die Sünden des Vaters‹ kämpft er für die Ehre seiner Familie. (Ich vermute, die klingonische Maid gefiel ihm einfach nicht, und deshalb hat er gelogen, um sie schnell wieder loszuwerden.)

• Nachdem er zunächst in der Uniform eines Admirals erschien, zeigt er sich in der Aufmachung eines französischen Feldmarschalls, was einen höheren Rang bedeutet. Als Riker darauf hinweist, meint Q, nach dem Status des Admirals könne man wohl nicht von ihm erwarten, sich mit einem geringeren Rang zufriedenzugeben. Doch in anderen Episoden, zum Beispiel in ›Zeitsprung mit Q‹, präsentiert er sich als Captain. (Liegt es vielleicht daran, daß er Picard vergöttert?)

Geräte und Ausrüstung

• Die Turbolifttür scheint zu spüren, wann Situationen eine gewisse Dramatik erfordern. Nachdem Riker um eine Zusammenkunft mit der Brückencrew gebeten hat, betritt er den oberen Turbolift, dreht sich dann um und richtet einen bedeutungsvollen Blick auf Picard. Die Kamera schwenkt zum Captain und dann wieder zurück, woraufhin die Tür glaubt, lange genug gewartet zu haben – sie schließt sich endlich. Nun, vielleicht hat Riker sie mit seinen neuen Kräften kontrolliert.

Antworten

1. *Als aldebaranische Schlange.*
2. *In der Starbase G-6.*

DIE FRAU SEINER TRÄUME

(THE HAVEN)

Sternzeit: 41294.5 – 41294.6

Als sich ein Seuchenschiff dem wunderschönen Planeten Haven nähert, hält Picard es mit einem Traktorstrahl fest – er will verhindern, daß die Tarellianer die Bewohner des Planeten anstecken. Es stellt sich heraus, daß die Tarellianer wegen Wyatt Miller gekommen sind: Der junge Arzt steht seit seiner Kindheit auf geheimnisvolle Weise mit einer jungen Tarellianerin in Verbindung.

Quizfragen

1. *Wie heißt die erste Elektorine von Haven?*
2. *Welches Volk zerstörte das letzte bekannte tarellianische Seuchenschiff?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band führte ich an, Deanna Troi hätte von den ›Jahren, die ich bei dieser Mission verbracht habe‹ gesprochen. Auf der Grundlage dieses Zitats stellte ich in Frage, ob die *Enterprise* erst vor einem knappen Jahr fertiggestellt worden sein kann, wie Picard in ›Die geheimnisvolle Kraft‹ meint. David Foster aus Charleston, WV, teilte mir mit, daß Troi in Wirklichkeit von den Jahren spricht, die sie bei dieser Mission ›verbringen

würde‹.[2] Ich habe die entsprechende Stelle überprüft und muß zugeben, daß David Foster recht hat. Vielleicht ließ ich mich von dem Umstand durcheinanderbringen, daß Deanna Troi in ihrem Hinweis verschiedene Zeitformen verwendete. Mit folgenden Worten erklärt sie Picard, warum sie nie auf die genetische Bindung hingewiesen hat: »Ich bin sicher gewesen, daß es nie dazu kommt, Captain: die Jahre, die ich bei dieser Mission verbringen würde, der Umstand, daß sie mich weit von der Heimat fortbrachte…« Ich hätte genauer hinhören sollen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Niemand scheint darüber erstaunt zu sein, daß Wyatts Traumfrau tatsächlich existiert. Ist das nicht seltsam?

Logik und Voraussetzungen

• Durch das Gespräch, daß Lwaxana und Deanna Troi im Korridor führen, bekommen wir einige interessante Hinweise. So erfahren wir, daß Lwaxana vor Mr. Homn einen Diener hatte, der versuchte, Deanna von ihrem Akzent zu befreien, der angeblich auf ihren Vater zurückgeht. Nun, in ›Ort der Finsternis‹ spricht Deanna mit ihrem Vater – bei dem sich gar kein Akzent feststellen läßt. Außerdem sehen wir in ›Ort der Finsternis‹ ein Foto, das die komplette Troi-Familie zeigt. Nach dem Tod von Deannas älterer Schwester hat Mr. Homn dieses Foto angeblich beiseite gelegt – damals beschloß Lwaxana, alle Erinnerungen an ihre erste Tochter zu vernichten.

---

[2] »The years I'd spen*t* on this mission« und »The years I'd spen*d* on this mission« (Hervorhebung von mir) – *Anm. d. Übers.*

Das Bild präsentiert uns Deanna als kleines Kind. Woraus sich ein weiteres Problem ergibt. Der Dialog in ›Die Frau seiner Träume‹ weist darauf hin, daß der Diener vor Mr. Homn versuchte, Deanna ihren Akzent zu nehmen. Doch das Bild zeigt Mr. Homn als Diener, während Deanna ein Baby ist. Woraus folgt: Der Diener *vor* Mr. Homn arbeitete für die Troi-Familie, als Deanna ein Baby war. Ist es nicht ein wenig übertrieben zu versuchen, einem *Säugling* den Akzent zu nehmen?

Geräte und Ausrüstung

• Hier ist ein technisches Detail der *Enterprise,* von dem Sie bisher vielleicht noch nichts wußten: Die Bilder in den Gäste quartieren können gedreht werden! Achten Sie auf das Bild an der Wand, als Troi Wyatt in seiner Unterkunft besucht. Die Sterne in der unteren rechten Ecke formen fast ein ›L‹. Wenn man am Ende der Szene genau hinsieht, stellt man fest, daß sich das Bild um hundertachtzig Grad gedreht hat: Das ›L‹ befindet sich nun in der linken oberen Ecke. (Ich finde so etwas *herrlich!)*

• Bei der Besprechung nach der Identifizierung des tarellianischen Schiffes behauptet Crusher, der Entwicklungsstand tarellianischer Technik entspräche dem auf der Erde im späten zwanzigsten Jahrhundert. Woher stammt dann das Schiff? Es verfügt über einen – wenn auch nicht funktionsfähigen – Warpantrieb und ist mit Transportern ausgestattet.

• Offenbar wußten die Produzenten zu diesem Zeitpunkt noch nichts von den Biofiltern des Transporters. Soweit wir von Crusher wissen, wird die Krankheit der Tarellianer von einem einfachen Virus verursacht, vergleichbar mit den Mi-

kroben des zwanzigstens Jahrhunderts – damit sollte die Technik des vierundzwanzigsten Jahrhunderts eigentlich spielend fertig werden. Picard hätte die Tarellianer einfach transferieren können, um sie anschließend ein normales Leben führen zu lassen. (Als die Crew herausfand, daß ihre Transporter mit solchen Biofiltern ausgestattet sind: Warum machte sie sich nicht sofort auf den Weg, um den armen, vom Schicksal gebeutelten Tarellianern zu helfen?)

• Picard hält das tarellianische Schiff mit einem Traktorstrahl fest, um zu verhindern, daß sich die Tarellianer auf den Planeten beamen. Doch am Ende der Episode fällt es Wyatt überhaupt nicht schwer, sich an Bord des Schiffes zu transferieren. Kam es zwischen Transporter- und Traktorstrahl zu einer automatischen Abstimmung, um den Transfer zu ermöglichen?

• In ›Der einzige Überlebende‹ hat es den Anschein, daß man einen Berechtigungscode eingeben muß, um die Geräte der *Enterprise* zu verwenden. Aber in dieser Episode tritt Wyatt an die Konsole heran, berührt eine Schaltfläche und beamt sich an Bord des tarellianischen Schiffes. Wurde der Berechtigungscode bereits vom Transporterchef eingegeben?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nach Wyatt Millers Transfer meint seine Mutter, daß sich Lwaxana erst an Bord beamt, wenn alle Millers den Transporterraum verlassen haben. Zu diesem Zeitpunkt steht Picard dicht hinter Mrs. Miller. In der nächsten Szene befindet er sich plötzlich neben ihr. (Was sehr praktisch ist, denn dadurch kann er sie nach draußen führen. Ein Starfleet-Captain versteht es eben, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein.)

• Während des Empfangs von Wyatt und Deanna, sprechen die Millers und Lwaxana über die bevorstehende Hochzeit. Lwaxana ist dagegen, daß Picard die Vermählung vornimmt, weil er sich nicht mit den betazoidischen Bräuchen auskennt. Bei dieser Szene sieht Data zu Mr. Homn, der sich gerade einen weiteren Drink genehmigt. In der nächsten Aufnahme sehen wir, daß Datas Blick Picard gilt.

• Als Riker den Empfang verläßt, folgt ihm Deanna zum Holodeck. Dort hält sie ihm einen Vortrag über das menschliche Problem, platonischer von physischer Liebe zu trennen. Dabei wird aus Rikers Lächeln ein Grinsen, und es scheint ihm sehr schwer zu fallen, nicht laut zu lachen. Doch in der nächsten Nahaufnahme wirkt der Erste Offizier mißmutig und verdrießlich. (Hat man vergessen, die vorherige Szene herauszuschneiden? Marina Sirtis erweckt darin den Eindruck, ihren Dialog fast zu verpatzen.)

• Als Troi das Holodeck betritt, sind beim Öffnen und Schließen der Tür die üblichen Geräusche zu hören. Sie wiederholen sich, als Riker die Projektionskammer verläßt. Zwischen diesen beiden Ereignissen kommt Wyatt herein, ohne daß etwas zu hören ist. Hat er einen Weg aufs Holodeck gefunden, ohne die Tür zu benutzen?

• Da wir gerade davon sprechen, Orte zu erreichen, ohne Türen zu bemühen… Troi kehrt erstaunlich schnell zur Brücke zurück. Als sich das Seuchenschiff Haven nähert, schlägt Yar vor, es mit einer Phasersalve aufzuhalten. Picard lehnt ab, und plötzlich sitzt Troi in ihrem Sessel, der zuvor leer gewesen ist.

Antworten

1. Valeda Innis.

2. Die Alkyonen.

DER GROSSE ABSCHIED

(THE BIG GOODBYE)

Sternzeit: 41997.7

Nach den anstrengenden Vorbereitungen für eine Kontaktaufnahme mit den sehr aufs Protokoll bedachten Jarada möchte sich Picard auf dem Holodeck entspannen. Crusher, Data und der Literaturwissenschaftler Whalen leisten ihm Gesellschaft bei einem historischen Abenteuer in der Welt von Dixon Hill, einem fiktiven Detektiv in den vierziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts. Unglücklicherweise beschädigt eine Sonde der Jarada das Holodeck, wodurch Picard und seine Begleiter in Gefahr geraten.

Quizfragen

1. *Wie heißt Picards holographischer Polizei-Kumpel?*
2. *Zu welchem Planeten fliegt die* Enterprise, *damit Picard die Jarada begrüßen kann?*

Anmerkungen

Geoffrey Cook aus Hammond, IN, wies mich auf die gute Auswahl des musikalischen Hintergrunds bei dieser Episode hin. Als Picard die Dixon Hill-Welt auf dem Holodeck betritt, singt eine Frau: »You came to me from out of nowhere.« (»Du kamst aus dem Nichts zu mir.«)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bei der ersten Staffel herrscht in Hinsicht auf die Sternzeiten ein ziemliches Durcheinander. Die Ereignisse dieser Episode spielen sich bei Sternzeit 41997.7 ab; daher sollte sie eigentlich die letzte der ersten Staffel sein. Wahrscheinlich wußten die Produzenten noch nicht, was sie mit den Sternzeiten anfangen sollten.

• Als Picard das Holodeck betritt, spricht er einen Logbucheintrag, in dem er auf die Funktionsweise der Projektionskammer eingeht. Für wen ist der Logbucheintrag eigentlich bestimmt? Gibt es im vierundzwanzigsten Jahrhundert noch Personen, die nicht wissen, was es mit einem Holodeck auf sich hat? (Der ›Logbucheintrag‹ hat natürlich einen anderen Grund. Die Informationen darin sind nicht für Starfleet Command bestimmt, sondern für uns, die Zuschauer, die von solchen Dingen keine Ahnung haben. Die Produzenten müssen Dialoge bzw. Monologe einfügen, damit wir über technische Voraussetzungen und dergleichen Bescheid wissen. In dieser Folge der Fernsehserie stellt das Holodeck noch immer ein Novum dar, obgleich es bereits in drei Episoden erschien: ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹, ›Der Ehrenkodex‹ und ›Die Frau seiner Träume‹. Daher hielt man es für notwendig, die Kenntnisse der Zuschauer mit einem eigentlich absurden ›Logbucheintrag‹ aufzufrischen.)

• Picards Interesse an Detektivgeschichten aus den vierziger Jahren erscheint mir seltsam. Für den Captain ist die entsprechende Literatur über 400 Jahre alt! Verbirgt sich in jenen Geschichten tatsächlich ein ›literarischer Wert‹, der dafür sorgt, daß sie vier Jahrhunderte überdauern? Oder spielt ›Qualität‹ angesichts von elektronischen Speichermedien keine Rolle

mehr? Kann aufgrund von Datenkompression und billigen Speicherchips jedes publizierte Buch damit rechnen, in irgendeiner Bibliothek bis ans Ende der Zeit zu überdauern? (Man stelle sich einmal vor, daß jemand in 350 Jahren auf ›Cap'n Beckmessers Führer durch *STAR TREK: The Next Generation*‹ stößt… He, wenn Sie dies zufälligerweise im vierundzwanzigsten Jahrhundert lesen: Beste Grüße von den Beckmessern aus dem zwanzigsten Jahrhundert!)

• Die Jarada-Sonde, die das Holodeck beschädigt, läßt die Brücke erzittern. Mit ziemlicher Sicherheit sorgt sie auch im Bereich des Holodecks für Erschütterungen. Aber Picard versucht nicht herauszufinden, was mit seinem geliebten Schiff passiert.

• Wenn den Jarada das Protokoll so wichtig ist: Wieso verlangen sie dann Picards Präsenz vor der vereinbarten Zeit?

• Riker ärgert sich darüber, daß Picard auf dem Holodeck festsitzt. Gleichzeitig wächst seine Anspannung, weil der Termin für die Begrüßung der Jarada immer näher rückt. Schließlich weist er Yar an, einen Kom-Kanal zu öffnen, und dann *verlangt* er, mit den insektenartigen Fremden zu reden. Erstens: Unmittelbar nach Rikers Anweisung, einen Kom-Kanal zu öffnen, sieht man das Spiegelbild eines Galgenmikrofons. Wo? In einem weißen Bereich an der Rückwand, links vom Ersten Offizier. Zweitens: Hat Riker während der Einsatzbesprechung zu Beginn dieser Episode geschlafen? Er müßte eigentlich wissen, daß den Jarada das Protokoll wichtig genug ist, um nicht auf seinen Kommunikationsversuch zu reagieren.

• Schon vor dem Eintreffen der Jarada-Sonde verhält sich das Holodeck sehr seltsam. Picard verläßt die Projektionskammer, als sie Dixon Hills Büro zeigt, und er weist den Computer an, das Programm zu speichern. Später kehrt er mit Data und dem Literaturwissenschaftler Whalen zurück, doch als sich die Tür öffnet, sehen wir die Straße. Warum befindet sich auf der anderen Seite des Zugangs nicht das Büro? Immerhin ist das Programm an jener Stelle gespeichert worden. Stellte das dortige Eintreffen des Gangsters Felix Leech vielleicht das Ende eines Kapitels dar, und beginnt mit der Straßenszene ein neues? In diesem Zusammenhang ergeben sich weitere Fragen. Wenn man es mit der Holodeck-Version eines Romans zu tun hat – muß man dann auch jene Phasen ›erleben‹, die im Buch übersprungen werden? Wenn Picard dem Computer keine anderslautenden Anweisungen gäbe – müßten wir dann Dixon Hills Apartment aufsuchen und dort sieben Stunden schlafen, bevor die Handlung weitergeht?

• Hätte Crusher den von Leech angeschossenen Whalen auf dem Holodeck in ein Krankenhaus des zwanzigsten Jahrhunderts bringen können? Dort wäre sie zwar nicht in der Lage gewesen, ihn mit den gewohnten Geräten zu behandeln, aber vielleicht hätte sie den Zustand des Verletzten stabilisieren können.

• In einer Szene weist Wesley darauf hin, daß ihm kein Fehler unterlaufen darf. Sonst könnte das Programm enden, was dazu führt, daß alle in der Projektionskammer befindlichen Personen verschwinden. Möchten Sie Ihre Freizeit in einem Raum verbringen, der Sie einfach in Luft auflösen kann?

• Bestimmt wollten die Produzenten einen bestimmten Effekt damit erzielen, aber ich muß darauf hinweisen, um meinen

Pflichten als Beckmesser zu genügen: Das Holodeck beendet die Simulation der Dixon Hill-Welt auf eine recht sonderbare Weise. Als Picard hinausgeht, trübt sich das Licht und die Tür gleitet zu. Sollte in der Projektionskammer nicht das gelbe Gittermuster sichtbar werden? (Oder haben sich die Produzenten dieses Merkmal erst später einfallen lassen?)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Lippenstiftspuren, die nach dem Kuß von einer Holodeck-Frau in Picards Gesicht zurückbleiben, scheinen sich dort zu bewegen. Die *Femme fatale* küßt den Captain dicht unterhalb der Lippen, und zwar nicht mit sonderlichem Nachdruck. Als Picard das Holodeck verläßt, ist der Fleck viel größer geworden und befindet sich über den Lippen.

• Nachdem Picard das Holodeck zum zweitenmal betreten hat, kauft er eine Zeitung. Der Straßenverkäufer reicht sie ihm gefaltet, doch als Picard sie entgegennimmt, ist sie ganz plötzlich offen.

• Als Crusher das Holodeck betritt, hat schon jemand die Verkleidungstafel unter dem Interfacedisplay entfernt. Aber als LaForge nach Picard und den anderen sieht, befindet sich die Tafel wieder an ihrem Platz. Ist das Holodeck wirklich von der Jarada-Sonde beschädigt worden? Oder gibt es an Bord der *Enterprise* jemanden, der einen Groll gegen Picard hegt und versucht, ihn in Gefahr zu bringen? (Andererseits: Vielleicht hatte es der Unbekannte auf Whalen abgesehen. Immerhin wird auf *ihn* geschossen, und als Literaturwissenschaftler mangelte es ihm sicher nicht an Feinden.)

Antworten

1. McNary.

2. Trona IV.

• Als die Gangster in den Korridor der *Enterprise* treten, zeigt die Aufnahme vom Holodeck aus eine Wand auf der anderen Seite des Ausgangs. Als die gleiche Szene von außerhalb der Projektionskammer gezeigt wird, sehen wir einen Korridor auf der anderen Seite des Ausgangs.

DAS DUPLIKAT

(DATALORE)

Sternzeit: 41242.4 – 41242.5

Auf Omicron Theta findet eine Landegruppe die Einzelteile eines Androiden. Nach der Montage stellt er sich als Lore vor, Datas Bruder. Gerade noch rechtzeitig kommen Data und Wesley Lore auf die Schliche: Er wollte die Crew einem unheilvollen Wesen überlassen, der sogenannten kristallinen Entität. Lore wird ins All gebeamt.

Quizfragen

1. *Welcher Chefingenieur überwacht den Zusammenbau von Lore?*
2. *Offiziere von welchem Schiff fanden Data?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Doris R. Skiba hat mir geschrieben, daß Lores Haar nicht über die Ohren reicht, als Data den Kopf seines ›Bruders‹ hebt. Ich habe das im ersten Beckmesser-Band behauptet, und zwar zu unrecht, wie ich nun weiß. Lores Ohren waren noch nicht einmal am Kopf befestigt! Es gibt nur eine Entschuldigung für meinen Fehler: Vielleicht war die damalige Aufzeichnung der Folge von schlechter Qualität. Als ich mir die Episode noch einmal angesehen habe, fiel mir mein Versehen sofort auf.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wird das Kommunikationssystem während dieser Episode gewartet? Zweimal schickt Picard jemanden, um Data zu holen, anstatt den Insignienkommunikator zu benutzen. Zu Beginn der Episode beauftragt er Wesley, Data zur Brücke zu holen. Und nach der Entdeckung von Lore teilt Crusher Data mit, daß Picard mit ihm reden will.

• Als Data das Niesen übt, fragt Wesley den Androiden, ob er erkältet ist. Data versteht die Frage nicht, und daraufhin erklärt Wesley, er wüßte von seiner Mutter, daß die Leute ›früher‹ an einer solchen Krankheit litten. Wenn es inzwischen keine Erkältungen mehr gibt – warum fragt Wesley Data dann, ob er erkältet ist? Glaubt er vielleicht, daß sich Androiden einen Schnupfen holen können, gegen den die moderne Technik noch kein Gegenmittel gefunden hat?

• Als sich die Landegruppe auf den Planeten beamt, spricht Riker einen langen Logbucheintrag und kennzeichnet ihn mit der Sternzeit 4124.5 – damit würde diese Folge in der Zeit der Classic-Serie spielen! (Ganz offensichtlich hat er eine Zahl vergessen.)

• Kurz nach der Ankunft auf dem Planeten meint LaForge, der Boden sei *fast* leblos. Doch in seinem Logbucheintrag hat Riker ihn als völlig steril bezeichnet. (Außerdem gibt es kein ›fast leblos‹ oder ›fast tot‹. Entweder ist der Boden leblos oder nicht.)

• Es herrscht ziemliche Verwirrung in Hinsicht auf folgende Ereignisse: die Vernichtung des planetaren Lebens durch die kristalline Entität, Lores Demontage, die Entstehung der von

Kindern gezeichneten Bilder, den Bau von Data und so weiter. Soweit ich es den Dialogen entnehmen kann, sieht die Sache so aus: Soong baute Lore. Lore nahm Kontakt mit der kristallinen Entität auf. Die kristalline Entität näherte sich dem Planeten. Soong deaktivierte Lore. Die Kolonie wußte von der Gefahr und baute eine große Zuflucht. Die kristalline Entität traf ein und begann damit, das Leben auf dem Planeten auszulöschen. Alle zogen sich in die Zuflucht zurück. Die Kinder malten Bilder davon, und Soong übertrug die Erinnerungen der Kolonisten auf Data. (Ich weiß nicht genau, *wann* Soong ihn baute.) Soong legte Data auf die Platte und floh. (Das stellt sich in ›Die ungleichen Brüder‹ heraus.) Die kristalline Entität verschlang alle, außer Data. Nun, es ergibt einen Sinn – bis auf die Ereignisse in ›Das Recht auf Leben‹. In jener Episode verhält sich die kristalline Entität wie ein großer Staubsauger, der alles Leben auf dem Planeten in relativ kurzer Zeit verschlingt: in weniger als dreißig Stunden, wahrscheinlich sogar in weniger als sechs. Wie konnten Soong und die Kolonisten in dieser kurzen Zeit so viel bewerkstelligen, bevor sie starben bzw. flohen?

• In dieser Episode scheinen Picard und Riker Wesley mit einer sonderbaren Einstellung zu begegnen. Der Erste Offizier schenkt ihm genug Vertrauen, um ihn damit zu beauftragen, nach Data und Lore zu sehen. Doch anschließend sind Riker und Picard gar nicht daran interessiert, einen Bericht von dem Jungen zu hören.

• Was geschieht zum Schluß der Episode mit Lore? Wesley hat ihn ins All gebeamt, und dort rematerialisierte er ganz offensichtlich, denn in ›Die ungleichen Brüder‹ sehen wir ihn wieder. Die kristalline Entität hat ihn nicht fortgebracht: Zwei Jahre lang trieb er im All, bis ihn ein Pakled-Schiff fand (wie wir

in ›Die ungleichen Brüder‹ erfahren). Wieso flog die *Enterprise* ohne ihn fort? Hätte sie ihn nicht orten und an Bord zurückholen können, um ihn im Arrestbereich unterzubringen? Lore mag künstlicher Natur sein, aber er ist auch ein intelligentes Wesen, so wie Data. Hat er nicht das Recht auf ein Gerichtsverfahren, so wie jeder Bürger der Föderation? Es kann kein Zweifel daran bestehen, daß die Crew der *Enterprise* fähig ist, gefährliche Personen zu töten, ohne zuvor ein Verfahren gegen sie stattfinden zu lassen. (Riker bringt Yuta in ›Yuta, die letzte ihres Clans‹ um, und in ›Angriff der Borg (2)‹ beendet Data die Existenz seines Bruders Lore.) Vielleicht wäre es besser gewesen, wenn Wesley Lore ins All gebeamt hätte, ohne ihn dort rematerialisieren zu lassen. Dadurch wäre allen viel Ärger erspart geblieben.

Logik und Voraussetzungen

• Aus anderen Episoden wie ›Wem gehört Data?‹ und ›Datas Nachkomme‹ geht hervor, daß Starfleet gern mehr Androiden von seiner Art hätte. Aber in den sechsundzwanzig Jahren, die Data schon zur Flotte gehört, machte sich niemand die Mühe, seiner Heimatwelt einen Besuch abzustatten. Ist so etwas glaubwürdig?

• Als Data Lores Kopf hebt, sieht man, daß die Ohren fehlen. In ›Die ungleichen Brüder‹ behauptete Soong, Data und Lore seien identisch, abgesehen von einigen kleinen Unterschieden bei der Programmierung. In ›Wiedervereinigung? (1)‹ teilt Data Crusher mit, seine Ohren ließen sich nicht abnehmen.

Geräte und Ausrüstung

• Als Lore Crusher droht, ihren Sohn zu töten, wenn sie den Raum nicht sofort verläßt, eilt die Ärztin zum Schott der Frachtkammer. Es öffnet sich, und Lore schießt auf Beverly. Später müssen Data und Yar – ebenso wie Picard und Riker – eine Schaltfläche neben dem Schott betätigen, damit es sich öffnet. Warum der Unterschied?

• Während des Kampfes von Data und Lore in der Frachtkammer fliegt ein Phaser durch die Luft. Als er auf den Transporter fällt, zerbricht er in zwei Teile. (Ich könnte hier einige spöttische Bemerkungen in Hinsicht auf die Hardware von Starfleet hinzufügen, aber ich überlasse es Ihnen, den gerade geschilderten Vorgang zu kommentieren.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Szene wendet sich Yar an Data und fragt, ob er damit rechnet, daß Lore ›heraufkommt‹. Unmittelbar darauf sagt sie, nach den Turboliftsensoren befände sich Lore auf Deck 4. Man achte auf Yars Lippen. Sie spricht in Wirklichkeit von ›Deck 1‹. Da sich Brücke und Aussichtskammer auf Deck 1 befinden, mußten die Produzenten diese Stelle korrigieren. (Na bitte: Sie versuchen tatsächlich, Fehler zu vermeiden.)

• Nachdem er manipulierten Sekt getrunken hat, der von Lore stammt, fällt Data nach hinten, landet jedoch auf dem Bauch. (Androidenreflexe sind bewundernswert.)

Antworten

1. Lieutenant Commander Argyle.

2. Von der USS Tripoli. *(Zu einfach!)*

ERWEITERTE ÜBERSICHT: SCHÄDEN

1. Wie oft wird Picard entführt? – Vierzehnmal.
2. Wie oft wird Riker niedergeschlagen? – Achtzehnmal. (Vielleicht sogar neunzehnmal.)
3. Wie oft bekommt es Data mit gefährlicher Energie zu tun? – Achtmal.
4. Wie oft verliert LaForge sein VISOR? – Viermal.
5. Wie oft wird auf Worf geschossen? – Sechsmal.
6. Wie oft wird Yar getötet? – Zweimal. (Vielleicht dreimal.)
7. Wie oft wird Wesleys Herz durchstochen? – Einmal. (Wobei unberücksichtigt bleibt, was Salia ihm antut.)
8. Wie oft explodiert das Schiff? – Es werden zehn Explosionen gezeigt. (Aber vielleicht finden bis zu dreißig weitere statt.)
9. Wie oft wird die *Enterprise* durchs All geschleudert, um anschließend an ihren Ausgangspunkt zurückzukehren? – Viermal.
10. Wie oft versagen die Lebenserhaltungssysteme auf der Brücke? – Viermal. (Vielleicht fünfmal.)

Erläuterungen

1. Q entführt Picard in ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹. Der Vorgang wiederholt sich in ›Rikers Versuchung‹ und in ›Zeitsprung mit Q‹. ›In Terror auf Rutia Vier‹ verschleppen ihn die Ansata-Terroristen von der Brücke. Fremde Wesen entführen den Captain in ›Versuchskaninchen‹ aus seinem Quartier. Die Borg schnappen sich ihn in ›In den Händen der Borg‹. In ›Angriffsziel Erde‹ holen Data und Worf ihn aus dem Borg-Schiff zurück. Q erlaubt sich eine neuerliche Entführung in ›Gefangen in der Vergangenheit‹. In ›Darmok‹ bringt Captain Dathon Picard auf einen Planeten. Die Sonde entführt ihn geistig in ›Das zweite Leben‹. In ›Das Schiff in der Flasche‹ hält Moriarty ihn auf dem Holodeck fest. In ›Der Schachzug (1)‹ wird er von Söldnern fortgebracht. Die Prit kidnappen ihn in ›Kontakte‹, und Q entführt ihn noch einmal in ›Gestern, heute, morgen‹.

2. In ›Der Wächter‹ bekommt es Riker mit den Laserpeitschen der Ferengi zu tun. Armus schickt ihn in ›Die schwarze Seele‹ zu Boden. Admiral Quinn schlägt ihn in ›Die Verschwörung‹ nieder, und sein Vater verdrischt ihn in ›Rikers Vater‹. Gerüchten zufolge läßt ihn Dr. Apgar in ›Der zeitreisende Historiker‹ seine Fäuste spüren. In ›Die alte Enterprise‹ wird er durch eine Explosion auf der Brücke zu Boden geschleudert. Auch in ›Botschafter Sarek‹ reißt ihn ein Hieb von den Beinen. In ›Angriffsziel Erde‹ schlagen ihn die Borg nieder. In ›Beweise‹ schicken ihn die Paxaner ins Reich der Träume. Malcorianer schlagen ihn in ›Erster Kontakt‹. In ›Ungebetene Gäste‹ wirft ihn der

Sturm zu Boden; Data stößt ihn nach hinten, und O'Brien betäubt ihn. In ›Déjà Vu‹ sorgt eine dem Untergang geweihte Enterprise dafür, daß er fällt. In ›In der Hand von Terroristen‹ schlägt ihn ein Arkarianer. In ›Gefangen in einem temporären Fragment‹ bringt ihn das Schiff ums Gleichgewicht. Picard schlägt ihn in ›Der Schachzug (2)‹. (Troi schickt Thomas Riker in ›Riker : 2 = ?‹ zu Boden.)

3. In ›Der Wächter‹ schleudern ihm die Ferengi Energiebögen entgegen. Der von einer fremden Entität besessene Picard läßt ihn in ›Die geheimnisvolle Kraft‹ einen Blitz spüren. Gosheven sorgt in ›Die Macht der Paragraphen‹ mit einem Elektrostab für einen Kurzschluß. Als die Calamarainer Q in ›Noch einmal Q‹ angreifen, bekommt das auch Data zu spüren. Varria betäubt ihn in ›Der Sammler‹. In ›Katastrophe auf der Enterprise‹ strömen eine halbe Million Ampere durch seinen Körper. In ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹ geht von Bashirs Apparat zweimal ein Plasmatentakel aus.

4. Armus schlägt es in ›Die schwarze Seele‹ fort. Ein außer Kontrolle geratener Turbolift reißt es ihm in ›Die Iconia-Sonden‹ vom Gesicht. Er verliert es durch den Sturz in die Grube in ›Auf schmalem Grad‹. In ›Die Verfemten‹ sorgt Roga Danar dafür, daß LaForge ohne sein VISOR zurechtkommen muß.

5. Die Ferengi setzen in ›Der Wächter‹ eine Laserpeitsche gegen ihn ein. In ›Terror auf Rutia Vier‹ wird er von einem Terroristen verletzt. In ›Ungebetene Gäste‹ verwendet Troi

einen Phaser gegen ihn. In ›Erwachsene Kinder‹ schießen Ferengi auf ihn. In ›Eine Handvoll Datas‹ nimmt ihn Data aufs Korn, und in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹ haben es Cardassianer auf ihn abgesehen.

6. Armus saugt in ›Die schwarze Seele‹ das Leben aus ihr. Nach Angaben von Sela brachten die Romulaner sie um, und zwar neunzehn Jahre vor den Ereignissen von ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹. (Q läßt sie in ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹ erstarren, gibt ihr dann aber das Leben zurück.)

7. Eins von Qs ›heimtückischen Tierdingen‹ verletzt Wesley auf diese Weise in ›Rikers Versuchung‹. (Obwohl es den Anschein hat, daß eher sein Bauch getroffen wird und nicht das Herz!)

8. Die Führungsoffiziere sehen sich die Shuttle-Aufzeichnungen in ›Déjà Vu‹ an. Picard beobachtet eine Explosion in ›Gefangen in einem temporären Fragment‹. In ›Parallelen‹ explodiert eine *Enterprise.* Am Ende von ›Gestern, heute, morgen‹ explodieren gleich drei. Die anderen Katastrophen dieser Art ereignen sich in ›Déjà Vu‹. (Der Wiederholungszyklus ist 12 Stunden lang, und die *Enterprise* bleibt 17,4 Tage in der Schleife gefangen.)

9. In ›Die Sorge der Aldeaner‹ ist ein aldeanischer Abstoßungsstrahl dafür verantwortlich. In ›Zeitsprung mit Q‹ beschert Q der *Enterprise* zwei Reisen dieser Art. In ›Der Telepath‹ sorgt der Telepath dafür. (Bei anderen Gelegen-

heiten wird die *Enterprise* über große Entfernungen versetzt, ohne zu ihrem Ausgangspunkt zurückzukehren.)

10. In ›Der Wächter‹ ist ein energieabsorbierendes Kraftfeld der Grund dafür. In ›Die Macht der Naniten‹ pumpen die Naniten Giftgas auf die Brücke. In ›Die ungleichen Brüder‹ deaktiviert Data die Lebenserhaltungssysteme des Kontrollraums. In ›Hochzeit mit Hindernissen‹ sorgen Metallparasiten für einen Ausfall der Lebenserhaltungssysteme. (Vielleicht kommt auch der zalkonianische ›Würgestrahl‹ in ›Wer ist John?‹ in Frage.)

PLANET ANGEL ONE

(ANGEL ONE)

Sternzeit: 41636.9

Riker beamt sich mit einer Landegruppe auf den Planeten Angel One, um der Crew des manövrierunfähigen Frachters *Odin* Hilfe zu bringen. Doch die Männer wollen gar nicht gerettet werden, obwohl sie in Gefahr sind: Ihre Präsenz erweist sich als Störfaktor in der matriarchalisch geprägten Kultur.

Quizfragen

1. *Was schenkt Riker der Herrin Beata?*
2. *Die Auswirkungen der Virusinfektion, die sich Wesley auf Quazulu holte, sind angeblich schlimmer als welche Krankheit?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Bei der Besprechung dieser Episode habe ich das Beckmessern im ersten Band ein wenig übertrieben, indem ich den ›stationären Orbit‹ mit einem ›geostationären‹ gleichsetzte. Ed Howard aus Sloatsburg, NY, und Ricky G. Gee aus Aurora, CA, wiesen mich darauf hin, daß es sich dabei nicht unbedingt um Synonyme handeln muß. Mit einem ›stationären Orbit‹ könnte auch nichts weiter gemeint sein als eine ›stabile‹ Umlaufbahn, während die *Enterprise* bei einem

›geostationären Orbit‹ über einem bestimmten Ort auf dem Planeten harrt.

• Diana Brown aus San Ysidro, CA, sieht kein Problem darin, daß Yar die Hände während eines Transfers bewegt (siehe Seite 92[3] im ersten Beckmesser-Band). Wenn Barclay in ›Todesangst beim Beamen‹ während des Transfers nach einem Besatzungsmitglied greifen konnte, so sollte Yar durchaus imstande sein, die Hände zu bewegen. (Barclay hat sich tatsächlich auf diese Weise verhalten. Ich frage mich noch immer, wie man sich bewegen kann, wenn der Körper zu Energie wird. In dieser Episode bewegen sich nicht nur Yars Hände – die Angehörigen der Landegruppe drehen sich während des Transfers um. Zuerst stehen sie hintereinander in einer Reihe, und beim Retransfer haben sie sich um neunzig Grad gedreht. Das fiel dem Beckmesser David J. Ferner aus Washington, DC, auf.)

• David Shelton aus Birmingham, AL, findet nichts dabei, daß die Bewohner von Angel One Desintegratorstrahlen einsetzen können. (Ich habe daran auf Seite 91 des ersten Beckmesser-Bands Anstoß genommen.) Datas Hinweis, daß die technologische Entwicklung des Planeten der Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts entspricht, basiert auf zweiundsechzig Jahre alten Informationen. Deshalb meint David, daß die Technik von Angel One mit der terranischen zu Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts vergleichbar sei. Außerdem betont er, daß Desintegratoren weniger hochentwickelt sind als Replikatoren, Nun, wenn man über das eine verfügt, muß man nicht unbedingt in der Lage sein, auch das andere zu entwickeln.

---

[3] Die Seitenzahlen solcher Angaben wurden der PDF-Ausgabe des ersten Bandes angepasst. – *Anm. d. Scanners*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Datas mangelnde Sprachkenntnisse sind einmal mehr rätselhaft. Als er auf dem Planeten ein Parfümfläschchen untersucht, erklärt Troi, daß die darin enthaltene Substanz bei manchen Kulturen als Aphrodisiakum gilt. Data antwortet, er sei mit dem Begriff nicht vertraut. Mr. ›Ich kenne viele Methoden, um Vergnügen zu bereiten‹ weiß nicht, was ›Aphrodisiakum‹ bedeutet? Kurze Zeit später, als er das Kommando über die *Enterprise* hat, zeigt Data, daß er die Bedeutung des Wortes ›Bingo‹ kennt. (Zwar weiß er nicht, in welchem Kontext Crusher das Wort verwendet, aber ihm ist bekannt, daß es sich auf ein Spiel bezieht.) ›Bingo‹ hat sich in der Sprache also länger gehalten als ›Aphrodisiakum‹?

• Beim nächsten Punkt geht es nicht in dem Sinne um eine Kritik. Es handelt sich eher um eine Beobachtung, die um so interessanter wird, wenn wir die Rollen vertauschen. Als sich Riker auf das Treffen mit Herrin Beata vorbereitet, wechselt er seine Starfleet-Uniform gegen einen Chiton, der die Brust unbedeckt läßt, und eine Strumpfhose. Yar und Troi sehen ihn in dieser Aufmachung und kichern wie pubertäre Mädchen. Stellen wir uns jetzt Troi in aufreizender Kleidung vor… Halt, nein, dies ist das falsche Beispiel. Stellen wir uns vor, daß *Beverly Crusher* aufreizende Kleidung trägt, weil sie dem hochrangigen Vertreter eines fremden Volkes begegnen muß. Könnte man etwa von professionellem Verhalten sprechen, wenn Riker und Data anerkennend pfeifen und zum Beispiel sagen: »He, Schätzchen, ich brauche *dringend* medizinische Hilfe«?

• In dieser Episode heißt es, daß nur Angehörige von Starfleet an die Erste Direktive gebunden sind – die Überlebenden der *Odin* können also nicht gezwungen werden, den Planeten zu verlassen. Data betont, ein entsprechender Versuch verstieße gegen die Erste Direktive. Einen Augenblick. Bei der Ersten Direktive geht es darum, fremde Völker und Kulturen vor Einmischungen von außen zu schützen. Zwar ist es durchaus sinnvoll, daß diese Starfleet-Vorschrift nur für Starfleet gilt, aber was hindert einen skrupellosen Händler daran, unterentwickelten Welten zum Beispiel Replikatoren zu verkaufen? Gibt es in der Föderation keine Gesetze, die dem Nichteinmischungsprinzip Starfleets entsprechen? Und weiter: Wenn die Überlebenden der *Odin* auf dem Planeten bleiben, so spricht eine hohe Wahrscheinlichkeit dafür, daß sie allein durch ihre Präsenz Einfluß auf die Entwicklung der Einheimischen nehmen. Woraus folgt: *Verlangt* die Erste Direktive nicht, daß Picard die Leute zwingt, Angel One zu verlassen? Andererseits: Wie soll die Föderation alle bewohnten, aber nicht zum Völkerbund gehörenden Welten in ihrem Einflußbereich kontrollieren? Und was ist mit Planeten außerhalb der Föderation, auf denen die *Enterprise* intelligentes Leben entdeckt? Was hindert die Ferengi daran, Picards Subraum-Berichte zu empfangen und mit High-Tech-Ware aufzukreuzen, sobald die *Enterprise* ihren Flug fortsetzt? (Die Erste Direktive ist eine sehr komplexe Angelegenheit…)

• Warum fliegt Picard mit Warp 6 zur Neutralen Zone, obwohl Data angeblich bis zur letzten Minute im Orbit von Angel One gewartet hat? Wurde dem Captain vielleicht mitgeteilt, daß die Romulaner versprochen haben, hübsch brav zu sein und nach Hause zurückzukehren?

Geräte und Ausrüstung

• Zu diesem Zeitpunkt in der Serie wußten die Produzenten noch nichts vom Biofilter des Transporters. Andernfalls hätte Crusher die Infizierten transferieren und sie so von der Krankheit befreien können.

• Der Meditationskristall, den Riker Beata gibt, taucht in der *Deep Space Nine*-Episode ›Q – Unerwünscht‹ bei Vash wieder auf. Sonderbarerweise behauptet Vash, mit seltenen Artefakten aus dem Gamma-Quadranten zu kommen.

• Auch in dieser Episode scheinen die Kommunikatoren genau zu wissen, wann sie auf Sendung bleiben müssen. Nach dem Besuch bei Ramsey spricht Yar mit LaForge. Als sie das Gespräch beendet, hört es sich an, als klopfe sie auf ihren Insignienkommunikator, um die Verbindung zu unterbrechen. Kurze Zeit später sagt sie ›Energie‹, woraufhin der Transfer erfolgt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• ›Angel One‹ bestätigt, daß Starfleet-Uniformen mit einer seltsamen Eigenschaft ausgestattet sind: Ihr Stoff kann sehr schnell trocknen, praktisch innerhalb weniger Sekunden. (Siehe dazu auch die Besprechung von ›Die Iconia-Sonden‹ im ersten Beckmesser-Band, Seite 199.) Als Picard Wesley tadelt, zeigt sich an seiner rechten Schulter ein feuchter Fleck. Kurz darauf verändert sich die Perspektive, und plötzlich ist der Fleck verschwunden!

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich ein Kontinuitätsproblem in bezug auf Herrin Beata erwähnt. Hier ist noch eins:

Als sie zu Riker sagt, daß er sie mehr reizt als jeder andere Mann, verschwindet ihre Hand von seinem Nacken.

• Als diese Episode gedreht wurde, scheint es an Komparsen gefehlt zu haben. In einer Szene spricht LaForge von der Brükke aus mit Crusher in der Krankenstation. Als wir die Dinge aus Geordis Perspektive sehen, zeigt sich im Hintergrund der Krankenstation eine weißhaarige Medo-Assistentin, die einem Besatzungsmitglied hilft. Als Crusher zum ersten Mal spricht, nimmt die gleiche weißhaarige Medo-Assistentin selbst Hilfe in Anspruch. Es folgt ein Szenenwechsel zur Brücke, und die Assistentin hilft *noch immer* dem Besatzungsmitglied. Haben wir es hier vielleicht mit Zwillingen zu tun?

• Ganz offensichtlich ist es in vierhundert Jahren niemandem gelungen, das Design der Thermosflasche wesentlich zu verbessern. Crusher betritt Picards Quartier mit einem Exemplar, das praktisch genauso aussieht wie jene Thermosflaschen, die man im zwanzigsten Jahrhundert kaufen kann.

Antworten

1. Einen albenischen Meditationskristall.

2. Hesperanischer Klopfhusten.

11001001

(11001001)

Sternzeit: 41365.9

Bynare – Humanoide, die auf komplexe Weise mit dem Hauptcomputer ihres Heimatplaneten verbunden sind – entführen die *Enterprise.* Sie wollen das Schiff als Auslagerungsspeicher verwenden, solange starke Sonnenaktivität erhebliche elektromagnetische Störungen auf ihrer Heimatwelt bewirkt.

Quizfragen

1. *Mit wem will sich Crusher auf der Starbase 74 treffen?*
2. *Welche Tageszeit wählt Riker für die Jazzbar-Szene?*

Anmerkungen

Zeit für ein großes Kompliment. Ich gebe zu, daß es bei meinem Beckmessern oft um kleine, banale Dinge geht: die zeitliche Abstimmung von Dialogen, den Hinweis darauf, daß bestimmte Dinge nur eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen dürfen, wenn eine Frist für sie genannt wird, und so weiter. Manchmal übertreibe ich es vielleicht (hoffentlich nicht sehr oft!), und deshalb halte ich es für recht und billig, auch einmal ein Lob auszusprechen, wenn die Produzenten ein Detail genau richtig gestaltet haben. Bevor sich Riker auf die Brücke beamt, teilt er Picard mit, daß er den Transporter auf eine Verzögerung von zehn Sekunden

programmiert hat. Das gibt ihm Zeit genug, um ebenfalls die Transferplattform zu erreichen. Riker betätigt den Schalter, woraufhin ein rhythmisches Piepen erklingt. Jeder Piepton markiert eine verstrichene Sekunde, und beim zehnten Piepen wird der Transporter aktiv! Ja, ja, ja, ja! Ausgezeichnete Arbeit!

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band wies ich beim Quiz-Teil dieser Episode darauf hin, daß es an Bord der *Enterprise* mindestens zwanzig Transporter gibt (siehe Seite 98). Clark Scan-Ion aus Council Bluffs, IA, schrieb mir, daß außerdem noch die Nottransporter der Shuttles zur Verfügung stehen (siehe dazu ›Angriffsziel Erde‹).

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Quinteros stellt zwei Bynare als ›01‹ und ›10‹ vor. Ganz offensichtlich muß es Bynare mit längeren Namen geben: Wenn man dabei auf zwei Stellen beschränkt bliebe, gäbe es nur vier verschiedene Namen: 00, 01, 10 und 11. Vielleicht könnten die Bynare mehr Individualität gewinnen, indem sie sich zum Beispiel ›11 Sohn von 01 Sohn von 10‹ nennen.

• Die Geräusche der Bynare stammen angeblich von Datenübertragungen mit hoher Geschwindigkeit. Es klingt jedoch nicht schneller als das Zirpen eines 300-Baud-Modems (›Baud‹ ist eine Maßeinheit dafür, wie viele Bits pro Sekunde ein Modem senden und empfangen kann). Nun, als diese Episode gedreht wurde, galten 300 Baud vielleicht noch als schnell. Inzwischen ist das längst nicht mehr der Fall. (Während ich an diesem Buch arbeite, sind 14 400 Baud Standard, und es wer-

den bereits Modems mit einer Geschwindigkeit von 28 800 Baud verkauft[4]. Wenn solche Geräte Daten senden, klingt es nach Statik.)

• Bei dieser Episode tritt die amerikanische Perspektive zu sehr in den Vordergrund. Als Picard Minuet (eigentlich: Menuett) auf ihre Französischkenntnisse anspricht, lautet die Antwort, sie hätte die ›Fremdsprachendateien‹ geöffnet. Im zwanzigsten Jahrhundert bezeichnen wir das Französische als eine Fremdsprache, weil wir Amerikaner alles außerhalb unserer Grenzen für ›fremd‹ halten. Aber ist nicht damit zu rechnen, daß diese Grenzen hinausgeschoben werden in einer Welt, die plötzlich nicht mehr nur auf einen bewohnten Planeten beschränkt ist? ›Fremd‹ dürften dann jene Dinge sein, die ihren Ursprung nicht außerhalb der Vereinigten Staaten von Amerika haben, sondern außerhalb der Erde. (Und ganz abgesehen von diesen Überlegungen: Minuet spricht zu jenem Zeitpunkt mit Picard, und für ihn ist Französisch sicher keine Fremdsprache.)

• Einmal mehr verpaßt die Crew der *Enterprise* eine gute Chance für die Separation des Diskussegments. Raumschiffe der *Galaxy*-Klasse kosten sicher einen Haufen Geld. Warum schickt man das Gefechtssegment nicht fort, damit es allein explodiert? Es läßt sich bestimmt viel leichter evakuieren, da die Familien im Diskus untergebracht sind. Gibt es vielleicht eine Vorschrift, die Separationen im Raumdock verbieten?

---

[4] Inzwischen gelten selbst solche Modems als langsam. Standard sind heute Geräte mit einer Leistungsfähigkeit von 33 600 bps (Bits pro Sekunde). Mit ISDN lassen sich 64 000 bps oder – bei Kanalbündelung – gar 128 000 bps erreichen. – *Anm. d Übers.*

• Es erscheint mir sehr merkwürdig, daß während der Evakuierung überall im Schiff die Alarmsirenen heulen, ohne daß Picard und Riker etwas hören. Wahrscheinlich sind die Alarmindikatoren auf dem Holodeck von den Bynaren deaktiviert worden. (Oder kann es passieren, daß ein Besatzungsmitglied seine Pflichten vernachlässigt, weil es sich auf dem Holodeck befindet und nicht weiß, daß jenseits der Projektionskammer Alarmstufe Rot gegeben wurde?)

• Ich halte es für unglaubwürdig, daß die Bynare den Computer der *Enterprise* so dringend brauchen, um die Daten ihres Hauptcomputers darin zu speichern. Angeblich hängt ihre Kultur vollkommen von jenem Hauptcomputer ab. Warum haben sie unter solchen Umständen nicht längst eine zuverlässige Methode der Datensicherung entwickelt?

• Wenn Riker Minuet wirklich zurückhaben möchte: Warum bittet er die Bynaren nicht darum, sie zu reprogrammieren? Erfordert sie so große Computerressourcen, daß sie nicht ständig zur Verfügung stehen kann?

Geräte und Ausrüstung

• Die Föderationsprogrammierer haben sich große Mühe gegeben, das Computersystem mit menschlichen Eigenschaften auszustatten. Bei der Antwort auf Rikers Frage nach dem Grund für die Reduzierung des energetischen Niveaus in bestimmten Bereichen des Schiffes hört man deutlich, wie die ›Sprachprozessorstimme‹ zweimal Luft holt.

• Den Programmierern gebührt ein weiteres Lob: Sie sind auch sehr darauf bedacht gewesen, Mißverständnisse auszuschließen. Als Riker die Band für seinen Jazzclub zusammen-

stellt, sagte er ›Bone‹, woraufhin der Holodeck-Computer nicht etwa einen Knochen projiziert, sondern eine Posaune (›Trom*bone*‹). Obwohl: Hier wäre eine falsche Interpretation der Anweisung sicher sehr lustig gewesen…

• Kein Kritikpunkt, nur eine Beobachtung: In zwei verschiedenen Szenen dieser Episode hat der Computer die Stimme eines Mannes.

• Seltsamerweise läßt der Computer eine direkte Frage Datas unbeantwortet, als der Androide und LaForge mit dem Turbolift zum Transporterraum unterwegs sind, um die *Enterprise* zu verlassen. Data fragt nach dem Aufenthaltsort des Captains, und der Computer erwidert: »Alle Decks sind leer.« Später weist Picard den Computer an, Data zu lokalisieren, und er bekommt die Auskunft, daß sich Data nicht an Bord der *Enterprise* befindet.

• Data und LaForge verlassen die Brücke und haben es ziemlich eilig, den Transporterraum zu erreichen – ihnen bleiben nur noch einundvierzig Sekunden Zeit. Frage: Warum lassen sie sich nicht von der Brücke aus beamen? Ich weiß, daß ein solcher Transfer weitaus mehr Energie erfordert, und deshalb kommt er nicht für die Evakuierung der ganzen Crew in Frage. Aber es sind bereits alle Besatzungsmitglieder in Sicherheit gebracht, und angesichts einer Frist von nur einundvierzig Sekunden sollte man besser keine Zeit vergeuden, oder?

• Vielleicht sind die Manipulationen der Bynaren dafür verantwortlich, daß die Holodeck-Tür nicht sofort in der simulierten Umgebung verschwindet. Als Picard und Riker zurückkehren, um Minuet zu befragen, bleiben Ein- bzw. Ausgang des Holodecks jedesmal sichtbar.

• Mehreren Gildenmitgliedern erschien es seltsam, daß Picard am Ende dieser Episode seinen Insignienkommunikator benutzt, um einen Kontakt zur Starbase 74 herzustellen. Als ich die Folge zum erstenmal sah, fand ich es ebenfalls eigenartig. Nun, vermutlich hat der Bordcomputer eine entsprechende Verbindung hergestellt. Allerdings: Wenn so etwas möglich ist – warum werden dann Yar und Worf gebraucht, um externe Kom-Kanäle oder die ›Grußfrequenzen‹ zu öffnen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Der Schnitt hat sich einen großen Fehler bei den Szenen erlaubt, die uns zeigen, wie Commander Quinteros und die Bynare die *Enterprise* erreichen. In einer Szene nähern sie sich der Luftschleuse der *Enterprise* (wir sehen ein Schott mit der Aufschrift ›NCC 1701-D‹ und ›ENTER‹). In der nächsten Szene betreten Quinteros und die Bynare die Luftschleuse der Starbase 74! Da wir schon bei dieser Schleuse und der nabelschnurartigen Verbindung zwischen Starbase und *Enterprise* sind: Die Außenaufnahmen zeigen Fenster, durch die wir recht viele hin und her gehende Personen sehen. Sie verschwinden plötzlich, als die Szene zum Innern der Luftschleuse wechselt.

• Als Data und LaForge im Maschinenraum eintreffen, ist dort niemand anwesend. Sie stellen fest, daß das magnetische Isolierfeld instabil wird, und daraufhin beschließt Data, die *Enterprise* zu evakuieren. Er gibt seine Entscheidung bekannt, und die Szene wechselt zu einer Frau, die an einer Konsole sitzt. Im Glas vor ihr spiegelt sich das Pulsieren des Warpkerns wider, was bedeutet: Die Dame sitzt im Maschinenraum!

Antworten

1. *Mit Dr. Terence Epstein.*
2. *Zwei Uhr nachts.*

DIE ENTSCHEIDUNG DES ADMIRALS

(TOO SHORT A SEASON)

Sternzeit: 41309.5

Admiral Mark Jameson fürchtet, einen Fehler zu wiederholen, der ihm vor vierzig Jahren auf Mordan IV unterlief, als er Geiseln mit Waffen freikaufte – dadurch begann ein Bürgerkrieg. Er behandelt sich selbst mit einem Verjüngungsmittel, bevor er auf dem vom Chaos heimgesuchten Planeten erneut um die Freilassung von Geiseln verhandelt.

Quizfragen

1. *Wo nimmt die* Enterprise *Jameson auf?*
2. *Von welchem Planeten stammt Jamesons Verjüngungsmittel?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während des Außeneinsatzes scheint Yar keinen großen Wert auf die Sicherheit der Führungsoffiziere zu legen. Sie wirft nur einen kurzen Blick in ein Zimmer, dessen Tür gerade geöffnet wurde, und dann läßt sie Jameson und Picard eintreten. Worf betritt den Raum *nach* Jameson, aber sollte Yar den möglicherweise gefährlichen Bereich nicht untersuchen, um unnötige Risiken für Admiral und Captain zu vermeiden?

Geräte und Ausrüstung

• In der vorherigen Episode verwendete Picard seinen Insignienkommunikator, um sich mit der Starbase 74 in Verbindung zu setzen. Woraus sich diese Frage ergibt: Wozu braucht Starfleet einen taktischen Offizier, der externe Kom-Kanäle öffnet, wenn das vom Computer erledigt werden kann? Und: Wer ist eigentlich für die Kommunikation zuständig? Auf dem Weg nach Mordan IV empfängt die *Enterprise* eine Nachricht von Karnas. LaForge erstattet eine entsprechende Meldung, woraufhin Picard Data anweist, einen Korn-Kanal zu öffnen. Unterdessen steht Yar mit verschränkten Armen da, obwohl diese Sache eigentlich in ihren Zuständigkeitsbereich fällt, oder?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich Yar und Worf im Tunnel unter der Hauptstadt von Mordan IV durch die Stahlplastwand schneiden, kann man dort dunkle Umrisse erkennen. Vermutlich handelt es sich dabei um eine Art Zündschnur, die für Funken sorgt, während sich die Phaserstrahlen durchs Material der Wand fressen.

• Worfs Phaserstrahl bewegt sich zunächst seitwärts, und die nächste Einstellung zeigt, wie er nach unten gleitet. Anschließend setzt sich die seitliche Bewegung fort. Außerdem: Als Yar und Worf ihre Waffen einsetzen, zielen sie mit den Phasern viel höher, als es später der obere Teil des Schnittes zeigt.

Antworten

1. Persephone V.

2. Cerebus II.

DIE SORGE DER ALDEANER

(WHEN THE BOUGH BREAKS)

Sternzeit: 41509.1 – 41512.4

Vor der *Enterprise* wird die bisher hinter einem Tarnschirm verborgene und für einen Mythos gehaltene Welt Aldea sichtbar. Ihre Bewohner haben ein ganz besonderes Anliegen. Durch den verantwortungslosen Einsatz ihrer Technik hat sich die Ozonschicht in der Atmosphäre aufgelöst. Die Folge: Sterilität. Die Aldeaner brauchen Kinder und bieten im Austausch dafür wissenschaftliche Erkenntnisse.

Quizfragen

1. *Auf welche mythischen Landmassen des Planeten Xerxes VII spielt Riker an?*
2. *Wer soll Katie in den Künsten der Musik unterweisen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nach der Entführung der Kinder durch die Aldeaner bittet Picard Troi, eine Besprechung mit den Eltern vorzubereiten. Bei dem Treffen sind zugegen: Picard, Troi, fünf einzelne Elternteile und ein Paar. Es sind sieben Kinder verschleppt worden, was bedeutet: Zwei von ihnen scheinen Geschwister zu sein. Das erklärt jedoch nicht, warum fünf der sechs Familien von nur einem Elternteil repräsentiert sind. Entspricht das dem Bild der Produzenten von der Zukunft?

• Haben in der Föderation alle Kinder Eltern? Gibt es im vierundzwanzigsten Jahrhundert keine Waisen mehr? Warum zieht Picard keine Adoption in Erwägung, um den Wünschen der Aldeaner gerecht zu werden? Oder wollen die Aldeaner unter den intelligentesten Söhnen und Töchtern an Bord der *Enterprise* wählen?

• Mehrere Gildenmitglieder fanden es unglaubwürdig, daß die Aldeaner einerseits über hochmoderne Technik verfügen und andererseits keine Gefahren für die Ozonschicht erkennen.

• Bei Radue kommt es zu einem plötzlichen Stimmungsumschwung, als er den gewaltigen Generator sieht, der als Energiequelle für Aldea dient. Kurz vorher schimpft er, bezeichnet Picard und die Crew als Lügner. Dann öffnet sich die Tür, und sie betreten den riesigen Saal (der übrigens recht gut dargestellt ist). Von einem Augenblick zum anderen spricht er davon, wie sehr die Technik den Aldeanern geschadet hat.

Geräte und Ausrüstung

• Die Transporter der Aldeaner ähneln denen der Föderation. Als Riker, Troi und Crusher zum Schiff zurückgebeamt werden, beginnen sie die Reise sitzend und rematerialisieren im Stehen. Sehr eindrucksvoll. (Der *Enterprise*-Transporter bringt das ebenfalls fertig, und zwar in ›Die Damen Troi‹.)

• Während der Verhandlungen um die Freilassung der Kinder ringt Picard Radue die Erlaubnis für Dr. Crusher ab, mit Wesley zu sprechen. Als es zu der Begegnung kommt, drückt Beverly ihrem Sohn den Sensor eines medizinischen Tricorders in die Hand, damit er Radues Frau scannen kann. Das Gerät

erkennt die besonderen Umstände und verrät sich nicht mit dem üblichen elektronischen Zirpen, als Wesley es bewegt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich die Brücke mit Riker in Verbindung setzt, verläßt er die Besprechung mit Harry und betritt einen Turbolift. In der rechten Ecke des Lifts sieht man das silberne Bein eines Stativs – vermutlich stammt es von einer Lampe.

• Die Produzenten hielten es aus irgendeinem Grund für notwendig, einen Teil von Rikers Dialog zu ändern. Achten Sie auf seine Lippen, als er meint, er sei überrascht, daß Tasha keine Geschichten von Aldea gehört hat.

• Als Radues Frau Wesley dem Kontrollcomputer vorstellt – ›Companion‹ genannt –, sorgt ein Zoom dafür, daß er den ganzen Fernsehschirm füllt. Dann schwenkt die Kamera zur Seite, und wir sehen, daß sich die Hände von Radues Frau plötzlich am Displaybereich befinden.

Antworten

1. Neinman.

2. Melian.

EIN PLANET WEHRT SICH

(HOME SOIL)

Sternzeit: 41463.9 – 41464.8

Eine Terraforming-Gruppe auf Velara III beginnt unabsichtlich damit, die kristallinen Lebensformen des Planeten zu töten. Eine Abordnung der Kristalle erklärt der Gruppe den Krieg und trägt den Konflikt auch auf die *Enterprise.*

Quizfragen

1. *Wie stellt sich Luisa Kim vor?*
2. *Welchen Beruf übt Arthur Malencon aus?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Häßliche Beutel, die größtenteils aus Wasser bestehen.« So definieren die kristallinen Lebensformen Menschen. Alma Jo Williams aus Ithaca, NY, findet großen Gefallen an dieser Bezeichnung und hat sie selbst mehrmals benutzt, mit zufriedenstellenden Resultaten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Plejaden sind nur 415 Lichtjahre von der Erde entfernt, doch bei einem Logbucheintrag behauptet Picard, die *Enterprise* sei dort mit einer Kartographierungsmission beauftragt. Mit Warp 9 dauert es nur etwa drei Monate, um die Plejaden zu

erreichen. Warum beginnt die Föderation erst jetzt damit, jenen Raumbereich zu erforschen?

• Eins muß man Data lassen: Er ist schnell! Er hat LaForge gerade aufgefordert, die Energiezufuhr für den Laserbohrer in der Pumpstation auf dem Planeten zu unterbrechen, als er merkt, daß der Apparat auf ihn feuert – woraufhin sich der Androide duckt und dem Strahl ausweicht. Wir haben es hier mit einem Laser zu tun. Laserstrahlen sind so schnell wie das Licht, und Licht hat eine Geschwindigkeit von rund 300 000 Kilometer pro Sekunde!

• Als Data und LaForge die kristalline Lebensform entdecken, befindet sie sich in einer dunklen Bohrröhre. Später heißt es in der Episode, daß sie Licht braucht, um zu überleben.

Logik und Voraussetzungen

• Warum ist die Crew der *Enterprise* von dem kristallinen Leben überrascht? Ganz abgesehen von den ungewöhnlichen Lebensformen, die frühere Besatzungen von *Enterprise*-Schiffen entdeckten: Picards Crew bekam es bereits mit Q zu tun, einer ›einsamen‹ Energiewolke, einem transdimensionalen Gott und einer riesigen Kristallentität – exotischer kann Leben kaum sein.

Geräte und Ausrüstung

• Was sieht man eigentlich am anderen Ende der ›Leitung‹, wenn die Übertragung von Kom-Signalen gewissermaßen ›angehalten‹ wird? Zu Beginn der Episode spricht Picard mit Mandl. An einer Stelle wendet sich Troi an den Captain und meint, etwas ginge nicht mit rechten Dingen zu. Picard betä-

tigt einen Schalter, und der Computer meldet: »Kom-Kanal geschlossen.« Doch Mandl bleibt auf dem Wandschirm zu sehen. (Möglicherweise blickt er jetzt auf einen leeren Schirm, der das Föderationssymbol und den Hinweis zeigt: »Bitte entschuldigen Sie die Unterbrechung. Wir möchten über Sie reden, ohne daß Sie uns dabei zuhören.«) Es dauert nicht lange, bis Mandl die Geduld verliert, und auf der Brücke hört man, was er sagt. Offenbar ist der Kommunikationskanal nur in einer Richtung geschlossen, von Picard zu Mandl. Ist so etwas nicht ein wenig unhöflich?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während dieser Episode verwendeten die Produzenten immer wieder die gleiche Basisaufnahme für die Szene, die den Wandschirm zeigt, während gleichzeitig Data und LaForge an ihren Konsolen zu sehen sind. Bei der ursprünglichen Aufnahme enthielt der Wandschirm vermutlich eine blaue Fläche, die dann später durch die gewünschten Darstellungen ersetzt wurde. Bei Picards Gespräch mit Mandl, dem Leiter der Terraforming-Gruppe, sehen wir die Szene mehrmals, und sie wiederholt sich mindestens zweimal während der Kommunikation mit der kristallinen Lebensform. Beobachten Sie: Er berührt immer wieder die gleichen Schaltflächen…

Antworten

1. *Als Gärtnerin von Eden.*
2. *Er ist Hydraulikspezialist.*

PRÜFUNGEN

(COMING OF AGE)

Sternzeit: 41416.2

Während sich Wesley um eine Studienzulassung an der Starfleet-Akademie bemüht, kommen Admiral Quinn und Lieutenant Commander Dexter Remmick an Bord der *Enterprise.* Ohne große Erklärungen weist der Admiral Remmick an, mit Verhören an Bord zu beginnen. Er rechtfertigt diese Order mit dem vagen Hinweis auf eine Gefahr, die der Föderation droht.

Anmerkungen

Es gibt einige sehr interessante Szenen und Bildwechsel, als Remmick die Führungsoffiziere vernimmt. Am besten gefällt mir jene Szene, die Datas Verhör zeigt. Auf dem Tisch zwischen dem Androiden und Remmick befindet sich ein Terminal. Data dreht es so, daß es zu Remmicks weist. Der Lieutenant Commander dreht es in die andere Richtung. Eine Hand erscheint und deaktiviert das Gerät – woraufhin sich im Display ein Spiegelbild von Worf zeigt. Anschließend geht das Verhör weiter.

Quizfragen

1. *Mit welchem Apparat befaßt sich Wesley im Starfleet-Prüfungszimmer?*
2. *Womit vergleicht Zaldan Rondon Wesley Crusher?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene schnappt sich Jake Kurland ein Shuttle, um damit zu fliehen. Offenbar ist der junge Mann sehr nervös: Zwar wird kurze Zeit später behauptet, daß er sich mit Shuttles gut auskennt, aber bei diesem Exemplar gelingt es ihm nicht, ein energetisches Gleichgewicht im Triebwerk herzustellen.

• Ist es glaubwürdig, daß Wesley keinen Platz an der Starfleet-Akademie bekommt? Er nimmt bereits die Pflichten eines Fähnrichs wahr. Beide Eltern sind bzw. waren Offiziere. Mehrmals hat er die *Enterprise* vor der Vernichtung bewahrt. Picard würde bestimmt nicht zögern, ihm ein Empfehlungsschreiben zu geben. Sind die Zulassungsbestimmungen wirklich so streng? In ›Die Rettungsoperation‹ bekundet Ishara Yar Interesse an Starfleet. Worf und Data ermutigen sie. Aber es handelt sich um eine Frau, die in einer von Banden bestimmten Welt aufgewachsen ist. Muß sie nicht den üblichen Bildungsstandards genügen, um einen Studienplatz zu bekommen? Oder gibt es einen anderen Grund für Wesleys Ablehnung? Lag es vielleicht daran, daß Starfleet mit der Benzitenquote in Rückstand geraten war? Immerhin erfährt Mordock – der junge Mann, den die Akademie aufnimmt – vom Prüfungsoffizier, er werde der erste Benzit bei Starfleet sein.

Logik und Voraussetzungen

• Einige Episoden später erfahren wir, daß sich Quinn die Gefahr für Starfleet und die Föderation nicht nur einbildete. Käferartige Wesen übernehmen bestimmte Positionen in Schlüs-

selpositionen der Admiralität. In der Fernsehfolge ›Die Verschwörung‹ erfahren wir davon, und es wird eine wichtige Einzelheit bekannt: Das die Käfer kontrollierende Mutterwesen befindet sich in Remmick! Wahrscheinlich hat es ihn schon in dieser Episode übernommen. Quinn weist darauf hin, daß sich Unheil anbahnt. Wenn es den fremden Geschöpfen darum geht, Starfleet zu übernehmen: Wäre dies nicht der geeignete Zeitpunkt, um einige Käfer bei der Brückencrew der *Enterprise* zurückzulassen? Remmick hat Gelegenheit, mit allen Führungsoffizieren allein zu sein, aber aus irgendeinem Grund nutzt er diese Situation nicht aus.

Geräte und Ausrüstung

• Am Schluß der Episode teilt Remmick Quinn die Ergebnisse seiner Ermittlungen mit. Dazu sucht er das Quartier des Admirals auf und nimmt vor Quinns Schreibtisch Platz. In den nächsten 350 Jahren scheint sich das Design von Schreibtischsesseln kaum zu verändern: Unter der Sitzfläche zeigt sich ein Hebel, der zur Höhenverstellung dient – genau wie bei meinem Sessel!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Auf dem Weg zum Abschiedsessen mit Admiral Quinn begegnet Picard im Korridor Jake Kurland. Dabei – und auch während des folgenden Gesprächs mit Wesley – fehlen die Rangabzeichen an Picards Kragen. In ›Andere Sterne, andere Sitten‹ trägt der Captain eine Galauniform mit vier Punkten, die am rechten Kragen eine Reihe bilden.

Antworten

1. Mit einer Sensoreinheit für die Flußkoordination.

2. Mit einer bulgallianischen Schlammratte.

WORFS BRÜDER

(HEART OF GLORY)

Sternzeit 41503.7

Drei Klingonen werden aus einem schwer beschädigten Frachter gerettet, doch die Sache erweist sich als gefährlich, denn das Trio steht auf der Fahndungsliste des Imperiums. Schon bald gelingt den Kriegern die Flucht aus dem Arrestbereich, und einer von ihnen richtet im Maschinenraum einen Strahler auf den Warpkern.

Quizfragen

1. *Mit was vergleicht Picard LaForges VISOR, als Geordi sich den Defekt im Schott des Frachters ansieht?*
2. *Wie heißt der klingonische Kreuzer, den die Renegaten zerstören?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die Einsatzgruppe an Bord des Frachters eintrifft, leistet sie sich ein wenig Smalltalk, obwohl der Zeitpunkt dafür kaum geeignet erscheint. Immerhin besteht die Gefahr, daß das Schiff explodiert – jede Sekunde ist kostbar.

• Als sie den Klingonen zu Hilfe kommen wollen, weist Data darauf hin, daß alle Wege gleich gefährlich sind. Woraufhin LaForge nach dem Weg fragt, der die wenigsten Gefahren birgt. Offenbar hat er vorher nicht richtig zugehört.

• Was für eine Art von Sicherheitsoffizier ist Worf eigentlich? In dieser Episode bekommt er es mit Klingonen zu tun, die einen Frachter übernommen haben, seine Crew zurückließen und einen klingonischen Kreuzer zerstörten. Wie reagiert Worf darauf? Er führt die ›Gäste‹ zu den wichtigsten Einrichtungen an Bord der *Enterprise.*

• Die Wohnzimmer-Raumschiffkommandanten der Gilde haben zwei Methoden gefunden, um mit der Krise am Ende der Episode fertig zu werden, als Korris einen klingonischen Phaser auf den Warpkern richtet. Im ersten Beckmesser-Band habe ich eine Separation des Diskussegments vorgeschlagen, um die Familien der Besatzungsmitglieder in Sicherheit zu bringen. Inzwischen gibt es bessere Vorschläge. Warum den Klingonen nicht fortbeamen und seine Waffe deaktivieren? Auf diese Weise ging O'Brien gegen Data in ›Der Sammler‹ vor. Es wäre auch denkbar, den Warpkern abzuschalten. Dafür entschied sich LaForge in ›Die Begegnung im Weltraum‹, woraufhin das energetische Niveau im Kern schnell sank.

Logik und Voraussetzungen

• Während der Rettung der drei Klingonen testet LaForge ein neues visuelles Übertragungsgerät, das es erlaubt, den VISOR-Output auf den Wandschirm im Kontrollraum der *Enterprise* zu projizieren. In einer Szene meint Picard, die Darstellung zeige ein von Data ausgehendes Glühen. LaForge antwortet: »Natürlich. Er ist ein Androide.« Auf das Erstaunen des Captains reagiert Geordi mit der Frage, ob das Glühen nicht von allen wahrgenommen wird. Erinnern wir uns nun an ›Rikers Versuchung‹. Am Ende der Episode stattet Riker – der vorü-

bergehend über Qs Macht verfügt – Geordi mit neuen Augen aus. LaForge sieht sich alle auf der Brücke präsenten Personen an und meint dann, daß er lieber wieder so sein möchte wie früher. Nichts deutet darauf hin, daß Riker dem Chefingenieur die Erinnerung an normale visuelle Wahrnehmung nimmt, doch in ›Worfs Brüder‹ verhält sich LaForge so, als hätte er nie mit gewöhnlichen Augen gesehen. In ›Soongs Vermächtnis‹ kommt es zu einem weiteren Problem in Hinsicht auf den ›glühenden Androiden‹. In jener Episode erscheint Datas Mutter, die ebenfalls ein Androide ist – was aber niemand weiß, auch LaForge nicht. Wenn Soong sie gebaut hat, müßte sie ebenfalls glühen, oder?

• Der klingonische Todesschrei in dieser Episode hat sich irgendwann zwischen *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* und ›Worfs Brüder‹ entwickelt. Als Gorkon stirbt, schreit niemand.

• Korris bezeichnet die klingonische Heimatwelt als ›Kling‹. Er meint, er würde den Verrätern von Kling nicht das Fleisch auf seinen Knochen überlassen. Kling? Ein angemessen kriegerisch klingender Name. Allerdings: In *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* heißt die klingonische Heimatwelt Qo'noS (›Kronos‹ für uns Nichtklingonen).

Geräte und Ausrüstung

• Offenbar kann auch der blaue Bereich des Transporters fürs Beamen eingesetzt werden. Als Yar Einsatzgruppe und Klingonen transferiert, materialisiert der verletzte Klingone mitten auf der Plattform.

• Die Renegaten geben zu, einen klingonischen Kreuzer zerstört zu haben, woraus sich eine interessante Frage ergibt. In

einer früheren Szene wiesen die Klingonen darauf hin, daß sie nur mit einigen ›alten Merculit-Raketen‹ in den Kampf zogen. Sollen wir etwa glauben, daß von *chemischem Treibstoff* angetriebene Raketen ein Raumschiff zerstören konnten, dessen Besatzung aus besonders paranoiden Kriegern bestand? Im Vergleich mit Phasern, Photonen und Warpantrieb müssen die Raketen quälend langsam gewesen sein.

• Während der Krise mit Korris und dem Warpkern geht aus dem Dialog hervor, daß der Klingone eine Waffe auf die Dilithiumkammer richtet. Das *technische Handbuch* weist auf folgendes hin: Bei der Dilithiumkammer handelte es sich um das breite, mit einer Luke ausgestattete Metallmodul im Zentrum des Warpkerns. In Wirklichkeit zeigt Korris' Phaser auf das magnetische Konstruktionssegment.

• Nach einem Phaserschuß von Worf stürzt Korris durchs Glas und fällt auf den Boden, in dem sich daraufhin ein Riß bildet. Ist so etwas möglich? Kann irgendein armer Fähnrich sterben, nur weil der Boden nicht aus Stahl, sondern aus zerbrechlichem *Glas* besteht? Was ist mit transparentem Aluminium passiert?

Antworten

1. *Mit Spektrographie zur Erkennung von Materialermüdung.*
2. T'Acog.

DIE WAFFENHÄNDLER

(THE ARSENAL OF FREEDOM)

Sternzeit: 41798.2

Als das gesamte intelligente Leben auf dem Planeten Minos ausgelöscht wird, erhält ein Starfleet-Schiff den Auftrag, Nachforschungen anzustellen, doch es verschwindet ebenfalls. Die Crew der *Enterprise* findet heraus, daß die Bewohner des Planeten – bekannte Produzenten hochmoderner Waffensysteme – einen Zerstörungsapparat konstruiert haben und ihm selbst zum Opfer gefallen sind.

Quizfragen

1. *Wo befindet sich der Planet Minos?*
2. *Wie hoch ist die Höhle, in die Picard und Crusher gefallen sind?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard zeigt, daß es nicht nur den Führungsoffizieren an Kenntnissen in Hinsicht auf Erste Hilfe mangelt. Nach dem Sturz in die Höhle versucht er sofort, Crusher zu bewegen. Sie stöhnt schmerzerfüllt, und daraufhin läßt er sie los. Zum Glück war sie bei Bewußtsein! Andernfalls hätte Picard vielleicht zusätzlichen Schaden angerichtet. Man stelle sich vor, wie die scharfen Kanten gesplitterter Knochen durch Muskelgewebe und Sehnen schneiden…

• Als der getarnte Raumschiffkiller zum erstenmal erscheint, meldet Worf Emissionen auf der Backbordseite. Doch die Außenaufnahme zeigt, daß die destruktive Energie direkt von vorn kommt.

• Die Leistungsfähigkeit des Zielerfassungssystems der *Enterprise* beziehungsweise die Kompetenz des Besatzungsmitglieds, das die entsprechenden Kontrollen bedient, muß hier in Frage gestellt werden. In einer Szene feuert der getarnte Raumschiffkiller rechts hinter der *Enterprise,* die nach Backbord dreht, wodurch der Gegner direkt hinter sie gerät. Doch als Worf Phaserkanonen und Photonentorpedos einsetzt, scheint er auf jemanden zu zielen, der sich *vor* dem Schiff befindet. Anschließend schlägt er mit der Faust auf die Konsole und knurrt: »Wir haben das Ziel verfehlt.« Ach, tatsächlich?

Geräte und Ausrüstung

• Während des größten Teils dieser Episode verursacht Datas Tricorder nicht das geringste Geräusch, im Gegensatz zu den Geräten von Yar und Crusher.

• Während die vierte und letzte Sonde Riker und Yar verfolgt, stehen Picard und Data vor dem Hauptdisplay des Waffensystems. Zwei Quadrate verdeutlichen die Position von Riker und Yar. Die Szene wechselt zur Oberfläche, und wir sehen, wie die beiden Offiziere hinter einigen Felsen in Deckung gehen. Anschließend präsentiert uns der Fernsehschirm wieder die Höhle: Die beiden Quadrate verharren reglos in der oberen rechten Ecke des Displays, als Picard nach einer Möglichkeit sucht, die Maschine zu deaktivieren. Bevor er sich bereit erklärt, das Waffensystem zu kaufen, zeigt das Display die bei-

den Rechtecke plötzlich in der Mitte des Darstellungsbereichs. Aber als die Szene zur Oberfläche des Planeten zurückkehrt, befinden sich Riker und Yar noch immer hinter den Felsen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Es geschieht etwas Seltsames, kurz nachdem, Picard und Crusher auf dem Planeten eintreffen. Data und Yar erklären die Funktion des Kraftfelds, das Riker gefangenhält. Es folgt eine Nahaufnahme von Picard und Crusher. Dabei erklingt die kühle, emotionslose Stimme einer Frau: »Clever.« Von Crusher kann dieser Kommentar nicht stammen, denn ihr Mund ist geschlossen, und die Lippen bewegen sich nicht. Aber es klingt auch nicht nach Yar.

• Nachdem er Crushers Verletzungen behandelt hat, beginnt Picard damit, die Höhle zu erforschen. Er entdeckt eine verstaubte Schalttafel mit einer blinkenden Kontrollampe. Nachdem er den Staub fortgewischt hat, betastet er die Kontrollen – um den Staub dann noch einmal fortzuwischen!

Antworten

1. Im Lorenze-Haufen.

2. 11,75 Meter.

DIE SEUCHE

(SYMBIOSIS)

Sternzeit: unbekannt

Die *Enterprise* rettet zwei Ornaraner und zwei Brekkianer aus einem in Schwierigkeiten geratenen Frachter, stellt außerdem mehrere Container mit Felicium sicher. Es dauert nicht lange, bis Picard und seine Crew die besondere Beziehungen zwischen den beiden Völkern bemerken. Seit zweihundert Jahren liefern die Brekkianer den Ornaranern Felicium – angeblich deshalb, um die Nachwirkungen einer schrecklichen Hungersnot zu lindern. In Wirklichkeit ist Felicium eine süchtig machende Droge, und das wissen die Brekkianer.

Quizfragen

1. *Wie heißt der ornaranische Frachter?*
2. *Wie lange ist T'Jon Captain des Frachters gewesen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Alma Jo Williams aus Ithaca, NY, wies mich darauf hin, daß ich im ersten Beckmesser-Band bei der Besprechung dieser Episode die zweite Quizfrage falsch beantwortet habe. Auf Seite 125 nannte ich ein hundertstel Milliliter als empfohlene Feliciumdosis. Alma Jo schrieb: »Ein Milliliter ist der tausendste Teil eines Liters, und ›Liter‹ ist der bei Flüssigkeiten verwendete Name

für die Volumeneinheit Kubikdezimeter. Das Schlüsselwort ist hier ›Volumen‹. Solche Bezeichnungen lassen sich in meiner täglichen Laborroutine – zum Beispiel: ›Nehmen Sie ein hundertstel Milliliter Hydrochloridsäure‹ – problemlos verwenden, da die Säure eine Flüssigkeit ist. Doch wenn es um gelöste feste Stoffe geht (und ich glaube, Felicium ist ein fester Stoff, bis die Substanz vermutlich in destilliertem Wasser gelöst wird), sollte man die *Konzentration* bzw. die *Menge* der gelösten Substanz nennen.«

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Episode trifft Picard eine interessante Entscheidung. Er läßt die *Enterprise* in ein Sonnensystem fliegen, um dort die besonders stark ausgeprägten Protuberanzen des Zentralgestirns zu untersuchen. Mit einem nahen Vorbeiflug für eine genaue Sensorerfassung bringt er das Schiff und seine Besatzung in Gefahr. Hätte eine Sonde nicht genügt, um Daten zu sammeln?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Dies ist die letzte Episode, die Tasha Yar als permanentes Mitglied der *Enterprise*-Crew zeigt. Deshalb verabschiedet sich Denise Crosby von ihren Fans: Sie winkt ihnen kurz zu, als Picard und Crusher am Schluß der Episode die Frachtkammer verlassen. Als der Captain und die Bordärztin im Kontrollraum eintreffen, kümmert sich Tasha bereits um die Kontrollen der taktischen Station.

Antworten

1. Sanction.

2. Sieben Jahre.

DIE SCHWARZE SEELE

(SKIN OF EVIL)

Sternzeit: 41601.3 – 41602.1

Troi ist mit einem Shuttle auf Vagra II abgestürzt. Während eines Rettungsversuchs wird Yar von einem bösartigen Geschöpf namens Armus umgebracht.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich bringe Sie nirgendwohin.« – Picard zu Armus, bevor er sich zur *Enterprise* zurückbeamt.

Quizfragen

1. *Welche Nummer hat Trois Shuttle?*
2. *Wer ist der Pilot des Shuttles?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Dale Barkley auf Suisun City, CA, hat mich als erster darauf hingewiesen, daß Yar nie Lieutenant Commander war, wie ich auf Seite 127 des ersten Beckmesser-Bands behauptet habe.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Worf über das energetische Niveau Auskunft gibt, enthalten seine numerischen Angaben erstaunlicherweise zwei Kommata. Beim erstenmal fordert er Wesley auf, den Computer so zu programmieren, daß ein automatischer Transfer

durchgeführt wird, sobald das Energieniveau ›zwei Komma sechs Komma zwei null fünf‹ erreicht. Später ordnet er Bereitschaft an, weil das energetische Niveau auf ›zwei Komma sechs Komma drei‹ gesunken ist. (Vermutlich liegt es an der Mathematik des vierundzwanzigsten Jahrhunderts.)

Logik und Voraussetzungen

• An dieser Stelle möchte ich darauf hinweisen, daß ich kaum Anstoß an den Sternzeiten der ersten Staffel genommen habe. Ja, sie bilden ein einziges Durcheinander und ergeben keinen Sinn, wenn man die Maßstäbe der anderen Staffeln anlegt (dort folgen die einzelnen Sternzeiten aufeinander). Wie dem auch sei: Ich kann gut verstehen, warum sich manche Leute darüber geärgert haben. Zum Beispiel gibt es mehrere Episoden, deren Ereignisse sich später zutragen als die von ›Die schwarze Seele‹, obgleich Tasha Yar an ihnen beteiligt ist: ›Planet Angel One‹, ›Die Schlacht von Maxia‹, ›Die Waffenhändler‹ und ›Der große Abschied‹.

Geräte und Ausrüstung

• Das abgestürzte Shuttle scheint nicht aus Starfleet-Beständen zu stammen. Es ist sehr rund, und die Navigationskontrollen befinden sich nicht vorn, sondern auf halbem Wege nach hinten.

• Als Picard zur Krankenstation aufbricht, um sich dort nach Tasha Yars Zustand zu erkundigen, veranlaßt er Alarmstufe Gelb. Worf berührt einige Schaltflächen, doch die Lichter über der Schulter des Klingonen verändern sich nicht, um auf den neuen Status an Bord hinzuweisen.

• Worf kündigt den gleichzeitigen Transfer von Captain und Counselor an. Doch als es soweit ist, wird zuerst Troi an Bord gebeamt. Picard hat noch Gelegenheit, einige letzte Worte (siehe ›Bemerkenswerte Dialoge‹) an Armus zu richten, bevor er ebenfalls zur *Enterprise* zurückkehrt. (Offenbar macht sich hier wieder jene besondere Komponente des Transporters bemerkbar, die dramatische Momente zuläßt.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode sprechen Yar und Worf über einen bevorstehenden Kampfsport-Wettbewerb. Anschließend wechselt die Szene zu einer Nahaufnahme von LaForge. Riker ist – undeutlich – im Hintergrund zu erkennen und lächelt ganz offensichtlich. Ein neuerlicher Szenenwechsel präsentiert uns den Captain mit seinem Ersten Offizier, und ganz plötzlich sehen wir einen ernsten Riker.

• Kurz nach der Ankunft auf Vagra II lokalisiert Worf das Shuttle. Eine Aufnahme seiner Konsole zeigt uns eine Liniengraphik und etwas, das nach der topographischen Struktur des Absturzbereichs aussieht. Allerdings gibt es hier ein Problem: Die gleiche Graphik verwenden die Produzenten in einer späteren Szene, um die energetischen Fluktuationen von Armus darzustellen. Picard und Worf erörtern sogar die Gründe dafür. Doch als wir die. Graphik zum erstenmal sehen, ist es noch gar nicht zu den Fluktuationen gekommen. Mit anderen Worten: Das Display zeigt etwas an, das in der Zukunft liegt. (Man stelle sich ein auf dieser Technik basierendes Fernsehen vor…)

• Auf Seite 128 des ersten Beckmesser-Bands habe ich erwähnt, daß LaForges Phaser zu Boden fällt, als die anderen Mitglieder der Einsatzgruppe dem von Armus umschlossenen Riker zu Hilfe eilen. Nachdem sich Picard auf den Planeten gebeamt hat, erscheint der Phaser sauber in Geordis Halfter. Entweder hat er ihn gereinigt, oder der Captain brachte ihm ein neues Exemplar mit.

• Als Armus Riker umschließt und dann das Shuttle bedeckt: Sollte nicht eine Vorwölbung auf die Position des Ersten Offiziers hinweisen?

• Nachdem Picard im Shuttle mit Troi gesprochen hat, transferiert Armus ihn nach draußen. Wir sehen von weitem, wie er rematerialisiert, und gleichzeitig erkennen wir Armus, der in einer Sandgrube steht oder kniet (die Produzenten haben vergessen, ihn mit dem schwarzen Schlick zu umgeben). Die Perspektive verändert sich, und plötzlich ist der schwarze Schlick da. Der Vorgang wiederholt sich, bevor ein neuerlicher Transfer Picard fortbringt.

• Als Wesley an der wissenschaftlichen Station im rückwärtigen Bereich der Brücke arbeitet, bleibt zweimal das charakteristische Piepen beim Betätigen der Schaltflächen aus. Worf gibt die Anweisung, den Computer auf einen automatischen Transfer zu programmieren. Hören Sie genau hin, als Wesley die ersten beiden Schaltelemente berührt. Es ertönt kein elektronisches Zirpen, sondern ein leises Pochen, verursacht vom Finger auf dem Plexiglas.

Antworten

1. 13.

2. Lieutenant Ben Prieto.

BEGEGNUNG MIT DER VERGANGENHEIT

(WE'LL ALWAYS HAVE PARIS)

Sternzeit: 41697.9

Die Experimente von Dr. Paul Manheim schaffen ein Tor zu einer anderen Dimension, wodurch sich temporale Störungszonen im All ausbreiten. Picard und seine Gefährten suchen nach einer Möglichkeit, den Riß in der Struktur von Raum und Zeit zu schließen, bevor die gewohnte Realität verschwindet.

Quizfragen

1. *Auf welchem Planeten weist eine landwirtschaftliche Kolonie ebenfalls auf Zeitverzerrungen hin?*
2. *Wenn man auf dem Planeten Sarona VII das Café ›Blauer Papagei‹ besucht – welches Lokal sieht man auf der anderen Seite des Platzes?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 131 im ersten Beckmesser-Band habe ich mich ein wenig über Jenice lustig gemacht. Sie meinte, sie hätte den ganzen Tag im Café auf Picard gewartet, betonte außerdem, daß es damals regnete. Ich wies auf ein fehlendes Dach vor dem Café hin und meinte spöttisch, es müsse ›wahre Liebe‹ gewesen sein. John Hobson aus Bolingbrook, IL, erinnert zu Recht dar-

an, daß man bei Straßencafés nicht nur draußen, sondern auch drinnen sitzen kann.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Hier ist eine harte Nuß für Sie: Wenn sich die Zeit während des Fechtduells wiederholt – woher weiß Picard davon? Er verhält sich auf die gleiche Weise, benutzt die gleichen Worte, was bedeutet: Ein großer Teil seiner gedanklichen Aktivität ist genauso beschaffen wie bei der ersten Ereignissequenz. Vermutlich wiederholen sich die mentalen Vorgänge ebenso wie die physischen, was bedeutet, daß sich die Ereignisse in *subjektiver* Hinsicht immer nur einmal abspielen. Woraus wiederum der Schluß gezogen werden muß, daß sich Picard nicht an etwas erinnern kann, das *subjektiv* für ihn noch gar nicht geschehen ist.

• Um Erinnerungen nachzuhängen, weist Picard den Computer an, eine besondere Simulation auf dem Holodeck zu schaffen. Als Zeitpunkt gibt er an: vor zweiundzwanzig Jahren, am 9. April um fünfzehn Uhr, drei Uhr nachmittags. Ist dieser Zusatz notwendig? Weiß der supermoderne *Enterprise*-Computer nicht, daß die Angaben ›fünfzehn Uhr‹ und ›drei Uhr nachmittags‹ den gleichen Zeitpunkt betreffen?

• Am Schluß der Episode nimmt Data einen Behälter mit Antimaterie und tritt damit an den Zeitriß heran. Bei der nächsten Verzerrungswelle erscheinen zwei weitere Datas, und das Trio erörtert die Frage, wer von ihnen sich in der korrekten Zeitlinie befindet. Aus irgendeinem Grund entscheidet der mittlere Data, in der richtigen temporalen Struktur zu weilen. Wenn Data zur Plattform ging, bevor die Verzerrungswelle eintraf…

Dann müßte sich doch der dort stehende Data in der richtigen Zeitlinie aufhalten, oder? (Von solchen Dingen bekomme ich manchmal Kopfschmerzen.)

• Kurz bevor Jenice Manheim am Ende der Episode das Holodeck betritt, meldet sich Troi beim Computer an. Er fragt die Counselor, ob sie das derzeit aktuelle Programm beenden möchte – das von Picard gestartet wurde. Kann man einfach zum Holodeck gehen und die Phantasiewelten anderer Personen ›abschalten‹? Oder ist nur Troi mit dieser besonderen Autorität ausgestattet?

Geräte und Ausrüstung

• Wenn die Holodeck-Simulation des Straßencafés in Paris wirklich so genau war – hätte es dann nicht regnen sollen?

• In Hinsicht auf die Technik des vierundzwanzigsten Jahrhunderts kommt es zu einer interessanten Szene, als sich Jenice und Jean-Luc voneinander verabschieden. Jenice geht in Richtung Ausgang, doch die Holodeck-Tür zeigt sich nicht. Woraufhin sie kommentiert: »Soviel zu meinem dramatischen Abgang.« Woraufhin die Tür erscheint! Offenbar reagiert sie auf Ausdrücke wie Abgang, Ausgang und so weiter. Was ist mit anderen Anweisungen wie ›Programm anhalten‹ oder ›Programm fortsetzen‹? Muß der Anwender vermeiden, solche Worte in einem anderen Kontext zu verwenden, wenn er keine unangenehmen Überraschungen erleben will?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nach dem Transfer in Manheims Laboratorium wird Data von einem Laser-Verteidigungssystem angegriffen. Er duckt

sich hinter einen großen, rechteckigen Behälter, und dabei rutscht ihm etwas aus der Tasche. (Tut mir leid, aber ich kann den Gegenstand nicht identifizieren. Es ist weder ein Phaser noch ein Tricorder.)

Antworten

1. Coltar IV.

2. Den für Männer bestimmten Zanza-Tanzpalast.

DIE VERSCHWÖRUNG

(CONSPIRACY)

Sternzeit: 41775.5 – 41780.2

Captain Walter Keel stirbt, nachdem er auf eine Verschwörung mit dem Ziel, Starfleet zu übernehmen, hingewiesen hat. Picard fliegt mit der *Enterprise zur* Erde, um Nachforschungen anzustellen. Er findet heraus, daß sich käferartige Wesen am Hirnstamm mehrerer Starfleet-Admiräle festgesetzt haben und das gleiche auch mit ihm vorhaben.

Quizfragen

1. *Wie heißen die beiden Fregatten im Orbit von Dytallix B?*
2. *Wer ist der Gouverneur von Pacifica?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 137 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, daß ein Papagei in den graphischen Darstellungen erscheint, die alle Kommandoentscheidungen von Starfleet Command während der letzten sechs Monate betreffen. Meine Frage lautete: Was hat ein Papagei mit Beschlüssen des Starfleet-Hauptquartiers zu tun? Ein Gildenmitglied aus Portsmouth, NH, (die betreffende Person möchte anonym bleiben) lenkte meine Aufmerksamkeit auf den Umstand, daß der Papagei mit einem menschlichen Kopf ausge-

stattet ist. (Vermutlich handelt es sich um eine Anspielung auf den ›großen Vogel der Galaxis‹, Gene Roddenberry.) P. T. H. Carder aus Lancashire, England, bietet uns eine lustigere Erklärung an. Er meint, es sei allgemein bekannt, daß die Föderation von telepathisch begabten Superpapageien kontrolliert wird. Bei jedem Kommandooffizier sitzt ein Exemplar dieser Spezies auf der Schulter und krächzt Anweisungen. Vorübergehende Konzentrationsschwäche bei den Papageien führt dazu, daß hochrangige Repräsentanten der Föderation manchmal Unsinn reden oder absurde Anweisungen erteilen. (Diese Erklärung hat einen großen Vorteil: Wenn mal wieder schwachsinnige Befehle von Starfleet Command kommen, können wir Beckmesser »Papageien-Syndrom!« rufen.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als die *Enterprise* nach Dytallix B fliegt, teilt Picard der Brückencrew mit, daß ohne seine ausdrückliche Genehmigung keine externen Kom-Kanäle geöffnet werden dürfen. Worf scheint zu jenem Zeitpunkt geschlafen zu haben, denn als sich die *Enterprise* der verlassenen Bergbauwelt nähert, meldet der Klingone, alle Kom-Anfragen seien unbeantwortet geblieben.

• Als Picard begreift, daß Quinn nicht Quinn ist, zerrt er Riker durch zwei Korridore und in den Transporterraum. Er behauptet, ein Admiral von Starfleet Command sei nicht mehr er selbst. Anschließend weist er Riker an, Quinn im Auge zu behalten und, falls nötig, bewaffnete Verstärkung auf den Planeten zu schicken. Nun, solche Dinge bespricht man mit dem Ersten Offizier unter vier Augen, nicht wahr? Deshalb hat Picard Riker zum Transporterraum mitgenommen, stimmt's?

Doch nach dem Gespräch betritt Picard ein Transferfeld, sieht zur Kontrollkonsole und sagt: »Energie.« Bedeutet das, es war die ganze Zeit über ein Transportertechniker zugegen?

• Auch in dieser Episode stellt sich die schon in ›Worfs Brüder‹ angesprochene Frage nach zerbrechlichen Einrichtungsgegenständen an Bord der *Enterprise.* Quinn versetzt Riker einen Hieb, und der Erste Offizier fällt auf einen Tisch, der unter ihm zerbricht. (Gibt's kein transparentes Aluminium mehr?)

• Kurze Zeit nachdem die *Enterprise* die Erde erreicht hat, lädt ein Starfleet-Admiral Picard und Riker zum Essen ein. Picard beamt sich auf den Planeten, und Riker hat den Befehl, ihm später zu folgen. Zwei Admiräle empfangen den Captain und führen ihn zu einem Tisch, auf dem drei Gläser und eine Karaffe mit andonianischem Tee stehen. Woher wußten die Admiräle, daß Riker Picard nicht begleitete? Auf dem Tisch müßten doch eigentlich vier Gläser stehen, oder?

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich auf folgendes hingewiesen: Als Riker einen Sicherheitsalarm auslöst, machen sich LaForge und Worf von der Brücke aus auf den Weg. Ich stellte die Frage, was mit den üblichen Sicherheitswächtern passiert ist. Hier füge ich eine weitere Frage hinzu: Warum tragen LaForge und Worf keine Phaser? Riker hat Hilfe von der *Sicherheitsabteilung* angefordert. Glücklicherweise ist kurze Zeit später Crusher zur Stelle, und sie hat daran gedacht, einen Phaser mitzubringen! Gehören solche Strahler vielleicht zur Medo-Ausrüstung? (In der Art von: »Man erschieße den Patienten, wenn keine Heilung möglich ist.«)

• Vielleicht sollte ich dem Umstand, daß LaForge Sicherheitspflichten wahrnimmt, mit weniger Skepsis begegnen. Nach-

dem ihn Quinn *durch* eine Tür geworfen hat, steht Geordi wieder auf, schüttelt einige Male den Kopf und setzt den Dienst fort. Wir können davon ausgehen, daß solche Türen recht stabil sind. In ›Genesis‹ hämmert Worf eine Zeitlang an die Tür der Krankenstation und hinterläßt nur einige Dellen darin. LaForge hingegen sucht die Brücke auf, nachdem er den menschlichen Rammbock gespielt hat. Picard sollte ihn mit mehr Sicherheitsaufgaben betrauen!

• Angeblich ist Quinn zu übermenschlichen Anstrengungen fähig, weil das Käferwesen an seinem Hirnstamm die Nebennierendrüsen stimuliert. Ergibt das einen Sinn? Wenn der Adrenalinspiegel im Blut eines alten Mannes drastisch ansteigt, so wird kein Supermann aus ihm, sondern ein Herzpatient. Oder steckt mehr hinter der symbiotischen Beziehung, als man uns verrät?

• Der vulkanische Admiral Savar scheint den Nervengriff nicht besonders gut zu beherrschen. Riker holt den Phaser hervor und schießt auf die anwesenden Starfleet-Offiziere, um alle Übernommenen zu betäuben. Savar packt ihn am Hals. Schließlich findet Picard einen Phaser und feuert auf den Vulkanier. Bis zu diesem Zeitpunkt hat Riker zur Decke gestarrt und schmerzerfüllt geheult. Wenn Spock den vulkanischen Nervengriff in der Classic-Serie einsetzte, so sanken seine ›Opfer‹ immer sofort zu Boden.

• Angeblich verschwand der Käfer aus Quinns Körper, als Picard und Riker das Mutterwesen töteten. Aber nach der Schießerei lagen jede Menge Käfer herum, und sie verschwanden nicht. Und noch etwas: Selbst wenn die Käferwesen verschwunden wären – was ist mit dem Loch in Quinns Nacken passiert? Wenn das Geschöpf durch den Mund eindrang und

sich dann am Hirnstamm festsetzte: Irgendwo muß es doch ein Loch geschaffen haben, um hindurchzukriechen, oder?

• Ich frage mich, was aus dem von Remmick gesendeten Peilsignal geworden ist.

Geräte und Ausrüstung

• Als Data die Logbücher von Starfleet Command überprüft, fasziniert ihn ein Muster, das sich bei den Kommando-Entscheidungen herauskristallisiert. Er beginnt mit Selbstgesprächen, die den Computer verwirren. Als er zu einer langatmigen Erklärung ansetzt, wird er vom Bordcomputer *unterbrochen* – offenbar verliert er die Geduld mit dem weitschweifigen Androiden. Der Hauptcomputer des Raumschiffs *Enterprise* ist also imstande, die Art seiner Benutzung zu kommentieren? Wer hat das entsprechende Interface programmiert? Man stelle sich ein Textverarbeitungsprogramm vor, das die vom Anwender geschriebenen Sätze beurteilt. (»Den letzten Satz sollten Sie umschreiben. Sie haben ihn im Passiv verfaßt, und außerdem könnte er strukturelle Verbesserungen vertragen.«)

• Wie funktioniert der Biofilter des Transporters eigentlich? Ist er die ganze Zeit über aktiv, oder wird er nur dann eingeschaltet, wenn die Gefahr einer biologischen Kontamination besteht? Wenn er tatsächlich permanent aktiviert ist: Wieso hat er nicht auf den fast acht Zentimeter langen Käfer an Quinns Hirnstamm reagiert?

• Bei der Besprechung von ›Ein Planet wehrt sich‹ habe ich auf Datas Fähigkeit hingewiesen, einem Laserstrahl auszuweichen, der von einem Bohrer ausging. In dieser Episode weicht

Picard einem Phaserblitz aus, nachdem der Strahler abgefeuert wurde.

• Während der entscheidenden Auseinandersetzung schießt ein Admiral auf Picard und Riker. Der Captain weicht dem Strahl aus, wie bereits erwähnt, und die Entladung trifft ein Bild vom Saturn. Funken stieben. Als sich die Rauchwolken verziehen, wird das Bild wieder sichtbar – es sieht genauso aus wie vorher!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Produzenten können sich in dieser Episode nicht auf Remmicks Rang einigen. Als er Quinn zur *Enterprise* beamt, scheinen seinen Insignien aus drei vollen Punkten zu bestehen. Demnach wäre er Commander. Doch am Schluß der Episode, als er vor der galaktischen Karte sitzt, sehen wir bei einer Nahaufnahme zwei volle und einen leeren Punkt: die Rangabzeichen eines Lieutenant Commander.

Antworten

1. *Die* Renegade *und die* Thomas Paine.
2. *Delaplane.*

• Crusher untersucht Quinn und meint, bei allen von den Käfern Übernommenen rage ein Dorn aus dem Nacken. Aber vorher, als Quinn Riker eine Abreibung verpaßt, ist am Nacken des Admirals kein solcher Dorn zu erkennen.

DIE NEUTRALE ZONE

(THE NEUTRAL ZONE)

Sternzeit: 41986.0

Die *Enterprise* fliegt zur romulanischen Neutralen Zone, um Untersuchungen in Hinsicht auf die Zerstörung einiger Außenposten anzustellen. Völlig unerwartet erscheint ein romulanisches Kriegsschiff, dessen Kommandant behauptet, daß es auf romulanischer Seite ebenfalls zu Verheerungen gekommen ist. Die beiden Schiffe vereinbaren, bei den Ermittlungen zu kooperieren.

Quizfragen

1. *Wo fand nach dieser Episode der letzte Kontakt zwischen Föderation und romulanischem Reich statt?*
2. *Wie heißt der erste Außenposten der Föderation, den die* Enterprise *bei ihrem Flug entlang der Neutralen Zone erreicht?*

Anmerkungen

Die kurze Beschreibung bezieht sich auf eine Nebenhandlung dieser Episode. Im Vordergrund stehen ein Wrack und drei im Kälteschlaf befindliche Menschen aus dem zwanzigsten Jahrhundert. Crusher taut sie auf und behandelt sie, woraufhin sie damit beginnen, das Leben im vierundzwanzigsten Jahrhundert zu erkunden. Bei der Erstsendung von ›Die Neutrale Zone‹ hielt

ich nicht viel von dieser Episode. Ich erwartete eine ähnliche Handlung wie in der Classic-Folge ›Spock unter Verdacht‹: die Konfrontation von zwei feindlichen Mächten nach vielen Jahren der Stille. Ich wollte erleben, wie Picard seine strategischen Fähigkeiten mit denen des romulanischen Kommandanten mißt. Statt dessen kehrte die Handlung immer wieder zu den drei aufgetauten Menschen zurück, die auf eine wenig schmeichelhafte Art und Weise dargestellt wurden. Inzwischen glaube ich, daß diese Episode durchaus einen gewissen Reiz hat. Es ist recht interessant zu beobachten, wie die Crew der *Enterprise* versucht, mit den alles andere als perfekten Menschen fertig zu werden – die bei den entstehenden Konflikten manchmal sogar den Sieg erringen.

Bemerkenswerte Dialoge

»Sie waren bereits tot, Data. Etwas Schlimmeres kann ihnen wohl kaum zustoßen.« Diese Worte richtet Picard an Data, als die Kälteschläfer an Bord der *Enterprise* geholt werden.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Kristen Bloom aus Ithaca, NY, wies mich auf einen Fehler hin, der mir auf Seite 140 des ersten Beckmesser-Bands unterlief. Dort schrieb ich, daß die aufgetauten Menschen aus dem einundzwanzigsten Jahrhundert stammen, obwohl sie aus dem zwanzigsten kommen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Erst nachdem er sich zusammen mit Worf in das Wrack gebeamt hat, meint Data, daß die Luft an Bord des alten Schiffes

atembar ist. Müßte eine solche Meldung nicht früher erfolgen? Zugegeben, als Androide kann Data in jeder Atmosphäre überleben, aber was ist mit dem armen Worf?

• Der *Enterprise* steht eine mögliche Konfrontation mit den Romulanern bevor. Unter solchen Umständen dürfte es wohl besser sein, das Diskussegment zu separieren, um die Familien mit Kindern zurückzulassen. Oder glaubt Picard, daß die *Enterprise* allein mit ihrem Gefechtssegment nicht beeindruckend genug wirkt, um den Gegner einzuschüchtern?

• Als Crusher dem Captain die kryonische Technik beschreibt, spricht sie spöttisch von einem ›Fimmel‹. Aber so ganz ohne scheint der ›Fimmel‹ ja nicht zu sein, denn immerhin halten sich in Beverlys Krankenstation drei lebende Menschen aus dem zwanzigsten Jahrhundert auf.

• Warum fällt es Troi schwer, zuverlässige Informationen über die Romulaner zu finden? In ›Wiedervereinigung?‹ heißt es, daß Spock seit achtzig Jahren mit Pardek in Verbindung steht.

Logik und Voraussetzungen

• Die Dialoge bei der Besprechung nach Picards Rückkehr deuten darauf hin, daß der letzte Kontakt zwischen Föderation und romulanischem Reich fünfzig Jahre zurückliegt. Aber in ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ weiß Picard von der *Enterprise*-C und dem Kampf bei Narendra III, der vor etwa zweiundzwanzig Jahren stattfand.

• Zum ersten und letzten Mal in *STAR TREK: Die nächste Generation* sehen wir in dieser Episode ein romulanisches Schiff, in dem Kommandant und Stellvertreter nebeneinander sitzen.

Geräte und Ausrüstung

• Als sich Data und Worf an Bord des alten Schiffes mit den Menschen im Kälteschlaf beamen, gibt es dort atembare Luft und Energie: Licht brennt, und die künstliche Schwerkraft funktioniert. Um das zu erklären, lassen die Produzenten Data sagen, daß der alte Solargenerator noch immer in Betrieb ist. Allerdings zeigen die Außenaufnahmen stark beschädigte Sonnensegel. Außerdem: Warum braucht man eine Sauerstoffatmosphäre für eingefrorene Menschen? Wozu ist Licht erforderlich? Und welchen Sinn hat es, das Innere des Schiffes zu heizen, obwohl die ›Fracht‹ *kalt* bleiben soll? Ein letzter Punkt: Wenn dieser Raumer aus dem zwanzigsten Jahrhundert stammt – wieso verfügt er dann über künstliche Schwerkraft? Ja, er dreht sich, aber nicht annähernd schnell genug, wie Mitzi Adams, die Physikerin der Beckmessergilde meint.

• Das Innere der kryogenischen Kapseln und die Innenwände des Transporterraums scheinen aus dem gleichen Material zu bestehen. Da die Kapseln 350 Jahre alt sind, müssen wir wohl annehmen, daß einige Dinge nie aus der Mode geraten. (Oder vielleicht sind sie so sehr aus der Mode geraten, daß sie schon wieder modern wurden.)

• Wer auch immer das *Enterprise*-Modell, Kinoversion, in Raymonds Quartier zusammensetzte: Er hat sich dabei sehr beeilt und die Triebwerksgondeln falsch herum befestigt!

Antworten

1. Beim Tomed-Zwischenfall.

2. Wissenschaftliche Station (bzw. Außenposten) Delta 05.

NOCH MEHR LIEBLINGSFOLGEN

Als ich am ersten Beckmesser-Band arbeitete, dachte ich nicht im Traum daran, daß die Besprechungen der einzelnen Episoden alle Fehler und Ungereimtheiten der ersten sechs Staffeln von *STAR TREK: Die nächste Generation* enthielten. Aber ich war ziemlich sicher, die meisten von ihnen entdeckt zu haben. Großer Irrtum! Ich hatte viel Spaß dabei, die Briefe der Gildenmitglieder zu lesen. Immer wieder fand ich dabei Gelegenheit, mit Kommentaren wie »Meine Güte, ja, das stimmt!« auf bestimmte Hinweise zu reagieren. Ebenso vergnüglich war es, mir noch einmal einige Fernsehfolgen anzusehen und dort bisher unbemerkt gebliebene Schnitzer zu finden. (An dieser Stelle möchte ich mich noch einmal bei allen bedanken, die mir geschrieben haben.) Hier nun eine Liste der Es-ist-unglaublich-daß-sie-mir-nicht-sofort-aufgefallen-sind-Dinge, die ich meinen Lieblingsfolgen hinzugefügt habe. (Sie werden auch bei den Besprechungen der einzelnen Episoden erwähnt.)

1. ›Die Iconia-Sonden‹. Auf Iconia öffnet Data ein Tor zu anderen Welten. Bilder erscheinen im Portal und deuten auf verschiedene Ziele hin. Eins zeigt das Rathaus von Toronto. Gemeint ist hier Toronto, Ontario, Kanada. (Offenbar hat die Erde bereits von Außerirdischen Besuch erhalten.)

2. ›Der Gott der Mintakaner‹. Die Mintakaner haben einen recht ungewöhnlichen Planeten. Als die Mintakanerin Nuria mit Picard in der Aussichtskammer spricht, präsentiert die hinter ihr rotierende Welt zwei gleich aussehende Kontinente. Am Ende der Episode erscheint ein dritter Planet, der die gleiche Form hat, nur anders ausgerichtet ist.

3. ›Die alte *Enterprise*‹. Während des größten Teils dieser Episode agieren unsere Helden in einer alternativen Zeitlinie – dort herrscht Krieg zwischen der Föderation und dem klingonischen Imperium. In jenem Paralleluniversum sehen die Starfleet-Uniformen anders aus. Zu den Unterschieden gehört eine breite schwarze Manschette am Ärmelende. In der letzten Szene, nachdem angeblich alles wieder normal geworden ist, genehmigen sich LaForge und Guinan einen Drink in Zehn-Vorne. Aus irgendeinem Grund weist Geordis Uniform noch immer schwarze Manschetten auf.

4. ›Gefangen in der Vergangenheit‹. Die von Q in Marion verwandelte Vash schreibt einen Brief an Little John (Riker). Sie faltet ihn, doch kurz darauf platzt Q herein und entdeckt ihren Plan. Wenn man genau hinsieht, stellt man folgendes fest: Q entfaltet den Brief und hält ihn verkehrt herum.

5. ›Das zweite Leben‹. Angeblich bleibt Beverly Crusher an der Seite des Captains, als er im Kontrollraum der *Enterprise* auf dem Boden liegt. Doch irgendwie schafft es die

Ärztin, ihr Haar zu frisieren. Zwischen den Szenen entwickelt es Locken.

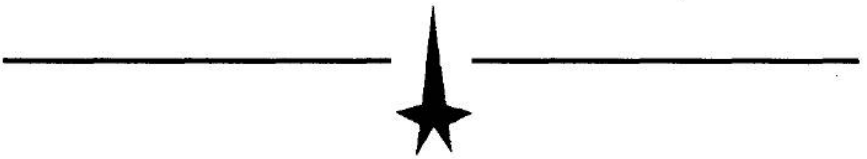
6. ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹. Während des Kampfes zwischen Picard und den Nausicaanern verliert ein Double seine Perücke.

7. ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹. Am Schluß dieser Episode gehen Dr. Julian Bashir und Data durch einige Korridore, wobei der Arzt schwarze Schuhe trägt. Als er schließlich fortgeht, sind seine Schuhe weiß! (Ich verwende dies als Entschuldigung dafür, daß ich bei offiziellen Anlässen immer weiße Turnschuhe trage, ganz gleich, wie ich angezogen bin. Ich weise einfach darauf hin, daß ich mit den Schuhen Dr. Bashir ehren möchte!)

8. ›Gefangen in einem temporären Fragment‹. Ein Runabout mit Picard, Troi, Data und LaForge an Bord bekommt es mit temporalen Anomalien zu tun. Eine von ihnen läßt das Obst in einer Schale rasch altern. Als Picard die Hand danach ausstreckt, zieht er sie mit einem Aufschrei zurück und zeigt lange Fingernägel – angeblich das Ergebnis einer beschleunigten Zeit. Aber wenn man das Videoband ein wenig zurückspult und beobachtet, wie Picard den Raum betritt und die Schaltelemente eines Computerterminals betätigt, so sieht man, daß er schon *vor* der Obstszene lange Fingernägel hatte.

9. ›Die Raumkatastrophe‹. Nach mehreren Staffeln als Kater beschließt Spot vor dieser Episode, das Geschlecht zu wechseln.

10. ›Soongs Vermächtnis‹. Datas Mutter, Dr. Juliana Tainer, beginnt eine Transporterreise mit fünf Zentimeter hohen Absätzen und beendet den Ausflug mit flachen Schuhen.



ZWEITE STAFFEL

DAS KIND

(THE CHILD)

Sternzeit: 42073.1

Die *Enterprise* fliegt nach Odet IX, um dort Proben vom auslösenden Faktor einer Plasmaseuche zu nehmen. Dabei kommt ein kleines Energiewesen an Bord und sorgt dafür, daß die schlafende Troi schwanger wird. Das schnelle Wachstum des Kindes bewirkt Unbehagen bei der Crew – erst recht, als von dem Jungen Eichner-Strahlung ausgeht. Diese Emissionen stimulieren die Seuchenerreger und bringen dadurch alle Personen an Bord in Gefahr.

Quizfragen

1. *Wie heißt die Lehrerin, deren Klasse Ian besucht?*
2. *Wohin fliegt die* Enterprise *am Ende der Episode?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Greg Reid aus Toronto, Ontario, schrieb mir, daß ich eine wichtige Veränderung zwischen der ersten und zweiten Staffel übersehen habe. LaForge wurde zum vollen Lieutenant und Chefingenieur befördert.

• Edward A. Watson aus Coatesville, PA, wies darauf hin, daß Worfs Uniform goldgelb und nicht grün ist, wie ich auf Seite 149 des ersten Beckmesser-Bands behauptet habe. (Ein anderes

Gildenmitglied fragte, ob ich farbenblind sei. Die Antwort lautet: ja.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Befindet sich die wissenschaftliche Station Tango Sierra im Rachelis-System? In der Anfangsphase dieser Episode spricht Picard einen Logbucheintrag, und wir erfahren, daß im Rachelis-System die Plasmaseuche ausgebrochen ist. Die *Enterprise* soll Proben vom auslösenden Faktor dieser Krankheit zur wissenschaftlichen Station Tango Sierra bringen, damit dort ein Impfstoff entwickelt werden kann. Später heißt es in einem anderen Logbucheintrag, daß die *Enterprise* jene Proben *zum* Rachelis-System bringt.

• In der genetischen Struktur von Menschen und Betazoiden gibt es ganz offensichtlich Parallelen. Doch während des Gesprächs über Trois Schwangerschaft meint Pulaski, das Kind sei in genetischer Hinsicht *exakt* so beschaffen wie Deanna. Allerdings: Es ist ein Junge. Nun, auf der guten alten Erde hat jeder Mensch zwei Chromosomen, die das Geschlecht bestimmen. Frauen haben zwei X-Chromosomen, Männer ein X- und ein Y-Chromosom. Als Frau müßte sich bei Troi eine XX-Konfiguration feststellen lassen, beim Jungen hingegen eine XY-Struktur. Es ist also ausgeschlossen, daß Mutter und Sohn in genetischer Hinsicht *völlig* gleich sind.

• In einer Szene schickt Picard Data wegen der Plasmaseuchenproben zu Pulaski. Der Androide verläßt einen Turbolift und wendet sich nach rechts. Er trifft Troi, die ihn bittet, sie zur Krankenstation zu begleiten. Prompt dreht sich der Androide um, und sie gehen in die andere Richtung, um kurze

Zeit später Pulaskis Büro zu erreichen. Wenn sowohl Troi als auch Data zur Krankenstation unterwegs waren – wieso gingen sie dann in unterschiedliche Richtungen?

• Als ein Plasmaseuchenerreger zu wachsen beginnt, suchen Riker und Data den Isolationsbereich auf. Picard bittet Pulaski, zu ihnen zu kommen. Er spricht dabei von Problemen auf dem ›Frachtdeck 5‹. Welchen Ort meint er? Es gibt die Frachtkammer 5, und auch das Deck 5 existiert, doch von einem ›Frachtdeck 5‹ höre ich hier zum ersten Mal.

Logik und Voraussetzungen

• Aus irgendeinem Grund hält es Guinan in dieser Episode für erforderlich, Wesley zu belügen. Sie behauptet, Picard nicht gekannt zu haben, bevor sie an Bord der *Enterprise* kam. Aber in ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (2)‹ erfahren wir, daß Guinan Picard zum erstenmal im späten neunzehnten Jahrhundert begegnete.

• Ian ist in mehr als nur einer Hinsicht ungewöhnlich, was die Erklärung für den Punkt sein könnte, den ich jetzt anführe. Zum Schluß der Episode meint er zu Troi, er könnte die Besorgnis der Crew spüren. Zu diesem Zeitpunkt entspricht seine Entwicklungsstufe der eines achtjährigen Jungen. In ›Der Telepath‹ erfahren wir, daß die meisten Betazoiden ihre telepathischen Fähigkeiten erst während der Pubertät entwickeln.

Geräte und Ausrüstung

• Während der Anfangssequenz zeigen uns die Produzenten eine Innenansicht des Shuttlehangars 3. (Eigentlich ist die Rede von ›Andockplatz 3‹, aber das *Technische Handbuch* erwähnt

keinen derartigen Ort an Bord der *Enterprise,* und es sieht ganz nach einem Shuttlehangar aus.) Erstaunlicherweise ist das Außenschott überhaupt nicht gewölbt. Der Shuttlehangar 3 befindet sich an der Rückseite des Verbindungsstutzens, und beim *Enterprise*-Modell weisen die dortigen Außenschotts eine klare Wölbung auf. (Der Hangar könnte natürlich mit einem Doppelschott ausgestattet sein, aber in dem Fall müßte es einen Zwischenraum geben.)

• In früheren Episoden wie zum Beispiel ›Die Waffenhändler‹ mußte der Transporterchef eine Schaltfläche berühren, um die Lichtbalken auf der Konsole zu aktivieren. Hier streicht O'Brien einfach mit der Hand darüber hinweg.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Diana Muldaur, die Dr. Pulaski in der zweiten Staffel von *STAR TREK: Die nächste Generation* spielte, erschien auch in zwei Episoden der Classic-Serie. In ›Geist sucht Körper‹ erleben wir sie als Dr. Ann Mulhall, in ›Die fremde Materie‹ als Dr. Miranda Jones.

• Wenn Troi die Tränendrüsen öffnet, scheint es zu einer Art Sintflut zu kommen. Nach der Geburt des Babys küßt Riker sie, und dabei sind ihre Wangen trocken. Doch nur wenige Sekunden später tropft Wasser von der Oberlippe.

• Als Ian stirbt, greift Pulaski mit der *linken* Hand nach seinem Hals, um den Puls zu fühlen. Die Einstellung wechselt, und sie zieht die *rechte* Hand zurück.

Antworten

1. Miß Gladstone.

2. Zum Morgana-Quadranten.

ILLUSION ODER WIRKLICHKEIT

(WHERE SILENCE HAS LEASE)

Sternzeit: 42193.6 – 91294.7

Schwärze verschlingt die *Enterprise,* und das Wesen darin – eine Entität namens Nagilum – beginnt damit, die Crew zu untersuchen. Als sich Nagilum anschickt, ein Drittel der Besatzung umzubringen, um Informationen über das Phänomen des Todes zu sammeln, beschließt Picard, die Selbstzerstörungssequenz einzuleiten. Daraufhin gibt das Wesen die *Enterprise* frei.

Quizfragen

1. *Wohin ist die* Enterprise *zu Beginn der Episode unterwegs?*
2. *Zu welchem Sonnensystem soll Wesley einen Kurs programmieren, als Picard beschließt, den schwarzen Bereich zu verlassen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 155 des ersten Beckmesser-Bands habe ich Pulaskis Bemerkung, sie sei kein Brückenoffizier, in Frage gestellt. Ich wies darauf hin, Crusher sei ein Brückenoffizier, weil sie an der Einsatzbesprechung in ›Rikers Versuchung‹ teilnahm. Charleton R. Johnson und Merak Milligan aus Seattle, WA, führten einige Erklärungen an, woraus sich allerdings auch neue Fragen ergeben. Charleton meint, Crusher

hätte bei mehreren Gelegenheiten darauf hingewiesen, mehr zu sein als ›nur‹ eine Ärztin. In ›Geheime Mission auf Celtris Drei‹ wählte man sie für einen Kommandoeinsatz aus, und in ›Angriff der Borg‹ führte sie den Befehl über die *Enterprise.* Merak erinnert sich daran, daß in ›Radioaktiv‹ (siebte Staffel) Crusher mit Troi über die Brückenoffizier-Prüfung spricht, durch die sie zum Mitglied der Brückencrew wurde. Außerdem trägt Pulaski die Rangabzeichen eines Commanders! Wenn Crusher die Brückenoffizier-Prüfung ablegen mußte, um Commander zu werden, so sollte das auch bei Pulaski der Fall sein. Oder gibt es für Angehörige der medizinischen Abteilung noch andere Möglichkeiten, in den Rang eines Commanders aufzusteigen? (Für weitere Details siehe ›Katastrophe auf der Enterprise‹ und ›Radioaktiv‹.)

• Auf Seite 156 des ersten Beckmesser-Bands habe ich mich gefragt, warum Nagilum ausgerechnet Pulaski um die eigene Achse dreht, um Aufschluß über die anatomischen Unterschiede bei Männern und Frauen zu gewinnen. Amy Vincent aus New Orleans, LA, meint, ich hätte der Untersuchung einen sinnlichen Aspekt hinzugefügt, der in Wirklichkeit gar nicht existierte. Rachel Borenstein schreibt, Nagilum hätte nicht nur mit Pulaski tanzen sollen. Troi ist ebenfalls weiblichen Geschlechts und noch dazu eine halbe Betazoidin, was bedeutet: Sicher gibt es bei ihr physische Unterschiede. Und was ist mit Worf? Und mit Data? Zwar erkennt Nagilum die Andersartigkeit des Androiden, aber das ›Etwas aus dem Nichts‹ bietet ihm keinen Tanz an.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die *Enterprise* schickt zwei Sonden in den dunklen Bereich, und Riker meint, die zweite sei eher verschwunden als die erste. Doch Wesley behauptet, er hätte die Grenze des ›Lochs‹ lokalisiert und sei imstande, das Schiff näher heranzusteuern. Ist das nicht ein wenig anmaßend und überheblich? Wenn die Sonden an verschiedenen Stellen verschwanden, so könnte man daraus schließen, daß sich die Grenze bewegt. Und selbst wenn die Sonden am gleichen Ort verschwunden wären: Bei der ›Leere‹ handelt es sich um ein dreidimensionales Objekt mit vielen Auswüchsen. Wie soll mit nur zwei Sonden die Grenzfläche eines so komplexen Objekts festgestellt werden?

• Während sich Worf auf den Transfer zur *Yamato* vorbereitet, sagt er zu Riker, er sei mit dem Schiff vertraut. Deshalb schlägt er den rückwärtigen Bereich der *Yamato*-Brücke als Retransferort vor. Ist die *Yamato* nicht fast genauso beschaffen wie die *Enterprise,* abgesehen von den seltsamen Raumverzerrungen? Riker, Picard und alle anderen Personen an Bord der *Enterprise* müßten doch ebenfalls mit ihr vertraut sein, oder?

Logik und Voraussetzungen

• Als sie über das dunkle Etwas sprechen, fragt Riker den Androiden, ob in den Starfleet-Aufzeichnungen solche Phänomene erwähnt werden. Data prüft dies nach und antwortet, es gäbe keine Informationen. Wieso nicht? In ›Das Loch im Weltraum‹ bekam es Kirks *Enterprise* mit einer solchen Erscheinung zu tun.

• In dieser Episode stellt sich heraus, daß O'Brien irgendwann zwischen ›Ungebetene Gäste‹ und ›Todesangst beim Beamen‹

degradiert wurde. Bei ›Todesangst beim Beamen‹ bemerkte ich, daß O'Briens Rangabzeichen nur aus einem leeren Punkt bestand, und daraufhin fragte ich mich, warum er degradiert wurde. In vielen Briefen, die ich später bekam, ging es um diese Angelegenheit. Einige Leser meinen, O'Brien sei nie Offizier gewesen, und seine früheren Rangabzeichen hätten einem Mannschaftsdienstgrad entsprochen. Wenn man die Sache aus einem solchen Blickwinkel sieht, könnte man sogar den Standpunkt vertreten, daß der leere Punkt das Resultat einer *Beförderung* ist. Nun, in dieser Episode, kurz vor dem Transfer zur *Yamato,* nennt Riker O'Brien ›Lieutenant‹. (Im STAR TREK-Fandom kursiert das Gerücht, daß Picard O'Brien *vorübergehend* den Rang des Lieutenant verliehen hat, und zwar vor ›Ungebetene Gäste‹. Nun, solche Erklärungen erscheinen mir an den Haaren herbeigezogen.

• Ich würde gern wissen, wo Nagilum LaForge vor dieser Episode begegnet ist. Das Wesen nennt jeweils die Nachnamen der Brückenoffiziere, und LaForge bildet die einzige Ausnahme. (Als sich Nagilum die Crew ansieht, sagt er: »Data, Picard, Riker, Geordi, Haskell.«)

Geräte und Ausrüstung

• Als Riker Wesley aufgefordert hat, die *Enterprise* mit Impulskraft aus dem ›Loch‹ zu fliegen, zeigt uns eine Außenaufnahme, wie das Schiff beschleunigt. Anschließend kehrt die Kamera zur Brücke zurück. Wenn man die Unterseite der rechten Armlehne von Picards Kommandosessel beobachtet, so erkennt man, daß dort eine Glühbirne durchgebrannt ist. (Später leuchtet sie wieder. Entweder ist während der ange-

spannten Situation ein Wartungstrupp gekommen, um die Glühbirne zu ersetzen, oder die späteren Brückenszenen wurden früher gedreht.)

• Riker und Worf kehren zur *Enterprise* zurück, stürmen aus dem Transporterraum und laufen zur Brücke. Als sie dort eintreffen, sind seltsamerweise ihre Phaser und Tricorder verschwunden. Riker scheint es sehr eilig damit zu haben, Picard Bericht zu erstatten; unter solchen Umständen hat er sich wohl kaum die Zeit genommen, seine Ausrüstung im Bordlager abzuliefern.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Ereignisse in Hinsicht auf den schwarzen Bereich im All scheinen Troi kaum zu interessieren. Zu Beginn der Episode sitzt sie neben Picard auf der Brücke. Das Phänomen wird geortet, und der Captain erlaubt es Wesley, die *Enterprise* näher heranzusteuern. Plötzlich verschwindet Troi! Von einem Augenblick zum anderen ist ihr Sessel leer, und Deanna steht auch nicht an einer der rückwärtigen Brückenstationen. Die Handlung geht weiter. Pulaski kommt in den Kontrollraum. Riker und Worf beamen sich zur falschen *Yamato.* Sie kehren zurück – und plötzlich befindet sich Troi wieder auf der Brükke.

Antworten

1. *Zum Morgana-Quadranten. (Für diesen Hinweis verdienen die Produzenten ein dickes Lob. Am Schluß der vorherigen Episode nimmt die Enterprise Kurs auf den Morgana-Quadranten, und am Anfang dieser Folge kommt der Hinweis, daß sie genau dorthin unterwegs ist.)*
2. *Zum cornelianischen Sonnensystem.*

SHERLOCK DATA HOLMES

(ELEMENTARY, MR. DATA)

Sternzeit: 42286.3

Dr. Pulaski präsentiert Data eine Herausforderung: Er soll ein Rätsel lösen, und zwar auf die Art von Sherlock Holmes. LaForge macht einen Fehler und fordert den Computer auf, einen Gegner zu schaffen, den der Androide nicht schlagen kann. Diese Anweisung des Chefingenieurs führt zur Entstehung des superintelligenten Professors Moriarty.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Captain der USS* Victory*?*
2. *Wieviel bezahlt Holmes für seine Violine?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich diese Folge ›Elementary, *My* Dear Data‹ genannt. (Edward A. Watson aus Coatesville, PA, wies mich als erster darauf hin.)[5]

• Ann McNeil aus Owen Sound, Ontario, sieht in dieser Folge den Beweis dafür, daß Data einen Sinn für Humor hat. Zu Beginn der Episode fragt ein Besatzungsmitglied, wo LaForge

[5] Dieser Fehler erschien in der deutschen Ausgabe natürlich nicht. – *Anm. d. Übers.*

erreicht werden kann, als Geordi und Data zum Holodeck aufbrechen. Data antwortet mit einem Scherz, indem er die Adresse von Sherlock Holmes nennt. (Der Beckmesser in mir möchte wissen, warum das Besatzungsmitglied überhaupt eine solche Frage stellte. Es genügt doch, den Bordcomputer um eine entsprechende Auskunft zu bitten.)

• Bradley H. Sinor aus Broken Arrow, OK, weist mich auf folgendes hin: Im ersten Beckmesser-Band habe ich Moriarty bei der Besprechung dieser Episode als ›Doktor‹ bezeichnet. Das ist technisch zwar richtig, aber normalerweise spricht man solche Personen mit ›Professor‹ an.

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich auch Überlegungen in Hinsicht auf Moriartys offensichtliche Intelligenz angestellt und darauf hingewiesen, daß er vom Bordcomputer der *Enterprise* geschaffen wurde. Ich habe mich auch gefragt, ob daraus der Schluß gezogen werden muß, daß der Computer ebenfalls intelligent ist (was sicher interessante Konsequenzen nach sich gezogen hätte). Angelia Parker aus Zachary, LA, erinnert in diesem Zusammenhang an ›Die Macht der Naniten‹ und betont: Die Naniten waren zu Anfang nicht mit einem Eigenbewußtsein ausgestattet und *entwickelten* es. Also braucht der Computer selbst nicht intelligent zu sein, um etwas zu schaffen, das später intelligent wird. Nun, ich verstehe Angelias Standpunkt. In Hinsicht auf die Naniten-Diskussion möchte ich nur dies hinzufügen: Wesley gab ihnen die Möglichkeit, intelligent zu werden, und Wesley verfügte zu jenem Zeitpunkt zweifellos über eigene Intelligenz.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene läßt Data vom Computer eine Geschichte im Holmes-Stil entwickeln, um Pulaski zu beweisen, daß er ein derartiges Rätsel lösen kann. Zusammen mit der Ärztin und LaForge betritt er das Holodeck, um dort schnell zu den richtigen Schlußfolgerungen zu gelangen. Pulaski glaubt sich um den Sieg betrogen und meint, Data hätte nur Elemente erkannt, die aus verschiedenen Holmes-Geschichten stammen. LaForge geht verärgert zum Holodeck-Ausgang und läßt dort den ›Bogen‹ entstehen. Die Szene wechselt, und wir sehen das Geschehen aus der Perspektive von Moriarty, der das Trio beobachtet. Ganz offensichtlich erkennt er auch den Bogen. Aber wie ist das möglich? LaForge hat den Computer noch nicht angewiesen, einen Gegner zu erschaffen, der Data besiegen kann.

• In einer Szene sagt Data zu LaForge, Holmes könnte Moriarty nur schlagen, wenn er sich selbst opfert. Hat der Androide nicht alle Geschichten von Sir Arthur Conan Doyle gelesen? Amber DiGerlando schrieb mir, daß Holmes Reidenbach Falls überlebt, um in vielen anderen Büchern aufzutreten.

• In dieser Episode ergibt sich die Frage, wie die Föderation intelligentes Leben als solches erkennt und einstuft. (Insbesondere geht es um die diesbezüglichen Einstellungen Picards.) Nehmen wir mal an, die *Enterprise*-Crew hätte eine Möglichkeit gefunden, um Moriarty außerhalb des Holodecks existieren zu lassen. Müßte man ihm dann nicht die gleichen Rechte gewähren wie allen anderen Bürgern der Föderation? Er ist intelligent und sich seiner eigenen Existenz bewußt. Was fehlt ihm, um eine Person zu sein? Ein Körper, eine physische Basis für sein Leben. Offenbar ist die Föderation nur dann be-

reit, intelligente Wesen als solche zu akzeptieren, wenn sie ›uns ähneln‹. (Regt sich hier nicht das Gespenst namens Rassismus?) Ich möchte auf folgendes hinaus: Wenn Moriarty ›lebt‹ und intelligent ist, sollte Picard ihn nicht dazu verdammen, jahrelang im Datenspeicher des Computers dahinzuschmachten, wie wir in ›Das Schiff in der Flasche‹ erfahren.

Geräte und Ausrüstung

Antworten

1. Zimbata.

2. Fünfundfünfzig Shilling.

• Kurz nach dem Beginn des ersten Holodeck-Abenteuers mit Data in der Rolle von Sherlock Holmes schließt LaForge ein Buch und befiehlt dem Computer, das Programm anzuhalten. Doch das Feuer brennt auch weiterhin!

DER UNMÖGLICHE CAPTAIN OKONA

(THE OUTRAGEOUS OKONA)

Sternzeit: 42402.7

Die *Enterprise* empfängt den Notruf eines interplanetaren Frachters. Picard und seine Crew stellen fest: Ein Gauner namens Okona ist in einen Skandal verwickelt, der die beiden Welten Altec und Straleb betrifft.

Quizfragen

1. *Wie heißt Okonas Frachter?*
2. *Wie lautet Okonas Vorname?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Greg Goldstein aus Philadelphia, PA, übte Kritik an dem Zitat, das ich im ersten Beckmesser-Band bei der Besprechung dieser Episode für die Rubrik ›Bemerkenswerte Dialoge‹ ausgewählt habe. Es lautet: »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.« Greg wies auf folgendes hin. Wenn man einen gläsernen Behälter mit einem Vogel auf die Waage stellt, und wenn dann der Vogel aufsteigt und in dem Behälter fliegt, so ändert sich nichts an der Gewichtsanzeige. Um in der Luft zu bleiben, schlägt der Vogel mit den Flügeln und erzeugt

so einen nach unten gerichteten Luftstrom, der einen dem Gewicht des Vogels entsprechenden Druck auf den Boden des Glasbehälters ausübt. Woraus für Okonas Schiff folgt: Wenn es sich nicht von allen gravitationellen Kräften befreit, spielt es gar keine Rolle, wie sich die Vögel an Bord verhalten – der Frachter müßte in jedem Fall ihr Gewicht tragen. (Ich glaube, Okona wußte das. Im ersten Beckmesser-Band habe ich darauf hingewiesen, daß er sich einen Scherz erlaubte. Wie dem auch sei: Die Sache mit dem Vogel im Glasbehälter ist interessant.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nachdem sich Okona mit einem defekten Teil seines Schiffes an Bord der *Enterprise* beamt, fordert Riker ihn auf, das Teil Data zu geben, der sich um die Reparatur kümmert. Okona antwortet, daß er diese Arbeit gern selbst erledigt. Er nennt Riker ›Commander‹, aber seine Lippen scheinen das Wort ›Captain‹ zu formen.

• Ist es nicht seltsam, daß sich Data ausgerechnet an Guinan wendet, um mehr über Humor zu erfahren? Sicher, Whoopi Goldberg kann sehr komisch sein, aber Guinan?

• Als Data fragt, was komisch ist, erwähnt der holographische Komiker eine Aktentasche in der Form eines Fisches. Kurz darauf identifiziert der Androide das Objekt als eine ›amphibische‹ Aktentasche. Fische sind keine Amphibien. (Darauf wies Beckmesser Carl Malmstrom hin.)

• Haben Sie sich jemals gefragt, was Joe Piscopo sagt, als er Data auf dem Holodeck einen schnellen Witz erzählt? Brian Lombard sah sich die entsprechende Stelle bei verlangsamter Bandgeschwindigkeit an und hielt das Ergebnis in einem Brief

fest: »Es geht um einen Juden und einen Iren, die sterben und in den Himmel kommen. An der Pforte zum Paradies begegnen sie dem heiligen Petrus und sagen ihm, daß sie auf die Erde zurück möchten. Petrus ist einverstanden, stellt jedoch eine Bedingung: Wenn sie die üblichen Sünden begehen, müssen sie wieder in den Himmel. Unmittelbar nach ihrer Rückkehr sucht der Ire eine Kneipe auf, um sich nach dem ersten Drink im Himmel wiederzufinden. An dieser Stelle hört die Erzählung auf, und die Szene wechselt zu Data, der Guinan in Zehn-Vorne Witze erzählt.« Nun, vermutlich sollte Piscopos Witz mit dem Hinweis auf eine stereotype Verhaltensweise des Juden enden, vergleichbar mit der Annahme, daß alle Iren trinken. In einer Fernsehserie wie *STAR TREK: Die nächste Generation* erscheint mir ein solcher Witz fehl am Platz, oder?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nachdem Data das Holodeck besucht und dort einige neue Witze gehört hat, probiert er sie bei Guinan aus. Als sie den ersten nicht lustig findet, sitzt er mit einer Zigarre am Tisch. Zunächst sind die Ellenbogen auf den Tisch gestützt, in der nächsten Einstellung sind die Arme gestreckt.

Antworten

1. Erstwhile.

2. Thadiun.

• Der Hintergrund des Tisches, mit dem die Delegation von Altec unterwegs ist, hat große Ähnlichkeit mit dem Wandschirm der Kampfbrücke.

DER STUMME VERMITTLER

(LOUD AS A WHISPER)

Sternzeit: 42477.2 – 42479.3

Die *Enterprise* bringt den Diplomaten Riva und seinen ›Chor‹ – drei Dolmetscher, die in telepathischer Verbindung mit dem tauben Unterhändler stehen – zum Planeten Solari V, wo Krieg herrscht. Schon bald kommt es zur Katastrophe: Der Chor wird getötet, und plötzlich ist Riva ganz auf sich allein gestellt. Er beschließt, diesen Nachteil in einen Vorteil zu verwandeln.

Quizfragen

1. *Seit wann herrscht Krieg auf Solari V?*
2. *Welches Volk entwickelte eine Schriftsprache, bevor es Gesten verwendete?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode zeigt die Einsatzgruppe einen eklatanten Mangel an Wissen über Riva. Offenbar gibt es niemanden, der seine Reisen plant, denn sonst hätte die *Enterprise* alle notwendigen Informationen bekommen. In dem Fall wäre Picard nicht ins Fettnäpfchen getreten, als er zu den Dolmetschern spricht anstatt zu Riva. Aber selbst wenn es niemanden gibt, der bei solchen Besuchen auf die besonderen Situationsaspekte hinweist: Warum hat Worf keine Vorbereitungen getroffen? Bei einer routinemäßigen Sicherheitsüber-

prüfung müssen sich doch entsprechende Hinweise finden lassen. Riva hat an mehreren wichtigen Verhandlungen zwischen der Föderation und dem klingonischen Imperium teilgenommen, was bedeutet, daß seine elektronische Personalakte ziemlich umfangreich sein dürfte. Trotzdem wissen die Mitglieder der Einsatzgruppe nicht, wie Riva aussieht und daß er taub ist.

• Während er die Gestensprache lernt, sieht sich Data einige Zeichen mehrmals an. Warum? Als Androide vergißt er doch nichts, oder?

• Als Data die Gestensprache gelernt hat, betritt Picard die Aussichtskammer und spricht Riva an, noch bevor ihn der Diplomat sieht. Um so erstaunlicher ist es, daß er darauf reagiert und sich umdreht.

• Als Data in der Aussichtskammer für Riva übersetzt, spricht er das Wort ›Tod‹, *bevor* Riva eine entsprechende Geste vollführt. Und damit noch nicht genug. Als Picard antwortet, präsentiert Data das Zeichen für ›eins‹, bevor das Wort über Picards Lippen kommt. (Offenbar gibt es in der Programmierung des Androiden eine Subroutine für Hellsehen.)

• Warum ist es überhaupt nötig, daß Data für Picard dolmetscht? Riva kann doch von den Lippen ablesen, oder? Später, als sich Troi und Data mit Riva unterhalten, versucht der Androide nicht, für Deanna zu übersetzen. (Vielleicht kann Riva nur von ihren Lippen ablesen. Welche Erklärung könnte es dafür geben? Nun…)

• Nach der Untersuchung durch Pulaski fragt LaForge: »Sind Sie fertig?« Die Ärztin nickt, und daraufhin setzt Geordi wie-

der sein VISOR auf. Pulaski *nickt?* Um damit die Frage eines *Blinden* zu beantworten? Der sie auch noch versteht?

• Vermutlich kümmern sich die miteinander verfeindeten Gruppen auf Solari V um das leibliche Wohl des Diplomaten. Jedenfalls scheint die Crew der *Enterprise* Riva keinen Replikator überlassen zu haben. (Es sei denn, LaForge hat einen von Bord geschmuggelt.) Könnten sich daraus keine Probleme ergeben? Was ist, wenn eine Seite auf den Gedanken kommt, Riva mit besonderen Leckereien für sich einzunehmen?

Geräte und Ausrüstung

• Als Riva, der Chor und die Landegruppe der *Enterprise* auf Solari V materialisieren, zeigt der Transporter eine interessante Eigenschaft. Sowohl Riva als auch die Dolmetscherin tragen Umhänge, die sich im Wind bewegen. Um einen solchen Effekt zu erzielen, muß der Transporter Windgeschwindigkeit und -richtung messen, die Auswirkungen auf den nur teilweise materialisierten Stoff berücksichtigen und den Ort berechnen, an dem das nächste Molekül erscheinen soll. Und dieser Vorgang wiederholt sich bis zum vollständigen Retransfer des Umhangs!

• In dieser Episode verrät der Transporter eine weitere faszinierende Eigenschaft. Als sich die Einsatzgruppe zum zweiten Mal auf den Planeten beamt, beginnen Riker und Worf die Reise mit leeren Händen, um mit gezogenen Phasern auf Solari V einzutreffen. Allem Anschein nach wurde hier der He-Jungs-auf-diesem-Planeten-ist-es-gefährlich-Schaltkreis aktiv.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich Riker, Worf, Riva und der Chor auf den Planeten Solari V beamen, fehlt bei Worf das ›Transporterschimmern‹. Die anderen fünf Personen rematerialisieren mit dem üblichen Funkeln, doch der Klingone erscheint einfach.

• Die Produzenten lassen auch das vulkanische Handzeichen über den Bildschirm huschen, als Data die Gestensprache vom Computer lernt.

• Am Schluß der Episode beglückwünscht Picard Troi, weil es ihr gelang, Riva nach der Ermordung seines Chors wieder inneren Halt zu geben. Als die Counselor hereinkommt, schwebt die holographische Darstellung eines Sonnensystems über dem Schreibtisch des Captains, und davon gehen recht unangenehme Geräusche aus. Als Nahaufnahmen von Troi und Picard gezeigt werden, ist das Hologramm einfühlsam genug, um leiser zu werden und schließlich ganz zu verstummen, damit die Musik des Nachspanns erklingen kann.

Antworten

1. Seit fünfzehn Jahrhunderten.

2. Die Leyronen.

DAS FREMDE GEDÄCHTNIS

(THE SCHIZOID MAN)

Sternzeit: 42437.5

Dr. Ira Graves will sich nicht mit dem geistigen Tod abfinden und transferiert sein Selbst in Data, bevor der Körper stirbt. Graves' undisziplinierte Emotionen führen in Verbindung mit der großen physischen Kraft des Androiden zu Zwischenfällen, und schließlich entscheidet der Wissenschaftler, Datas Leib zu verlassen.

Quizfragen

1. *An welcher Krankheit leidet Graves?*
2. *Am Schluß der Episode erlaubt sich Riker einen Scherz und fragt Data, ob er sich daran erinnert, mit welchem Tier gerungen zu haben?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Diana Brown aus San Ysidro, CA, stellte fest, daß ich im ersten Beckmesser-Band bei der Besprechung dieser Episode von ›Destruction‹ anstatt von ›Disaster‹ (›Katastrophe auf der Enterprise‹) gesprochen habe.[6]

[6] In der deutschen Ausgabe ist dieser Fehler nicht enthalten. – *Anm. d. Übers.*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode sucht Pulaski die Brücke auf, um mit den Offizieren dort über den Notruf von der Heimatwelt Dr. Ira Graves' zu sprechen, der als einer der besten Wissenschaftler der Föderation gilt. Nun, die Crew weiß nichts von der Krise auf Gravesworld, und Starfleet glaubt, daß Graves bei seinen Forschungen kurz vor einem wichtigen Durchbruch steht. Besteht nicht die Möglichkeit, daß Feinde des interstellaren Völkerbunds am Werk sind? Daß der *Enterprise* die Konfrontation mit einem mächtigen Gegner droht? Wenn sich so etwas nicht ausschließen läßt… Warum sitzt *Data* dann in seinem Quartier und streicht sich den Bart, während der *Chefingenieur* ihm klarzumachen versucht, daß solche Gesten bei ihm dämlich aussehen?

• Kurz nachdem die *Enterprise* Kurs auf Gravesworld genommen hat, empfängt sie einen Notruf von der *Constantinople.* Riker schlägt vor, eine Einsatzgruppe auf Gravesworld abzusetzen, und zwar mit Hilfe eines Fernbereichstransfers, der fast mit Warpgeschwindigkeit erfolgt. Die Produzenten haben entschieden, daß Troi die Dumme spielen muß – um ihnen Gelegenheit zu geben, den Zuschauer über die Hintergründe aufzuklären. Auf Deannas mangelnde technische Kenntnisse bin ich bereits in ›Katastrophe auf der Enterprise‹ eingegangen, aber dieser Punkt sollte auch hier erwähnt werden. Nehmen wir einmal an, daß Troi Spezialistin ist und nicht die Starfleet-Akademie besuchen mußte. Aber eine Art Grundausbildung müßte doch auch bei solchen Spezialisten notwendig sein, oder? Oder werden tatsächlich Leute in den Einsatz geschickt, die nicht wissen, daß manche Transfermethoden gefährlich sein können? (Vielleicht gibt es Vorbereitungskurse in

der Art von »Transporter: Beamen macht *Spaß* und ist vollkommen *sicher*!«)

• Warum wird in diesem Zusammenhang überhaupt von einem *Fernbereichstransfer* gesprochen? Die *Enterprise* unterbricht den Warptransfer in unmittelbarer Nähe des Planeten. Und was soll das Hinweis ›fast mit Warpgeschwindigkeit‹? Die *Enterprise* befindet sich nicht mehr im Warptransit, als der Transfer erfolgt. Zum Transport ›fast mit Warpgeschwindigkeit‹ kommt es erst, als das Schiff während des Transfers beschleunigt. Mit anderen Worten: Picard bringt seine Leute in Gefahr, weil er nicht das Ende des Transfers abwarten möchte. *Fünf Sekunden* sind ihm wichtiger als die Sicherheit einiger Besatzungsmitglieder?

• Kurz nach dem Transfer auf den Planeten begegnet Data Dr. Ira Graves, der behauptet, er hätte Soong in Kybernetik unterwiesen. Entweder begann Soong mit seiner beruflichen Laufbahn recht spät, oder Graves war schon als Kind ein Genie. Die dritte Möglichkeit (meiner Ansicht nach die wahrscheinlichste) besteht darin, daß er lügt. In ›Die ungleichen Brüder‹ sehen wir Dr. Noonian Soong, und er wirkt viel älter als Graves in dieser Episode. Zugegeben, zwei Jahre trennen die beiden Episoden voneinander, aber Soong scheint mindestens zehn Jahre älter zu sein als Graves.

• In dieser Episode erscheint eine vulkanische Ärztin namens Selar (dargestellt von Suzie Plakson, die wir bereits in der Rolle von K'Ehleyr bewundern konnten). Übrigens: Dürfen Patienten damit rechnen, von einer vulkanischen Ärztin so etwas wie ›menschliche Wärme‹ zu empfangen?

Geräte und Ausrüstung

• Das Modell der *Stargazer* in Picards Bereitschaftsraum wird ziemlich oft bewegt. Als der Captain Data wegen Insubordination zur Rede stellt, zeigt das Modell mit dem Bug nach rechts. Als LaForge in den Bereitschaftsraum kommt, um mit Picard über Datas Zustand zu sprechen, zeigt es nach links. Als Troi und Selar Picard einen Besuch abstatten, weist es wieder nach rechts. (Der Hinweis auf diesen Kritikpunkt stammt von Mark Belanger, und er führt auch eine plausible Erklärung an: Vermutlich baut Picard seinen Streß ab, indem er mit der *Stargazer* spielt, sie im ›Warptransfer‹ durch den Bereitschaftsraum fliegen läßt, dabei die Geräusche von Triebwerk und Waffensystemen nachahmt. Wenn jemand den Türmelder betätigt, muß der Captain das Modell ganz schnell zurückstellen, am Schreibtisch Platz nehmen und würdevoll wirken. Dabei bleibt ihm manchmal nicht genug Zeit, um das kleine Raumschiff richtig auszurichten.)

Antworten

1. *An der Darnayschen Krankheit.*
2. *Mit einem klingonischen Targ.*

DIE JUNGEN GREISE

(UNNATURAL SELECTION)

Sternzeit: 42494.8

Ein genetisches Experiment geht schief: Das verstärkte Immunsystem der ›Kinder‹ läßt einen Faktor entstehen, der bei normalen Menschen beschleunigte Alterung bewirkt. Gerade noch rechtzeitig entwickelt die Crew der *Enterprise* den Plan, mit Hilfe des Transporters bei den Betroffenen die ursprünglichen DNS wiederherzustellen.

Quizfragen

1. *Wohin ist die* Enterprise *zu Beginn dieser Episode unterwegs?*
2. *Wo befindet sich die genetische Forschungsstation Darwin?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 179 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, daß mit Hilfe der DNS-Reparaturfunktion des Transporters ewige Jugend gesichert ist. Man könnte einfach eine Probe der jungen DNS nehmen und sie als Vergleichsgrundlage verwenden, um den Transporter zu veranlassen, die aktuelle, alte Zellstruktur zu regenerieren. So etwas wäre möglich, wenn eine Änderung der DNS tatsächlich genügt, um faltige Haut zu straffen und grauem Haar die ursprüngliche Farbe zurückzugeben. Einige Gildenmitglieder

haben die Ironie in meinen Bemerkungen übersehen. Sie betonten, daß es bei der DNS keine Alterungsmerkmale gibt. Anders ausgedrückt: DNS altert nicht, und deshalb hat es keinen Sinn, in jungen Jahren Proben davon zu nehmen. Außerdem war Pulaskis Situation einzigartig: Ihre DNS wurde verändert, um eine schnellere Alterung zu bewirken. Nun, ich stimme diesen Einwänden zu. Offenbar ist es mir nicht gelungen, mich verständlich zu machen. Ich möchte es hier noch einmal versuchen. Die von uns allen geschätzte Dr. Pulaski wird infiziert, woraufhin sich ihre DNS verändert. Dadurch altert sie schnell. Picard transferiert sie mit dem Transporter und bringt dadurch ihre DNS in Ordnung. Na schön, dadurch ist die schnelle Alterung gestoppt: Pulaski müßte also als *normal alternde* Greisin von der Transporterplattform treten. Doch das geschieht nicht. Die Reparatur der DNS führt zum Ende des schnellen Alterns und stellt auch die Jugend wieder her. (Besser gesagt: Sie sorgt dafür, daß Pulaski jünger wird.) Wenn eine Veränderung der DNS tatsächlich faltige Haut straffen und grauem Haar die ursprüngliche Farbe zurückgeben kann, so wissen die Techniker und Ingenieure des vierundzwanzigsten Jahrhunderts mehr über die Desoxyribonukleinsäure als wir. Zusammen mit der ›richtigen‹ DNS kann der Transporter praktisch als Jungbrunnen fungieren!

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nach Pulaskis Infektion veranstaltet Picard eine Beratung und erklärt dabei, daß Pulaskis und Datas Rettung an erster Stelle kommen – die Krise auf der Station Darwin sei zweitrangig. Wie bitte? In der Station arbeiten mehrere Wissenschaftler, die infiziert sind und sterben. Und Picard teilt seinen

Offizieren mit, daß sie sich auf die Rettung von Pulaski und Data konzentrieren sollen? Was ist mit dem Prinzip, die Crew für das Wohl der anderen zu opfern? (Vielleicht wird hier deutlich, was Picard von den Wissenschaftlern in der genetischen Forschungsstation hält. Bei ›Das künstliche Paradies‹ habe ich den Eindruck gewonnen, daß der Captain genetischen Experimenten eher skeptisch gegenübersteht.)

• Da wir gerade bei Picards Kurzsichtigkeit in dieser Episode sind: O'Brien entwickelt den Plan, Pulaskis Gesundheit mit Hilfe einer Transporterspur wiederherzustellen. Allerdings läßt sich bei der Ärztin keine solche Spur finden, und deshalb sucht man nach anderen Möglichkeiten, ihr zu helfen. Einen Augenblick. Ist es nicht wahrscheinlich, daß es wenigstens bei einem Wissenschaftler der Station eine solche Transporterspur gibt? Wäre es nicht nützlich, O'Briens Methode an ihm auszuprobieren?

• Um das Unvermeidliche hinauszuzögern, kündigt Picard an, Pulaski in Hibernation an Bord zu beamen – dadurch bekommen sie mehr Zeit für die Suche nach einem Heilmittel. Die Ärztin meint, das Risiko fürs Schiff sei zu groß. Andererseits: Die Forschungsstation hat eins ihrer ›Kinder‹ in der Hibernation zur *Enterprise* geschickt. Warum hibernieren nicht auch die anderen? Dadurch gäbe es für alle Beteiligten mehr Zeit.

• Offenbar setzt Picard großes Vertrauen in den ›Reinigungsprozeß‹ des Transfers: Er verzichtet darauf, die Transporterplattform mit einem Kraftfeld abzuschirmen. Als Pulaski erscheint, laufen alle zu ihr, um sie zu umarmen und ihr die Hand zu schütteln.

Geräte und Ausrüstung

• Als die *Lantree* untersucht wird, erscheint ihre Brücke ziemlich dunkel. Zuvor meinte Data, daß alle Systeme des Versorgungsschiffes einwandfrei funktionieren. Was ist mit den Lampen im Kontrollraum passiert? Vielleicht empfanden die alternden Brückenoffiziere der *Lantree* das Licht als zu grell.

• Als sich die *Enterprise* auf ihrer Umlaufbahn über der Forschungsstation Darwin befindet, sieht man ein blinkendes gelbes Licht am Ende des Triebwerkssegments, direkt zwischen den beiden Gondeln. Im Vorspann fehlt von diesem Licht jede Spur.

• Ich fasse es nicht, daß ich diese Sache übersehen habe! Auf Seite 180 des ersten Beckmesser-Bands wies ich darauf hin, daß in der Forschungsstation noch Bildschirme mit altertümlichen Kathodenstrahlröhren verwendet werden. Nun, es kommt noch schlimmer. Neben den entsprechenden Monitoren scheint ein ganz normales Telefon aus dem zwanzigsten Jahrhundert zu stehen!

• Am Ende der Episode befiehlt Riker Worf, die ›Photonentorpedos‹ vorzubereiten, doch die *Enterprise* feuert nicht mehrere ab, sondern nur einen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die *Enterprise* den Warptransfer zur *Lantree* einleitet, steht Picard mit gefalteten Händen da. Dann wechselt die Perspektive, und er läßt die Arme hängen.

• Als sich Pulaski und Data auf den Start des Shuttles vorbereiten, zeigt eine Aufnahme vom Hangar, daß sich die Raumfähre in bezug auf das Außenschott auf der linken Seite befin-

det. Doch als das Shuttle die *Enterprise* verläßt, fliegt es auf der rechten Seite des geöffneten Schotts ins All. (Achten Sie auf den Schatten.)

• Eine Außenaufnahme des Schiffes zeigt uns, wie das Shuttle zwischen den beiden Triebwerksgondeln aufsteigt und dann parallel zum Schiff fliegt, in die gleiche Richtung und links hinter ihr. Von der Raumfähre aus gesehen muß sich die *Enterprise* also vorn rechts befinden. Ein Szenenwechsel bringt uns ins Innere des Shuttles, doch die *Enterprise* erscheint hinten, auf der linken Seite und vor Datas Platz. Hat der Androide die Raumfähre gedreht, als wir nicht hinsahen?

Antworten

1. Zur Raumstation India.

2. Auf Gagarin IV.

• Die genetische Forschungsstation Darwin wird ein wenig umgebaut und dann noch einmal verwendet, zu Beginn von ›Angriff der Borg‹ als ein Gebäude auf Ohniaka III.

DER AUSTAUSCHOFFIZIER

(A MATTER OF HONOR)

Sternzeit: 42506.5 – 42507.8

Kargan, Captain des klingonischen Kreuzers *Pagh*, hält die *Enterprise* dafür verantwortlich, sein Schiff mit einem Organismus infiziert zu haben, der die Außenhülle zerfrißt, und daraufhin schwört er Rache. Riker befindet sich als Austauschoffizier an Bord und übernimmt das Kommando, indem er die Crew der *Enterprise* mit einem Nottransponder veranlaßt, Kargan auf Picards Brücke zu beamen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In den Dialogen wird der Außenhüllen fressende Parasit immer wieder als ›subatomar‹ bezeichnet. Er besteht also aus ungebundenen Quarks? Das ist wirklich ungewöhnlich!

Quizfragen

1. *Als die Austauschoffiziere an Bord eingetroffen sind, weist Riker sie an, welchem Offizier zu folgen?*
2. *Welche drei klingonischen Spezialitäten nennt Riker bei seinem Abschiedsessen?*

• Kurz nach Rikers Ankunft an Bord der *Pagh* fordert Kargan einen seiner Offiziere auf, ›ihre Sprache‹ zu benutzen. Der Offizier – er heißt Klag – scheint nicht die geringste Mühe zu haben, Englisch (beziehungsweise Deutsch) zu sprechen. Den

übrigen Klingonen fällt es ebenso leicht. Sie reißen sogar einen Witz, den Riker versteht. Ich finde das erschreckend. Offenbar ist das klingonische Bildungssystem dem der Föderation weit überlegen! Alle Klingonen der *Pagh* beherrschen zwei Sprachen, während Starfleet-Offiziere bestenfalls imstande sind, auf Klingonisch oder Romulanisch zu fluchen.

• Ist es nicht seltsam, daß Wesley in einer Szene seinen Posten verläßt, nur um ein wenig mit Mendon zu plaudern?

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode behauptet der zweite Offizier Klag, ein Klingone lebe in erster Linie für die Arbeit, nicht für die Familie. Warum steht dann bei den klingonischen Bräuchen so sehr die Familie im Vordergrund? In ›Die Sünden des Vaters‹ muß sich Worf für Dinge rechtfertigen, die man seinem Vater zur Last legt. In ›Die Soliton-Welle‹ erklärt Worf seinem Sohn Alexander die Bedeutung von Ehre und betont, wie sehr Alexanders Unehrenhaftigkeit der Familie schaden würde.

Geräte und Ausrüstung

• Die Klingonen entdecken die Parasiten, und Kargan stellt sofort fest, daß sie das Problem nicht allein lösen können. Wie wär's, einen Krieger mit Raumanzug und Phaser ins All zu schicken, damit er den infizierten Bereich aus der Außenhülle herausschneidet? Es ist doch besser, einen Teil des Rumpfes zu verlieren und nicht das ganze Schiff.

• Als Mendon die *Pagh* sondiert, zeigt die graphische Darstellung den Parasitenbefall an der Backbordseite des Schiffes.

Aber als die *Enterprise* am Schluß der Episode die Parasiten entfernt, befinden sie sich an der Steuerbordseite.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Aus irgendeinem Grund hat Mendons Uniform einen Kragen. Vielleicht wollte sich die Maskenbildnerin auf diese Weise Arbeit sparen.

• Picard leistet Riker im Gesellschaftsraum des zehnten Vorderdecks Gesellschaft, als er vor dem Transfer zur *Pagh* einen letzten Festschmaus genießt. Der Erste Offizier reicht dem Captain ein Glas, der es mit der rechten Hand entgegennimmt und zum Mund hebt. Nach einem Wechsel der Perspektive hält Picard das Glas in der linken Hand.

• Bei dem bereits erwähnten Fest nähert sich ein Kellner und bringt Nachschub für Riker. Wenn man genau hinsieht, stellt man fest, daß der Kellner die gleiche Schüssel zweimal auf den Tisch stellt. In der einen Szene nimmt er eine kugelförmige Schüssel und stellt sie auf den Tisch, bevor er den größten Teil des Tabletts leert. Unmittelbar darauf wechselt die Kamera zu einer Nahaufnahme von Picard, und der Kellner nimmt die kugelförmige Schüssel noch einmal vom Tablett.

Antworten

1. Lieutenant Lewis.

2. Pipiuskralle, Targ-Herz und Gagh.

WEM GEHÖRT DATA?

(THE MEASURE OF A MAN)

Sternzeit: 42523.7

Commander Bruce Maddox will an Data einige gefährliche Experimente durchführen und es dadurch ermöglichen, weitere Androiden vom Soong-Typ zu konstruieren. Data muß sich einem Verfahren stellen, das über seinen Status als intelligentes Wesen und Person befinden soll.

Quizfragen

1. *Um welche Zeit soll sich Data in Maddox' Büro melden?*
2. *Aus welchem Wörterbuch zitiert Data die Definition für ›Androide‹?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Robert Googooian aus Burbank, CA, wies mich darauf hin, daß die Abkürzung JAG für ›Judge Advocate General‹ und nicht für ›Judge Adjutant General‹ steht, wie ich im ersten Beckmesser-Band schrieb.[7]

• Auf Seite 188 des ersten Beckmesser-Bands habe ich Zweifel daran geäußert, ob im vierundzwanzigsten Jahrhundert das

[7] ›Judge Advocate General‹ bedeutet soviel wie ›Chef des Militärjustizwesens‹. In der deutschen Fassung des ersten Next Generation Beckmesser-Bands ist die Rede von der ›Obersten Richterin‹ (Seite 186). – *Anm. d. Übers.*

Wort Toasten noch immer zum allgemeinen Sprachgebrauch gehört. Keith A. Garrett aus Memphis, TN, nannte eine Erklärung dafür, warum die Oberste Richterin diese Bezeichnung verwendete. Er vermutet, daß man ›Toaster‹ in einem neuen Kontext benutzt, wie zum Beispiel bei ›Videotoaster‹ (ein billiges Gerät für die Bearbeitung von Videoaufnahmen und die Erzeugung von graphischen Darstellungen). Vielleicht benutzt man im vierundzwanzigsten Jahrhundert den Begriff Toasten für alle modernen Apparate, die mit wenig Aufwand für komplexe Aufgaben eingesetzt werden können.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wie numeriert man die Raumstationen der Föderation? In dieser Episode dockt die *Enterprise* an der neuen Starbase 173 an. Wenn es sich um eine laufende Numerierung handelt, auf der Grundlage des Baus neuer Außenbasen, so ist Starfleet während der folgenden Monate in dieser Hinsicht recht aktiv. In ›Das Herz des Captains‹ fliegen Picard und Wesley mit einem Shuttle zur Starbase 515. Andererseits: Vielleicht bezieht sich die Nummer einer Starbase auf den Ort. So weist Captain Phillipa Louvois darauf hin, daß sich die Starbase 173 im einundzwanzigsten Sektor befindet.

• Entweder war Bruce Maddox schon als Kind ein Genie, oder er verbirgt sein wahres Alter. Er scheint etwa fünfunddreißig zu sein und behauptet, bei der Entscheidung über Datas Studienzulassung an der Starfleet-Akademie mitgewirkt zu haben. In ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ spricht Data davon, daß er schon seit sechsundzwanzig Jahren zu Starfleet gehört. Die Ereignisse jener Episode tragen sich etwa

zweieinhalb Jahre nach ›Wem gehört Data?‹ zu. Woraus folgt: Zu diesem Zeitpunkt ist Data seit dreiundzwanzig Jahren im Starfleet-Dienst. Es kommen weitere vier Jahre Akademie-Ausbildung hinzu. Hat Maddox über die Studienzulassung des Androiden entschieden, als er sieben oder acht Jahre alt war?

• Um zu betonen, daß Data nur ein ›Apparat‹ ist, fragt Maddox die Oberste Richterin Louvois, ob der Bordcomputer eines Raumschiffs befugt sei, eine technische Umrüstung abzulehnen. Und wenn das tatsächlich der Fall wäre? Würde Starfleet dann einfach den Stecker herausziehen oder statt dessen mit vorsichtigen Untersuchungen beginnen, um herauszufinden, ob sich der Computer verändert hat?

• Als der Computer beim Verfahren Data identifiziert, fügt er hinzu, der Androide gehöre derzeit zur Besatzung der USS *Enterprise*. Wurde Data zu diesem Zeitpunkt der Episode noch nicht an Maddox übergeben?

Logik und Voraussetzungen

• Datas Deaktivierungsschalter scheint sich zu bewegen. In dieser Episode betätigt ihn Riker auf der linken Seite, worauf-hin der Androide erschlafft. In ›Das Duplikat‹ befindet sich der Aus-Schalter an Datas rechter Seite.

Geräte und Ausrüstung

• Starfleet-Türen sind wirklich erstaunlich: Sie wissen ganz genau, wann sie sich öffnen und wann sie zubleiben müssen. Als Picard Data von der Anhörung erzählt, steht der Androide

in unmittelbarer Nähe der Tür des Bereitschaftsraums, aber sie öffnet sich nicht.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Anfang der Episode und dann noch einmal in der Mitte zeigt eine Außenaufnahme, wie die *Enterprise* auf uns zufliegt, während sich Starbase 173 auf der rechten Seite befindet. Es gibt zwei mögliche Interpretationen für diese Szenen, und beide Möglichkeiten führen zu Problemen. Wenn sich die *Enterprise* der Starbase nähert – warum ist Picard dann zu Beginn der Fernsehfolge bereits an Bord der Raumstation? Und warum verwendet man die Szene noch einmal, obgleich uns andere Aufnahmen eine angedockte *Enterprise* präsentieren? Andererseits: Wenn die Szene eine *Enterprise* zeigen soll, die an der Starbase angelegt hat – warum fliegt sie dann auf uns zu, als sich Picard und Louvois am Anfang der Episode begegnen? (Außerdem: Wenn die Szene wirklich eine angedockte *Enterprise* zeigen soll, so stimmt die Perspektive nicht.)

• Der Gerichtssaal von Starbase 173 weist bemerkenswerte Ähnlichkeit mit der Kampfbrücke auf.

• Bei der Verhandlung fordert Riker Data auf, eine Metallstange zu biegen. Der Androide verwandelt sie in ein ›U‹ und gibt sie Riker zurück. Angeblich handelt es sich um massives Metall, das nicht leicht zu biegen ist, wodurch Datas Kraft deutlich wird. Doch als Louvois die verbogene Stange in den Händen hält, hat jemand die Enden auseinandergezogen, so daß ein Winkel von fast fünfundvierzig Grad entsteht. Data ist nicht dafür verantwortlich, denn er sitzt noch immer im Zeugenstand. Maddox kommt ebenfalls nicht in Frage, weil er

am Tisch der Anklage sitzt. Ich schätze, damit bleibt nur Riker übrig. (Vielleicht ist er eine Art verkleideter Clark Kent.)

Antworten

1. Um neun Uhr.

2. Aus ›Websters vierundzwanzigstes Jahrhundert‹, fünfte Auflage.

DIE THRONFOLGERIN

(THE DAUPHIN)

Sternzeit: 42568.8

Wesley verliebt sich, als die *Enterprise* eine junge Dame namens Salia und ihre übereifrige Leibwächterin Anya nach Daled IV bringt, wo Salia die Herrschaft antreten soll. Picard findet bald heraus, daß die beiden vermeintlichen Frauen in Wirklichkeit Gestaltwandler sind und Anyas Entschlossenheit, Salia vor allem Unheil zu bewahren, Gefahren für das Schiff heraufbeschwören könnten.

Quizfragen

1. *Wie lange müssen die Bohnen auf Thalos VII altern, bevor sie zur Herstellung von Schokoladencreme dienen können?*
2. *Woran leidet der Patient in der Krankenstation?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich auf Seite 189 gefragt, wie oft Salia Schokolade probiert hat. Mary M. Kleinsmith aus West Falls, NY, schrieb mir, daß die richtige Antwort nicht ›zweimal‹, sondern ›dreimal‹ lautet. Diesen Standpunkt kann ich nicht unbedingt teilen. Salia wird dreimal mit Schokolade konfrontiert – zweimal durch Wesley und einmal durch Guinan –, aber sie probiert / ißt sie nur zweimal.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Für eine Ärztin, die Wert auf Professionalität legt, drückt sich Pulaski recht ungenau aus. Bei einer Besichtigung der Krankenstation entdeckt Anya einen Patienten, der an einer ansteckenden Krankheit leidet. Prompt bezeichnet sie das betreffende Besatzungsmitglied als Gefahr für Salia und verlangt, daß man es tötet. Pulaski lehnt das ab und erwidert, das Luftfilterungssystem der Ambientenkontrolle verringere die Gefahr einer Infektion erheblich. Als Anya nachhakt, gibt die Ärztin zu, daß die Wahrscheinlichkeit einer Ansteckung ›nicht null‹ beträgt. Kurze Zeit später kommen Picard und einige Sicherheitswächter in die Krankenstation. Ihnen gegenüber meint Pulaski, daß ›keine Ansteckungsgefahr‹ besteht.

• Spielt der Rang eine Rolle dabei, wie die Sicherheitsabteilung auf die Bitte um Hilfe reagiert? Bei dem oben erwähnten Zwischenfall verwandelt sich Anya in ein Tier, und Pulaski alarmiert die Sicherheitsabteilung. Nur *drei Sekunden später* trifft eine Gruppe ein, begleitet von Picard. (Hat der Captain im Korridor gewartet, oder kam er zufällig vorbei?) Als sich die Episode dem Ende entgegenneigt, schleicht sich Salia zu Wesleys Quartier, und Anya folgt ihr. Erneut verwandelt sie sich in ein Tier, ebenso wie Salia. Wesley aktiviert seinen Insignienkommunikator und verständigt die Sicherheitsabteilung. Mehr als dreißig Sekunden später wird ein Werbespot eingeblendet, und es sind noch immer keine Sicherheitswächter eingetroffen!

Logik und Voraussetzungen

• In ›Rikers Versuchung‹ erschafft Riker eine klingonische Kriegerin für Worf, doch der meint, sie käme aus einer Welt, die ihm fremd geworden sei. In dieser Episode erkundigt sich Wesley nach den klingonischen Partnerritualen, und Worf scheint sie recht gern zu erklären. (Dabei verrät er uns herrliche Einzelheiten wie zum Beispiel: »Männer brüllen nicht. Frauen brüllen.«)

• Zum Schluß der Episode meint Data, die Sendung von Daled IV stamme von einer Terawatt-Quelle auf dem Planeten. Riker reagiert sofort darauf und erwidert, ein Terawatt sei mehr Energie, als die *Enterprise* erzeugen könnte. Doch in ›Das künstliche Paradies‹teilt LaForge Hannah Bates mit, das energetische Niveau des Warpkerns liege im Terawattbereich.

Antworten

1. Vierhundert Jahre.

2. An Andronesischer Enzephalitis.

DIE ICONIA-SONDEN

(CONTAGION)

Sternzeit: 42609.1

Ein schädliches Computervirus bewirkt in den Bordsystemen der *Enterprise* immer mehr Fehlfunktionen. Picard beschließt, in die Neutrale Zone zu fliegen, zum Ursprung des Virus. Sein Ziel: die Heimatwelt der legendären Iconianer. Jenes vor Urzeiten ausgestorbene Volk verfügte über eine außerordentlich hochentwickelte Technik. Gerade noch rechtzeitig findet La-Forge eine Möglichkeit, das Computervirus zu neutralisieren und die *Enterprise* vor der Vernichtung zu bewahren.

Quizfragen

1. *Wie viele Personen starben an Bord der* Yamato, *als der Computer das Kraftfeld in einer Frachtkammer deaktivierte?*
2. *Wie heißt der Subcommander an Bord des romulanischen Schiffes* Haakona, *mit dem Riker spricht?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard wählt zwei seltsame Zeitpunkte, um längere Logbucheinträge zu sprechen.

Als die *Yamato* explodiert, unterbricht ein Werbespot die Sendung. Anschließend sehen wir einen Picard, der noch immer zum großen Wandschirm blickt. Man hat den Eindruck, daß es

genau dort weitergeht, wo die Episode unterbrochen wurde, aber das ist eigentlich unmöglich, da Picard keine Zeit für einen Logbucheintrag hat. Später, während des Aufenthalts auf Iconia, nimmt der Captain einen solchen Eintrag vor, doch die Dialoge deuten darauf hin, daß die Landegruppe nicht mit der *Enterprise* kommunizieren kann.

Geräte und Ausrüstung.

• Als die *Yamato* explodiert, weist Picard Worf an, die Schilde zu aktivieren. Als das geschieht, heulen die Sirenen der Alarmstufe Rot, und von den Leuchtflächen hinter dem Klingonen geht pulsierendes rotes Licht aus, um auf den neuen Status hinzuweisen. Hat Worf Alarmstufe Rot veranlaßt, als er die Schilde aktivierte, oder geschah es automatisch? Und wenn es automatisch geschieht: Warum lautet Rikers Befehl dann immer: »Alarmstufe Rot! Schilde hoch!«

• Nachdem er sich Captain Donald Varleys Logbuchaufzeichnungen angesehen hat, verläßt Picard den Bereitschaftsraum und geht zu den wissenschaftlichen Stationen im rückwärtigen Bereich der Krankenstation. Als er an der Leuchtfläche des Turbolifts vorbeikommt, sieht man, daß Alarmstufe Gelb herrscht. Kurze Zeit später zeigt Data die *Yamato*-Aufzeichnungen der Iconia-Sonde. Bei der entsprechenden Aufnahme steht Riker im Vordergrund, und weiter hinten sieht man anhand der Leuchtfläche, daß wieder normaler Status herrscht.

• Kurz nachdem die *Enterprise* in eine Umlaufbahn um Iconia geschwenkt ist, startet eine Sonde von dem Planeten. LaForge erkennt die davon ausgehende Gefahr und versucht, Picard zu

warnen. Unglücklicherweise funktioniert das Kommunikationssystem nicht, und deshalb eilt der Chefingenieur zum Turbolift. Die Transportkapsel setzt sich mit hoher Geschwindigkeit ›rückwärts‹ in Bewegung, und Geordi wird an die Tür gepreßt. Als die Kapsel die Richtung ändert und nach vorn rast, fliegt LaForge zur Rückwand. So weit, so gut. Doch während der nächsten Momente wechselt der Bewegungsindikator von oben nach unten und zeigt dann an, daß sich der Lift wieder zur Rückwärtsfahrt entschlossen hat. Doch Geordi bleibt die ganze Zeit über an die hintere Wand der Transportkapsel gepreßt! Was noch interessanter ist: Eine seltsame Kraft zerrt LaForge aus dem Lift und stößt ihn auf die Brücke – der Lift scheint horizontal unterwegs gewesen zu sein, um dann plötzlich anzuhalten. Nun, die Brücke ist im erhöhten Teil ganz oben auf dem Diskussegment untergebracht. Dort gibt es keine horizontalen Liftschächte. Daher kann Geordi nicht von einem sich horizontal auswirkenden Trägheitsmoment aus der Transportkapsel gestoßen werden.

• Am Schluß der Episode führt das iconianische Computervirus dazu, daß an Bord des romulanischen Schiffes die Selbstzerstörungssequenz eingeleitet wird. Doch der romulanische Chefingenieur schaltet einfach alles ab, um anschließend eine Reaktivierung vorzunehmen – woraufhin alles in Ordnung ist. Sollte eine anständige Selbstzerstörungsanlage so etwas zulassen? Nun, Starfleet kann dies nur recht sein. (Wichtiger Hinweis für alle Starfleet-Offiziere: »Wenn Sie ein romulanisches Schiff mit eingeleiteter Selbstzerstörungssequenz finden, so suchen Sie den Maschinenraum auf, um dort alle Systeme abzuschalten und dann wieder zu reaktivieren. Schleppen Sie das erbeutete Schiff anschließend zur nächsten Starbase.«)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Diese Episode gibt einen sehr überraschenden Hinweis darauf, wohin die Iconianer flohen, als sie ihre Heimatwelt vor mehreren hunderttausend Jahren verließen. Ob Sie's glauben oder nicht: Einige von ihnen begaben sich nach… Toronto, Ontario! Der Beweis: Im iconianischen Tor erscheint ein halbkreisförmiges Gebäude – das Rathaus von Toronto. (Ich *wußte* ja, daß die Erde in ferner Vergangenheit Besuch aus dem All erhalten hat!)

• In einer Szene trägt Worf den Androiden, tritt mit ihm durchs iconianische Tor und erscheint sofort an Bord der *Enterprise.* Als er das Tor betrat, befand sich sein linker Arm hinter Datas Beinen an der linken Hand des Androiden. Doch als er in der *Enterprise* materialisiert, hält seine linke Hand Datas linkes Bein, während sich Datas linke Hand in der rechten Worfs verbirgt.

Antworten

1. Achtzehn.

2. Taris.

ÜBERSICHT: PICARD

1. Wie viele Rollen spielte Patrick Stewart? – Siebzehn.
2. Wie viele Schauspieler stellen Jean-Luc Picard dar? – Drei.
3. Wie oft sehen wir, wie Picard allein schläft? – Siebenmal.
4. Wie oft sehen wir, wie Picard in Begleitung einer Frau ruht? – Zweimal.
5. Wie oft liegt Picard mit Q im Bett? – Zweimal.
6. Wie oft sehen wir, wie Picard in einem Buch liest? – Viermal.
7. Wie viele Personen nennen Picard ›Gott‹ (oder ›der Picard‹)? – Drei.
8. Wie oft entscheidet Picard über das Schicksal eines ganzen Planeten? – Mindestens sechsmal.
9. Wie oft sehen wir Picard mit Haar auf dem Kopf? – Dreimal.
10. Wie oft bringt Picard sein Haar während einer kritischen Situation in Ordnung? – Kein einziges Mal.

Erläuterungen

1. Picard. Picard-plus-Energiewesen in ›Die geheimnisvolle Kraft‹. Dixon Hill in ›Der große Abschied‹ und ›Andere Sterne, andere Sitten‹. Einen Holodeck-Soldaten in ›Der Überläufer‹. Einen fremden Picard in ›Versuchskaninchen‹. Einen Holodeck-Schwertkämpfer in ›Der schüchterne Reginald‹. Sarek-Picard in ›Botschafter Sarek‹. Lwaxanas Geliebten in ›Die Damen Troi‹. Locutus in ›In den Händen der Borg‹. ›Angriffsziel Erde‹ und ›Ich bin Hugh‹. Robin Hood in ›Gefangen in der Vergangenheit‹. Einen Romulaner in ›Wiedervereinigung? (1)‹ und ›Wiedervereinigung? (2)‹. Kamin in ›Das zweite Leben‹. Das Oberhaupt einer Schauspielgruppe in ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (2)‹. Mot den Friseur in ›In der Hand von Terroristen‹. Galen in ›Der Schachzug (1)‹ und ›Der Schachzug (2)‹. Lwaxanas Traumcaptain in ›Ort der Finsternis‹ und Korgano in ›Der Komet‹.

2. Patrick Stewart, David Tristen Birkin in ›Erwachsene Kinder‹ und Marcus Nash in ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹.

3. Unter dem Einfluß des Gedankenmanipulators in ›Die Schlacht von Maxia‹. Als Kranker in ›Planet Angel One‹. Bevor sich Walter Keel in ›Die Verschwörung‹ mit ihm in Verbindung setzt. In seinem Quartier vor der Entführung in ›Versuchskaninchen‹. Bevor er Jonos Messer in ›Endars Sohn‹ zu spüren bekommt. Auf dem Boden in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (2)‹ und an Bord von Rikers *Enterprise* in ›Gestern, heute, morgen‹.

4. Mit Vash in ›Picard macht Urlaub‹ und Crusher in ›Kontakte‹.

5. Nach einem Kampf mit Vash in ›Gefangen in der Vergangenheit‹ und am Morgen nach Marta Batanides in ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹.

6. In einem Shuttle in ›Das Herz des Captains‹. Auf Risa in ›Picard macht Urlaub‹. In seinem Bereitschaftsraum bei ›Darmok‹. Und erneut im Bereitschaftsraum bei ›Déjà Vu‹.

7. Rivan nennt ihn so in ›Das Gesetz der Edo‹, und dieser Vorgang wiederholt sich bei Liko und Nuria in ›Der Gott der Mintakaner‹.

8. Die Erde in ›Mission Farpoint/Der Mächtige‹. Banyrus in ›11001001‹. Ornara in ›Die Seuche‹. Drema IV in ›Brieffreunde‹. (Vielleicht) Mariposa in ›Der Planet der Klone‹. (Vielleicht) Zalkon in ›Wer ist John?‹. (Vielleicht) die klingonische Heimatwelt in ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹. Noch einmal die Erde in ›Gestern, heute morgen 1 + 2‹. Veridian IV in *STAR TREK: Treffen der Generationen.*

9. In einer Rückblende zu Jack Crushers Tod in ›Geistige Gewalt‹. Als Junge in ›Erwachsene Kinder‹ und als junger Mann in ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹.

10. Was man nicht von Captain Kathryn Janeway, Kommandantin der USS *Voyager,* behaupten kann. Das ist kein Kritikpunkt, nur eine Beobachtung.

HOTEL ROYALE

(THE ROYALE)

Sternzeit: 42625.4

Die *Enterprise* befindet sich in der Umlaufbahn um Theta VIII. Auf der Oberfläche des unbewohnbaren Planeten wird nicht nur das Wrack eines alten irdischen Raumschiffs entdeckt, sondern ein noch seltsamerer Anachronismus: eine perfekte Simulation der Ereignisse des Schundromans *Hotel Royale.* Neugier verwandelt sich in Besorgnis, als die Crew feststellt, daß sie in einer Phantasiewelt gefangen ist.

Quizfragen

1. *Mit welchen Karten gewinnt Data beim Blackjack?*
2. *Wie hieß Colonel Steven Richeys Schiff?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während sie sich im Orbit befinden, nennt LaForge für Riker die wichtigsten Daten des Planeten. Zuerst meint er, die Temperatur an der Oberfläche betrage -291 Grad C. Das wären 18 Grad weniger als der absolute Nullpunkt (-273,15 Grad C), der nicht unterschritten werden kann.

• Die Science Fiction begibt sich in Gefahr, wenn sie versucht, spezifische Prophezeiungen für die Zukunft zu machen. In dieser Episode spricht Picard mit Riker über Pierre de Fermats

›letzten Lehrsatz‹, der erst nach dem Tod des Mathematikers entdeckt wurde. Er meint dabei, dieser Lehrsatz sei achthundert Jahre lang unbewiesen geblieben. Wenn wir davon ausgehen, daß im vierundzwanzigsten Jahrhundert noch immer ein Beweis dafür fehlt, so ist der Satz nicht achthundert, sondern siebenhundert Jahre lang unbewiesen geblieben – immerhin starb Fermat 1665 (und nach Datas Datum in ›Die neutrale Zone‹ spielt diese Episode um das Jahr 2365). Außerdem schreibt mir Ekin Shim aus Düsseldorf in Deutschland, daß inzwischen ein Beweis für Fermats letzten Lehrsatz vorgelegt wurde, der stichhaltig zu sein scheint.

• Worf weiß angeblich nicht, wie man einen Lift des zwanzigsten Jahrhunderts bedient, doch mit einem aus dem gleichen Jahrhundert stammenden Telefon kommt er problemlos zurecht. Ist das nicht seltsam?

• In einer Szene hält die ›kleine Dame‹ dieser Episode eine Zehn und eine Drei in der Hand, während beim Geber des Blackjack-Tisches eine Bilderkarte offen liegt. Ein gemeiner Alter, der die junge Dame verlieren sehen möchte, fordert sie auf, eine weitere Karte zu nehmen, doch Data rät davon ab. Nun, zwar kenne ich die Regeln, aber ich spiele Blackjack nur sehr selten. Chuck Powell aus Holland, PA, meint, es bestünde nur eine Wahrscheinlichkeit von 39% dafür, daß die kleine Dame mit der nächsten Karte über die 21 hinauskommt und damit verliert. Da der Geber eine Bilderkarte hat, sollte sie weitere Karten nehmen, bis sie 17 erreicht.

Geräte und Ausrüstung

• Verfügt der Transporter über eine Heizvorrichtung, um dafür zu sorgen, daß an Bord gebeamte Objekte mit Zimmertemperatur erscheinen? Kurz nach dem Retransfer eines Trümmerstücks vom Wrack auf dem Planeten greifen Riker und O'Brien mit bloßen Händen danach. Aus dem Dialog geht hervor, daß dieses Metallteil seit Jahrhunderten auf einem ziemlich kalten Planeten liegt. Sollte es nicht ebenfalls *kalt* sein?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In einer Einstellung streckt Data die Hand nach den Karten aus und hebt ab. Die Perspektive wechselt: Wir sehen den Androiden aus der Nähe und beobachten, wie er erneut abhebt.

Antworten

1. Herzfünf, Kreuzzwei, Herzneun, Herzzwei und Pikdrei.

2. Charybdis *(*Explorer-*Klasse).*

DIE ZUKUNFT SCHWEIGT

(TIME SQUARED)

Sternzeit: 42679.2

In einem treibenden Shuttle wird ein zweiter Jean-Luc Picard gefunden, der sechs Stunden aus der Zukunft stammt. Nach den Logbuchaufzeichnungen des Shuttles wurde die *Enterprise* durch einen Energie-Mahlstrom vernichtet. Kurze Zeit später erscheint der Mahlstrom, und Picard bewahrt sein Schiff vor der Vernichtung, indem er andere Entscheidungen trifft als sein Äquivalent aus der Zukunft.

Bemerkenswerte Dialoge

»Köstlich.« – So bezeichnet Worf beim Gespräch mit Riker die kulinarischen Eigenschaften der Owon-Eier. (Mir gefällt dieser Kommentar deshalb so gut, weil Worf zu diesem Zeitpunkt noch eine Art Alien an Bord der *Enterprise* ist. Alle anderen schneiden eine Grimasse, aber Worf findet großen Gefallen an der Mahlzeit.

Quizfragen

1. *Pulaski bringt Bier von welchem Planeten für Rikers Dinnerparty mit?*
2. *Zu welchem Sonnensystem ist die* Enterprise *in dieser Episode unterwegs?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im STAR TREK-Fandom wird immer wieder behauptet, daß Picard A (der uns vertraute) Picard B (der sechs Stunden aus der Zukunft stammt) nicht am Schluß dieser Episode umbrachte – angeblich hat er sein Äquivalent nur betäubt. Nun, als Picard A auf Picard B schießt, stieben Funken aus dessen Brust. Pulaski kommt, untersucht den Getroffenen mit einem Tricorder, geht zu O'Brien, schüttelt den Kopf und verläßt den Raum. Läßt sich daraus nicht der Schluß ziehen, daß Picard B tot ist?

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Verändert sich die Bedeutung des Wortes ›Omelett‹ während der nächsten dreihundertfünfzig Jahre? Bei der Dinnerparty, die Riker für Pulaski veranstaltet, geht aus dem Dialog hervor, daß Riker Omeletts machen will. Aber das Ergebnis seiner Bemühungen sieht eher nach Rührei aus.

• Mir erscheint es seltsam, daß Picard B mit dem Zeitsprung in die Vergangenheit nicht fertig wird. Kirk und seine Offiziere brachten mehrere Zeitreisen hinter sich, ohne daß es für sie zu schädlichen Nebenwirkungen kam. Und warum sind die energetischen Systeme des Shuttles phasenverschoben? Es kommt doch nur sechs Stunden aus der Zukunft. Werden bei der *Enterprise* alle sechs Stunden die Polaritäten verändert?

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nach der Entdeckung des antriebslos im All treibenden Shuttles richtet die *Enterprise* einen Traktorstrahl darauf und zieht es in den Shuttlehangar 2. Eine Szene zeigt den Hangar,

und wenn man durchs geöffnete Außenschott blickt, sieht man das Shuttle und den direkt von oben kommenden Traktorstrahl. Eine Frage: Wo hat der Strahl seinen Ursprung? Der Shuttlehangar 2 befindet sich an der Rückseite des Verbindungsstutzens zwischen Diskussegment und Triebwerkssektion. Der Stutzen weist eine starke Neigung auf, was bedeutet: Wenn der Traktorstrahl wirklich direkt von oben kommt, muß sich der entsprechende Projektor an einem Ausleger befinden.

• Als sich die *Enterprise* dem Shuttle nähert, meint Worf, es sei ohne Energie. Doch als Data die Kontrollen betätigt, summt es leise.

• Kurz nach dem Eintreffen von Picard B in der Krankenstation geht Pulaski zum großen Wanddisplay und berührt eine Stelle daneben. Dadurch entsteht ein Kraftfeld, das Picard B daran hindert, den Raum zu verlassen. Doch als Pulaski später in der Episode das Kraftfeld deaktiviert, ist deutlich die Stelle zu sehen, an der sie es zuvor aktiviert hat – dort befinden sich überhaupt keine Schaltelemente!

• Am Ende der Episode, als Picard befiehlt, die *Enterprise* in den Energie-Mahlstrom hineinzusteuern, sind die kleinen grünen Streifen unter den Armlehnen des Kommandosessels nicht beleuchtet.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die meisten Szenen mit dem doppelten Picard sind gut gelungen. Aber als die beiden Picards die Krankenstation verlassen – und kurz bevor sie einen Turbolift betreten –, scheint Picard A in die leere Luft zu starren, obwohl Picard B dicht vor ihm geht.

• Nach dem Verlassen des Turbolifts wandern die beiden Picards durch einen Korridor. Picard A geht links von Picard B. Sie bringen eine Ecke hinter sich, und plötzlich ist Picard A auf Picard Bs rechter Seite.

Antworten

1. Ennan VI.

2. Zum Endicor-System.

RIKERS VATER

(THE ICARUS FACTOR)

Sternzeit: 42686.4

Starfleet bietet Riker ein eigenes Kommando an, und dazu muß sich der Erster Offizier von seinem Vater Kyle Riker einweisen lassen, zu dem er kein besonders gutes Verhältnis hat. Zuerst bleiben die Spannungen zwischen Vater und Sohn bestehen, doch als sie sich eine Zeitlang mit Stöcken geschlagen haben, küssen sie sich und schließen Frieden. (Nein, sie küssen sich natürlich *nicht* – ich habe mir hier einen Scherz erlaubt.)

Quizfragen

1. *Wo hat sich Pulaskis Patient mit der Grippe angesteckt?*
2. *Welche anderen ›exotischen‹ Sprachen beherrscht Commander Flaherty abgesehen von Klingonisch und Romulanisch?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Wenn ich nicht vollkommen Profi und außerdem ein Androide wäre, fände ich dies alles sehr beschämend.« – Data zu LaForge, als Techniker von der Starbase Montgomery alle technischen Systeme der *Enterprise* überprüfen.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 217 des ersten Beckmesser-Bands habe ich gefragt, warum jemand den Ersten Offizier der USS *Aries,* Commander Flaherty, bewundern sollte, weil er vierzig Sprachen spricht. Ich wies in diesem Zusammenhang auf die Existenz von automatischen Translatoren hin. Mary M. Kleinsmith aus West Falls, NY, schrieb mir, daß es wegen automatischer Übersetzungsgeräte nicht mehr *nötig* ist, andere Sprachen zu lernen. Es handelt sich dabei gewissermaßen um eine verlorene Kunst, die der Bewunderung wert ist. Lee Zion von der USS *Kitty Hawk* beruft sich auf die Translator-Szene in *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* und meint, daß der Gesprächspartner weiß, wann man ein Übersetzungsgerät verwendet. Um so beeindruckter dürfte er/sie sein, wenn tatsächlich jemand seine oder ihre Spreche beherrscht.

Antworten

1. Nasreldine.

2. Giamon und Stroyerianisch.

BRIEFFREUNDE

(PEN PALS)

Sternzeit: 42695.3 – 42741.3

Data stellt einen nicht autorisierten Kontakt mit dem kleinen Mädchen Sarjenka her, das auf Drema IV wohnt. Vulkanausbrüche bedrohen die Integrität des Planeten. Data überredet Picard, in die Entwicklung einzugreifen und das Mädchen zu retten: Harmonische Vibrationen sorgen dafür, daß die Dilithiumkristalle in der planetaren Kruste splittern, woraufhin die gefährlichen geothermischen Aktivitäten nachlassen.

Quizfragen

1. *Wie viele in geologischer Hinsicht ähnliche Sonnensysteme befinden sich im Selcundi Drema-Sektor?*
2. *Welche Substanz entsteht durch den Zerfall von Dilithium?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Als sich Data auf den Planeten beamt, um Sarjenka zu retten, findet er eine Tür, die sich auf eine Handbewegung hin einfach in Luft auflöst. Sie gehört zu einem Haus, das im frühen Steinzeit-Stil eingerichtet ist. Auf Seite 222 des ersten Beckmesser-Bands habe ich auf diesen seltsamen Aspekt hingewiesen. Ed Howard aus Sloatsburg, NY, erinnert mich daran, daß der Stil eines Hauses nicht un-

bedingt den gegenwärtigen Stand der Technik widerspiegelt. Zum Beispiel gibt es in unserer Zeit Leute, die Blockhütten bauen und sie schlicht einrichten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Episode beginnt mit Picards Vorbereitungen für einen Ritt auf dem Holodeck. Als er sich in den Sattel schwingen will, öffnete Riker einen internen Kom-Kanal und bittet den Captain, so schnell wie möglich zur Brücke zu kommen. Er spricht von einem ›spektakulären‹ und auch ›erschreckenden‹ Anblick. Picard reagiert, indem er das Pferd anbindet. Wie bitte? Der Erste Offizier hat ihn gerade auf etwas Spektakuläres und Erschreckendes hingewiesen, und Picard nimmt sich die Zeit, ein *holographisches* Pferd anzubinden?

• In dieser Episode gibt es einen eklatanten Handlungsfehler, und ich verstehe einfach nicht, wie ich ihn übersehen konnte, als ich am ersten Beckmesser-Band gearbeitet habe. Nachdem Picard dem Androiden gestattet hat, sich auf den Planeten Drema IV zu beamen, weist er Riker an, den Transfer vorzunehmen. Data und der Erste Offizier suchen den Transporterraum auf, und dort beamt Riker seinen Begleiter zu Sarjenkas Haus. Anschließend ruft Picard ihn zur Brücke. Warum? Als wir Riker erneut sehen, beobachtete er den Captain dabei, wie er auf und ab geht. Hat Picard ihn deshalb zur Brücke zurückbeordert? Damit er ihm bei einer unruhigen Wanderung zusieht? Nein, er hat ihn in den Kontrollraum gerufen, damit der Techniker an den Transporterkontrollen einen niedrigeren Rang hat als Data. Wenn der Androide beschlossen hätte, in Begleitung Sarjenkas zur *Enterprise* zurückzukehren, so wäre

es mit dem ranghöheren Riker sicher erst zu einer Diskussion gekommen.

• Offenbar hat Pulaski erneut die Brücke ›überwacht‹. Erstaunlicherweise wählt die Ärztin dafür immer genau den richtigen Augenblick. Data beamt sich mit Sarjenka an Bord und sucht sofort die Brücke auf. Nachdem die Crew Drema IV gerettet hat, weist Picard den Androiden an, Sarjenka zur Krankenstation zu bringen. Dann zieht er sich in den Bereitschaftsraum zurück, kontaktiert von dort aus die medizinische Abteilung, bezeichnet Sarjenka als ›die Fremde‹ und verlangt eine Löschung ihres Gedächtnisses. Pulaski fragt nicht etwa: »Welche Fremde?« Sie verspricht schlicht und einfach, sich Mühe zu geben.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich die Führungsoffiziere in der Aussichtskammer einfinden, um über Rikers Wunsch zu sprechen, Wesley zum Leiter der Untersuchungsgruppe auf dem Planeten zu machen, offenbaren die Sterne ein seltsames Verhalten. Bei den Nahaufnahmen von Picard und Riker bewegen sie sich von rechts nach links. Wenn Pulaski und LaForge gezeigt werden, bewegen sie sich von links nach rechts. Und als Wesley hereinkommt, verharren die Sterne plötzlich.

• Ein Teammitglied murrt bei der Aussicht, einen längeren Test durchführen zu müssen, und daraufhin bittet Wesley Riker um Rat. Der Erste Offizier nimmt Platz und stellt einen Krug so ab, daß der Griff nach links weist. Die Perspektive wechselt, und plötzlich zeigt der Griff des Krugs nach rechts.

Als die Szene zur ersten Kameraeinstellung zurückkehrt, weist der Griff wieder in die ursprüngliche Richtung.

- Nachdem die Tür von Sarjenkas Heim verschwunden ist, tritt Data einige Schritte vor. Wind erfaßt sein Haar, und dann ändert sich die Kameraeinstellung. Erneut tritt er vor, und wieder weht sein Haar im Wind.

Antworten

1. Fünf.

2. Illium 629.

ZEITSPRUNG MIT Q

(Q WHO)

Sternzeit: 42761.3 – 42761.9

Picard meint, die *Enterprise* sei imstande, mit allen Herausforderungen fertig zu werden. Q nimmt diese Bemerkung zum Anlaß, das Schiff um siebentausend Lichtjahre zu versetzen, woraufhin es zur ersten Konfrontation mit den Borg kommt. Picard merkt schon nach kurzer Zeit, daß die *Enterprise* dem Gegner hoffnungslos unterlegen ist. Er bittet Q um Hilfe.

Bemerkenswerte Dialoge

»Kleinhirn! Knurr für mich! Gib zu erkennen, daß dir etwas an mir liegt!« – Q zu Worf, als der Klingone zur *Enterprise* zurückgekehrt ist. Nominiert von Lee Zion, USS *Kitty Hawk.*

Quizfragen

1. *Wo hätte Fähnrich Gomez Phasenarbeit mit Antimaterie geleistet, wenn sie nicht der* Enterprise-*Crew zugeteilt worden wäre?*
2. *Welche drei Raumbasen werden in dieser Episode erwähnt?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Q versucht, Picard von seinen guten Absichten zu überzeugen. In diesem Zusammenhang bezeichnet er sich als »bereit, gewillt und imstande, gute Dienste zu leisten«. Wenige Se-

kunden später wiederholt der Captain die Worte, bringt sie jedoch durcheinander: »Gewillt und fähig, dazu bereit, gute Dienste zu leisten.«

• Man muß sich fragen, was Starfleet Command von diesem Zwischenfall hält. Picard möchte nicht den Babysitter für Q spielen, wodurch Q sauer wird und die *Enterprise* zum erstenmal mit den Borg konfrontiert. Was später dazu führt, daß fast vierzig Starfleet-Schiffe vernichtet werden und die Föderation an den Rand des Untergangs gerät. (Ich höre, wie Admiralin Necheyev sagt: »Um alles richtig zu verstehen… Er wollte Ihnen also nur ein wenig Gesellschaft leisten, und Sie haben abgelehnt? Ist Ihnen denn nicht klar, wie schnell er sich angesichts von routinemäßigen Kartographierungsmissionen gelangweilt hätte? Eine Woche! Nach spätestens einer Woche wären Sie Q wieder losgeworden! Aber *nein!* Sie mußten ihn unbedingt verärgern, nicht wahr?«)

Logik und Voraussetzungen

• Wann hat Guinan ihren Namen geändert, und aus welchem Grund? Als Q ihren Namen hört, gibt er zu verstehen, daß sie sich vor zweihundert Jahren anders genannt hat. Im zweiundzwanzigsten Jahrhundert hieß Guinan also nicht Guinan, sondern hatte einen anderen Namen. Aber in der Doppelfolge ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert‹ begegnet Data der El-Aurianerin im neunzehnten Jahrhundert, und da heißt sie Guinan.

• Zugeben, wir haben es mit Q zu tun, und alle seine Bemerkungen sind mit Vorsicht zu genießen. In dieser Episode weit Riker darauf hin, daß Q sie bei der ersten Begegnung wegen

der Verbrechen der Menschheit vor Gericht stellte. Q antwortet, sie seien entlastet. Doch in ›Eine echte Q‹ kommt dieses Thema erneut zur Sprache, und dabei meint Q, es sei noch kein Urteil gefällt.

• Auf Guinans Warnung hin aktiviert Picard die Schilde. Anschließend beamt sich ein Borg-Scout in den Maschinenraum. Die Borg sind also imstande, sich durch die Schilde der Enterprise zu transferieren? Wenn das der Fall ist: Warum haben sie von dieser Möglichkeit keinen Gebrauch gemacht, als sie Picard in der Doppelfolge ›In den Händen der Borg/Angriffsziel Erde‹ entführen wollten?

• Q weist Picard darauf hin, der Borg-Scout sei weder männlichen noch weiblichen Geschlechts. Als Riker dem Borg-Schiff einen Besuch abstattet, gelangt er zu dem Schluß, daß die Borg ihr Leben als Humanoide beginnen. Wenn wir davon ausgehen, daß die Borg nicht wie die J'naii aus ›Verbotene Liebe‹ sind, so müssen wir annehmen, daß Borg entweder mit männlichem oder weiblichem Geschlecht geboren und später zu Neutren ›modifiziert‹ werden. Woraus sich die Frage ergibt: Haben uns die Produzenten nicht die ganze Wahrheit gesagt, als sie schilderten, was Picard in ›In den Händen der Borg/Angriffsziel Erde‹ widerfuhr? Hatte jene Träne, die über Picards Wange rann, noch einen anderen Grund?

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem Gomez heißen Kakao auf Picard geschüttet hat, entscheidet der Captain aus irgendeinem Grund, durch einen langen Korridor zu gehen und dann einen Turbolift zu betreten. Warum wählt er nicht den Lift zu seiner Linken? Außer-

dem: Picard betritt den Turbolift auf Deck 36 und gibt als Ziel Deck 9 an, aber der Bewegungsindikator zeigt, daß sich die Transportkapsel nicht nach oben bewegt, sondern nach unten. (Wahrscheinlich will Q damit die Aufmerksamkeit des Captains auf die Probe stellen.)

• Als Q Picard mit einem Shuttle entführt, ordnet Riker für die *Enterprise* eine Suchaktion an. Sechs Stunden später meint Data, sie hätten den Bereich durchsucht, in dem ein Shuttle ohne Warpantrieb unterwegs sein kann. Allerdings zeigt uns eine Außenaufnahme, daß die von Q entwendete Raumfähre mit Warpgondeln ausgestattet ist. Sie müßte also in der Lage sein, mit Warpgeschwindigkeit zu fliegen.

• Die Schilde der *Enterprise* scheinen über eine Art Backupsystem zu verfügen. Als Picard begreift, daß sich das Borg-Schiff selbst repariert, weist er die Einsatzgruppe an, sofort zurückkehren. Anschließend rast die *Enterprise* mit hoher Warpgeschwindigkeit fort. Die Borg verfolgen sie und setzen eine Waffe ein, die Deflektorenergie absorbiert. Nach dem dritten Treffer meint Worf: »Wir haben erneut die Schilde verloren.« Es folgt eine Außenaufnahme, und wir sehen, wie die Borg noch einmal auf die *Enterprise* feuern. Die destruktive Energie flackert an Schutzschirmen, die angeblich gar nicht mehr existieren.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Gomez den Kakao auf Picard schüttet, zeigt sich der Fleck an der linken Hüfte und ist klar begrenzt. Die Szene wechselt und zeigt uns LaForges Reaktion. Als die Kamera zu

Picard zurückkehrt, ist der Fleck plötzlich ein ganzes Stück größer.

• Nach dem Erscheinen der Borg bittet Picard Guinan, ihren Bildschirm zu aktivieren, damit sie das Geschehen auf der Brücke beobachten kann. Sie verläßt den Gesellschaftsraum, betritt ein Büro und streckt dort die Hand nach einer Schaltfläche aus. Guinan hat sie noch nicht berührt, als das vertraute elektronische Zirpen erklingt, woraufhin sie die Hand sofort zurückzieht.

• Das Erscheinen des Borg-Scouts im Maschinenraum sorgt natürlich für erhebliche Anspannung, und vielleicht will Worf sie mit einem kleinen Bauchrednertrick lindern. Als der Scout Einfluß auf die Funktion der Bordsysteme nimmt, wendet sich Worf an einen Sicherheitswächter, nickt und sagt: »Fähnrich!« Erstaunlicherweise bleiben seine Lippen dabei unbewegt!

• Die Leiche des von Worf im Maschinenraum getöteten Borg verändert zweimal die Position, als die Kameraeinstellung wechselt.

• Als Guinan in der Aussichtskammer Platz nimmt, um mit Picard, Riker und Troi über die Borg zu sprechen, gleitet ein Schatten über den Sessel rechts neben ihr. (Ich würde wirklich gern wissen, wer sich sonst noch in dem Zimmer befindet. Warum geben uns die Produzenten keinen Aufschluß? Ist ihnen denn nicht klar, daß wir uns nach solchen Informationen *sehnen?* Derartige Ungewißheiten nerven mich kolossal. Ich ertrage sie einfach nicht. Bitte… Jemand *muß* mir Auskunft geben!)

• Die Besprechung in Anwesenheit des Unbekannten endet, als Worf meldet, daß die Borg einen Traktorstrahl auf die *En-*

terprise gerichtet haben. Während der Klingone darauf hinweist, zeigt der Bildschirm zwar das Borg-Schiff, aber keinen Traktorstrahl. Der wird erst bei der folgenden Außenaufnahme sichtbar.

Antworten

1. Auf Rana VI.

2. Starbase 173, Starbase 185 und Starbase 83.

DAS HERZ DES CAPTAINS

(SAMARITAN SNARE)

Sternzeit: 42779.1 – 42779.5

Picard unterzieht sich einer Operation, bei der sein fehlerhaftes künstliches Herz ersetzt wird. Unterdessen reagieren Riker und die *Enterprise* auf den Notruf eines Pakled-Schiffes. Zu spät findet der Erste Offizier heraus, daß die Bitte um Hilfe nur ein Trick ist: Die Pakled entführen LaForge, um mit ihm als Geisel die Herausgabe moderner Technik von der *Enterprise*-Crew zu erpressen.

Quizfragen

1. *Wohin ist die* Enterprise *zu Beginn dieser Episode unterwegs?*
2. *Wie heißt das Pakled-Schiff?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Mhm.« – Damit beantwortet Grebnedlog mehrere Fragen Rikers. (Hat der Bursche nicht einen entzückenden Namen?) Nominiert von Lee Zion, USS *Kitty Hawk.*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Offenbar habe ich an einem Gehirnkrampf gelitten, als ich mir diese Episode für den ersten Beckmesser-Band vornahm. Unter der Rubrik ›Probleme mit Kontinuität und Produktion‹ schrieb ich auf Seite 235, daß die Szene unmittelbar vor dem

Start des Shuttles eine große ›2‹ auf dem Boden des Hangars zeigt. Stuart Davis aus East Sussex, England, wies mich darauf hin, daß seine Aufzeichnung der Episode eine ›3‹ präsentiert. Ich habe mir die Folge noch einmal angesehen und festgestellt, daß er recht hat: Das Shuttle startet tatsächlich im Hangar 3.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Es wäre viel vernünftiger gewesen, wenn Riker nicht nur den Chefingenieur zum Pakled-Schiff geschickt hätte, sondern eine ganze Gruppe von Technikern. (Aber dann wäre es eine sehr kurze Episode geworden!)

• In Hinsicht auf Wesleys Tests scheint in dieser Episode ein wenig Verwirrung zu herrschen. Angeblich zeigen die Ergebnisse der Prüfungen, daß er das Akademiestudium an Bord der *Enterprise* fortsetzen kann. Moment mal. Wann hat Wesley denn eine Studienzulassung bekommen? In ›Prüfungen‹ fiel er bei der Aufnahmeprüfung durch. Welches Lehrinstitut erlaubt einem, die Ausbildung fortzusetzen, bevor man überhaupt für ein Studium zugelassen wird?

Logik und Voraussetzungen

• Riker, Troi, Data und Pulaski gelangen zu dem Schluß, daß die Pakled versuchen, sich zu schnell zu entwickeln. Bei dieser Feststellung wirken die Führungsoffiziere recht selbstgefällig. In ›Zeitsprung mit Q‹ meint Q, daß sich die Menschheit zu schnell entwickelt, und Picard erwidert verärgert, darüber sollte die Menschheit selbst urteilen. Nun, wenn allein der Menschheit ein Urteil über ihr Entwicklungstempo zusteht, so sollte dieses Prinzip doch auch für die Pakled gelten, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Diese Episode und ›Darmok‹ liefern widersprüchliche Informationen über die Funktionsweise des Transporters. La-Forge entmaterialisiert an Bord des Pakled-Schiffes, und *anschließend* rematerialisiert er auf der *Enterprise*-Brücke. Als La-Forge und O'Brien in ›Darmok‹ versuchen, den Captain an Bord zu beamen, befindet sich Picards eine Hälfte auf der Transferplattform, während die andere noch auf dem Planeten weilt. Die Rematerialisierung *begann* also, bevor die Entmaterialisierung auf dem Planeten beendet war.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Jemand sollte die Shuttle-Gremlins füttern, bevor jemand mit dem Shuttle 01 aufbricht. Beobachten Sie Picards Sandwich, als er Wesley eine Serviette reicht. Etwas Unsichtbares knabbert ein Stück ab. Die Kameraeinstellung wechselt, und das fehlende Stück kehrt zurück. Picard beißt ab, und wir sehen Wesley. Als die Perspektive zum Captain zurückkehrt, ist von seinem Sandwich nur noch ein Bissen übrig! Picard reagiert überhaupt nicht darauf. Er scheint es für völlig normal zu halten, daß unsichtbare Geschöpfe seine Nahrung verzehren.

Antworten

1. Zum Sektor Epsilon IX.

2. Mondor.

DER PLANET DER KLONE

(UP THE LONG LADDER)

Sternzeit: 42823.2 – 42827.3

Picard versucht, zwei Probleme gleichzeitig zu lösen, indem er eine Allianz zwischen den Bringloidi und einer Klon-Kolonie auf Mariposa vorschlägt. Die Bringloidi sind Nachkommen irischer Auswanderer, die eine Zurück-zur-Natur-Siedlung auf einem Planeten errichteten, der nun von Sonnenprotuberanzen bedroht wird. Die Klone auf Mariposa hingegen brauchen dringend frische DNS, um zu überleben.

Quizfragen

1. *Wann erhielt die SS* Mariposa *ihre Fracht?*
2. *In welchen Bereich der* Enterprise *werden die Bringloidi gebeamt?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 240 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, daß die Schriftzeichen an den mariposanischen Maschinen fremdartig wirkten. Es wunderte mich, daß sich keine englischen Zeichen entdecken ließen, denn immerhin stammten die Vorfahren der Mariposaner von der Erde. Sie brachen vor knapp dreihundert Jahren auf – meiner Ansicht nach zu wenig Zeit für eine völlige Veränderung der Schriftsprache. Als Beispiel nannte ich alte englische

Dokumente aus dem siebzehnten Jahrhundert, die noch immer lesbar sind – nur einige Zeichen unterscheiden sich von den heute gebräuchlichen. Mehrere Gildenmitglieder fügten diesen Bemerkungen Korrekturen, Erweiterungen und eigene Meinungen hinzu.

Richard Smith aus Surrey, England, schrieb mir, daß Altenglisch von 600 n. Chr. bis 1100 n. Chr. geschrieben und gesprochen wurde. Im siebzehnten Jahrhundert verwendete man bereits eine frühe Form des modernen Englisch. Außerdem führte die Erfindung der Druckerpresse dazu, daß sich die Form der Schriftzeichen nicht mehr annähernd so schnell veränderte wie vorher. Wenn die Mariposaner mit englischen Beschriftungen an ihren Maschinen begannen, so sollten die entsprechenden Texte noch immer aus englischen Schriftzeichen bestehen.

John Hobson aus Bolingbrook, IL, teilte mir folgendes mit. Bei einem Vergleich zwischen dem Englisch des siebzehnten und dem des zwanzigsten Jahrhunderts stellt sich heraus, daß es nur bei zwei Zeichen Unterschiede gibt: beim ›langen s‹, das einem ›f‹ ähnelt, und beim ›Dorn‹, der Ähnlichkeit mit dem ›y‹ aufweist, in Wirklichkeit aber ein ›th‹ ist. John meint, daß man verständliche Schriftzeichen noch weiter in die Vergangenheit zurückverfolgen kann. Als Beispiel nennt er die Inschriften der Trajansäule in Rom. Sie stammt aus der ersten Hälfte des zweiten Jahrhunderts und besteht aus römischen Schriftzeichen.

David Shelton aus Birmingham, LA, warf mir eine ethnozentrische Einstellung vor, weil ich bei meinen Überlegungen diese Möglichkeit außer acht ließ: Die ›fremden Schriftzeichen‹

könnten Katakana-Symbole von den Yoshimitsu-Computergehäusen sein.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wie beschleunigen die Mariposaner die Entwicklung des menschliches Bewußtseins? In einer Szene erledigt Riker zwei Klone, und es hat den Anschein, daß sie in physischer Hinsicht fast erwachsen sind. Gilt das auch für ihr psychisches Selbst? Oder müssen sich die Mariposaner so um sie kümmern, als seien es Kleinkinder? (»Hallo, Ready-Mart? Äh, wir brauchen Windeln, und zwar besonders große…« Ich schaudere allein bei der Vorstellung.)

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode weist Worf einen Replikator an, echten klingonischen Alkohol herzustellen. Das Oberhaupt der Bringloidi trinkt einen Schluck, und sein Gesichtsausdruck deutet darauf hin, daß es die Spezialität in sich hat. Aber in ›Besuch von der alten Enterprise‹ muß Data auf Guinans privaten Vorrat zurückgreifen, um eine Flasche von dem Zeug zu besorgen. Hat bei jener Gelegenheit ein Abstinenzler die Replikatoren umprogrammiert?

Geräte und Ausrüstung

• Das Diagnosemodul leistet Pulaski wirklich gute Dienste. Sie richtet es auf einen Mariposaner, ohne den Sensor mit einem Tricorder verbunden zu haben. Die Ärztin *sieht nicht einmal auf*

die Anzeige, als sie feststellt, in der Präsenz von Klonen zu sein. Von solchen Diagnoseinstrumenten träumt die Medizin!

• Pulaski argwöhnt, daß die Mariposaner insgeheim Zellproben genommen haben. Deshalb untersucht sie Riker, LaForge und sich selbst mit einem Tricorder. Als sie die eigene Person sondiert, dreht sie den Tricorder nicht um. Trotzdem scheint das Gerät zu wissen, worum es geht, denn es liefert die gewünschten Informationen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Beobachten Sie Riker, als die Klone ihn betäuben. Er bricht zusammen, und ein Mann zieht ihn zur Seite. Kurz bevor der Erste Offizier die Szene verläßt, sieht er einmal schnell zur Seite. (Bestimmt glaubte er, nicht mehr im Bild zu sein.)

• Die Mariposaner bringen Riker und Pulaski zu den Klonlaboratorien, um den Mägen der beiden dort einige Epithelzellen zu entnehmen. Der erste Klon bohrt eine ziemlich scheußlich aussehende Nadel in Pulaski, und sie scheint tatsächlich im Leib der Ärztin zu verschwinden. Bei Riker hingegen ist die Spannung der Feder nicht groß genug – die Nadel schiebt sich ganz offensichtlich nach hinten.

Antworten

1. Am 27. November 2123.

2. In die Frachtkammer 7.

ANDERE STERNE, ANDERE SITTEN

(MANHUNT)

Sternzeit: 42859.2

Lwaxana Troi kommt als betazoidische Botschafterin an Bord, um an einer Konferenz auf Pacifica teilzunehmen. Doch in erster Linie geht es ihr darum, einen Ehemann zu finden. Voller Unbehagen stellt Picard fest, daß Lwaxana ein Auge auf ihn geworfen hat.

Quizfragen

1. *Die Oolaner von welchem Planeten schlagen Steine aneinander, während sie essen?*
2. *Wie lautet der Name des Mannes, der als erster Dixon Hills Büro betritt und sich nach Alva erkundigt?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Mindestens?!« – Riker zu Counselor Troi, als er erfährt, daß sich der Geschlechtstrieb betazoidischer Frauen während der Phase vervierfacht – mindestens. Nominiert von David Yalden II aus Flintstone, GA.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Zum Schluß der Episode, kurz bevor sich Lwaxana auf den Planeten Pacifica beamt, überrascht sie alle mit dem Hinweis, daß die antedianischen Delegierten tatsächlich Mörder sind. Auf Seite 244 des ersten Beckmesser-Bands habe ich gefragt,

warum Deanna überhaupt nichts davon spürte, daß die Antedianer Böses im Schilde führten – immerhin bezeichnete Lwaxana ihre Selbstsphären als primitiv. Patricia Pozywak aus Elyria, OH, meint in diesem Zusammenhang, daß Lwaxana erst dann eine Mentalsondierung vornehmen konnte, als die Antedianer aus ihrem Koma erwachten. Außerdem war es Deannas erste Begegnung mit *aktiven* Geschöpfen dieser Art. David Yalden II aus Flintstone, GA, fügte hinzu, daß die Counselor vielleicht gar nicht versucht hat, den Fremden ›in die Gedanken zu schauen‹. Nun, ich bin einfach von der Annahme ausgegangen, daß die Bordcounselor eine gewisse Verantwortung hat. Vor der Transporterszene sahen wir die Antedianer wach und beim Essen in der Krankenstation. Gehört es nicht zu Deannas Aufgaben, der medizinischen Abteilung einen ›zufälligen‹ Besuch abzustatten und dabei die Fremden mental zu sondieren, um mehr über sie zu erfahren? (Das hätte der Counselor Gelegenheit zu einem ihrer überaus bedeutungsvollen und ehrfurchtgebietenden Hinweise gegeben, in der Art von: »Captain, sie verbergen etwas!«)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Lwaxana bereitet die erste Falle für Picard vor, indem sie ihn zu einem Essen einlädt, das angeblich diplomatischen Zwekken dient. Als er später dorthin unterwegs ist, trifft er Pulaski und fragt sie, ob sie ebenfalls zugegen sein wird. Die Ärztin antwortete, sie hätte bereits gegessen. Läßt sich daraus der Schluß ziehen, daß normalerweise alle Führungsoffiziere der *Enterprise* an solchen ›diplomatischen Essen‹ teilnehmen? Das würde durchaus einen Sinn ergeben. Nun, etwas später weist Pulaski Deanna Troi auf Picards Ziel hin, und die Counselor

ahnt sofort, daß ihre Mutter etwas plant. Schließlich erreicht sie Lwaxanas Quartier, vermutlich mit der Absicht, den Captain zu ›retten‹. Das wirklich Seltsame an dieser Sache ist: Deanna wußte schon vorher, daß ihre Mutter ein ›diplomatisches Essen‹ vorbereitete. Warum begreift sie erst jetzt den Grund dafür? (Die Erklärung besteht vielleicht darin, daß Deanna normalerweise nicht an solchen Dingen teilnimmt und erst Verdacht schöpft, als sie hört, daß auch Pulaski keine Einladung bekommen hat. Unglücklicherweise verbirgt sich in dieser Erklärung ein Problem, denn immerhin wird das ›diplomatische Essen‹ von Deannas *Mutter* veranstaltet. Warum sollte sie darauf verzichten, ihre Tochter einzuladen?)

• Wahrscheinlich steckt Absicht dahinter, und ich finde die Worte ganz nett. Aber um auf Nummer Sicher zu gehen, führe ich diesen Punkt trotzdem an. Während sie in Rex' Bar über Jimmy Cuzo reden, meint Dixon Hills Sekretärin Madeline, daß die Polizei ohne Hills Hilfe Cuzo nie geschnappt hätte. Sie fügt hinzu: »Ihre Aussage hat ihn *arrangiert*.« (Hervorhebung von mir.)

• Riker scheint nicht richtig zuzuhören. Nachdem Data und er Rex' Bar betreten haben, fordert Picard den Ersten Offizier auf, ihn ›Dix‹ zu nennen. Einige Sätze später spricht Riker Picard wieder mit ›Captain‹ an.

• In dieser Episode beweist Lwaxana immer wieder, wie zerstreut sie aufgrund der Phase ist. Mehrmals versteht sie Picard falsch, und sie erkennt Rex auch nicht als Hologramm. Nun, vielleicht kennt sie sich nicht mit Holodecks aus, aber Riker und Picard stehen direkt neben ihr, und *sie* wissen, daß Rex nur eine Projektion ist. Warum liest Lwaxana nicht ihre Ge-

danken? Die Hormone scheinen hinter ihrer Stirn ein ziemliches Durcheinander bewirkt zu haben.

Geräte und Ausrüstung

• Wie schnell wir Menschen doch frühere Technik vergessen. Auf dem Holodeck entsteht angeblich eine Simulation von San Francisco im Jahr 1941, doch als Picard ein Radio einschaltet, erklingt sofort Musik. Nun, 1941 wurden in Radios keine Transistoren verwendet, sondert Röhren, und die brauchen eine Weile, um warm zu werden. (Andererseits wählten die Produzenten wunderschöne und völlig angemessene Musik, um sie aus dem Lautsprecher des anachronistischen Hier-hört-man-sofort-etwas-Radios erklingen zu lassen: »Let's Get Away From It All«.)

• In einer Szene meint Lwaxana, ihr *Verlobter* Will Riker müsse unbedingt sehen, wie gut sie in einem bestimmten Kleid aussieht. Sie bittet den Computer darum, den Commander zu lokalisieren. Die Antwortet lautet: »Riker ist auf dem Holodeck 3.« Einfach nur Riker? Was ist mit dem ›Commander‹ passiert? Hat jemand den Computer auf ›ungezwungen und lässig‹ umgeschaltet? Außerdem: Als der Computer Lwaxana den Weg zum Holodeck 3 zeigt, erscheinen nicht die Orientierungspunkte, die sich für Riker bei der Suche nach Data in ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹ als so nützlich erwiesen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Erkennen Sie die Augen des zweiten Burschen, der Dixon Hills Büro betritt, nachdem Picard dem Computer die Anweisung »mehr Atmosphäre, weniger Substanz« gegeben hat? Sie

gehören Gowron! Vermutlich kennt der Computer alle aufstrebenden Klingonen im Imperium und hielt es für angemessen, einen von ihnen als Halunken in Picards Phantasiewelt zu präsentieren.

• Marina Sirtis, die Darstellerin von Deanna Troi, improvisiert auf eine recht elegante Art und Weise, als sie mit einem Turbolift-Problem konfrontiert wird. Lwaxana will sich auf den Planeten Pacifica beamen, um dort an einer Konferenz teilzunehmen. Auf dem Weg zum Transporterraum verläßt sie einen Turbolift. Deanna ist zu jenem Zeitpunkt in ein Gespräch mit ihrer Mutter vertieft und versucht, die Transportkapsel an der Seite von Lwaxana Troi zu verlassen. Im letzten Augenblick merkt sie, daß die lange Schleppe von Lwaxanas Kleid eine solche Möglichkeit ausschließt. Ein Tritt darauf würde Deannas Mutter abrupt zurückreißen. Deshalb vollführt die Counselor einen kleinen Tanz und *hüpft* aus der Transportkapsel in den Korridor.

Antworten

1. Marejaretus VI.

2. Slade Bender.

KLINGONENBEGEGNUNG

(THE EMISSARY)

Sternzeit: 42901.3

Worfs frühere Freundin K'Ehleyr kommt zur *Enterprise,* um bei der Lösung eines Problems zu helfen: Bald erwachen einige Krieger, die vor fünfundsiebzig Jahren mit einem Hibernationsschiff losgeschickt wurden, und sie wissen nichts von dem Bündnis zwischen Imperium und Föderation. Picard und seine Crew sollen die Krieger daran hindern, wehrlose Kolonien anzugreifen und zu verheeren.

Anmerkungen

Ich vermisse K'Ehleyr! Sie war großartig: tapfer, stark und hinreißend schön. Wirklich schade, daß die Produzenten es für erforderlich hielten, sie zu töten.

Quizfragen

1. *Von welcher Starbase brach K'Ehleyr mit einer Sonde der Klasse 8 auf?*
2. *Wie heißt der Captain des klingonischen Schiffes* T'Ong*?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich beiße nicht. Nun, das stimmt nicht ganz. Ich beiße.« – K'Ehleyr zu Worf bei dem Versuch, ihre alte Freundschaft zu erneuern.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Diese Episode gibt nie Aufschluß über die geheime Mission der *T'Ong* und ihrer hibernierenden Klingonen. (Offenbar war die kryonische Technik im Imperium mehr als nur ein ›Fimmel‹. Siehe dazu ›Die neutrale Zone‹.) Die Umstände der weiterhin mysteriös bleibenden Mission führen jedoch zu einigen Fragen. Fünfundsiebzig Jahre sind eine Ewigkeit in Hinsicht auf die Waffenentwicklung. Glaubte der Hohe Rat wirklich, mit der *T'Ong* siebeneinhalb Jahrzehnte nach ihrem Start irgend etwas ausrichten zu können? Sollten die Burschen wirklich auftauen, um dann auf alles zu schießen, das irgendwie nach Föderation aussieht? Nahm der Hohe Rat an, daß sich die Außenposten der Föderation in fünfundsiebzig Jahren mühelos von anderen Raumstationen oder planetaren Basen unterscheiden lassen? Angesichts solcher Überlegungen gibt es nur wenige plausible Erklärungen. Vielleicht ging es bei der Mission der *T'Ong* um etwas anderes, das auch weiterhin streng geheim bleibt. Oder der Kommandant des Schiffes strebte einen Sitz im Hohen Rat an, woraufhin man dort beschloß, ihn im wahrsten Sonne des Wortes auf Eis zu legen, und zwar fünfundsiebzig Jahre lang – für Ruhm und Ehre des Imperiums.

• Worf überzeugt den Captain der *T'Ong* davon, daß die Klingonen über die Föderation herrschen. Er fügt hinzu: »Willkommen im vierundzwanzigsten Jahrhundert.« Warum bezieht er sich auf die *terranische* Zeitrechnung? Warum nennt er kein klingonisches Datum, das auf Kahless' Geburt oder ein anderes wichtiges Ereignis im Imperium zurückgeht?

• Kurz vor dem Transfer zur *T'Ong* meint K'Ehleyr, daß die *P'Rang* – ein modernes klingonisches Schiff – in drei Tagen eintrifft. Doch zu Beginn der Episode wies K'Ehleyr darauf hin, daß sich die *P'Rang* zwei Tage hinter der *Enterprise* befindet. Nun, die *Enterprise* unterbrach den Warptransfer und flog eine Zeitlang mit Impulskraft, während die P'Rang ihren Flug aller Wahrscheinlichkeit nach mit Warpgeschwindigkeit fortsetzte. Warum sollte sie am Ende der Episode weiter von der *Enterprise* entfernt sein als vorher?

Logik und Voraussetzungen

• Am Schluß der Episode gratuliert Picard Worf zu seinem ersten Kommando. Hatte der Klingone in ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹ nicht den Befehl über das Diskussegment? Oder zählt das nicht? Und selbst wenn es *nicht* zählt: Warum verhält sich Worf so, als säße er zum erstenmal im Kommandosessel?

Geräte und Ausrüstung

• Eine Frage: Wenn K'Ehleyr Worf mit dem Holodeck-Schwert angegriffen hätte, nachdem sie beide den Sieg über die simulierten Gegner errangen – wäre die Klinge imstande gewesen, Worf zu verletzen? Oder hätte der Computer das Schwert im letzten Augenblick entmaterialisiert?

• Während einer Einsatzbesprechung meldet sich Data von der Brücke und weist auf die Ortung eines Schiffes *am äußersten Rand der Sensorreichweite* hin. Picard befiehlt einen Abfangkurs und kehrt kurze Zeit später auf die Brücke zurück. Die Frau an den Navigationskontrollen bestätigt den Abfang-

kurs, doch der Captain weist sie an, die gegenwärtige Position zu halten – er möchte herausfinden, ob die *T'Ong* angreift. Er ordnet an, die Darstellung auf dem Wandschirm zu vergrößern, und daraufhin erscheint das Schiff. Data meint, es ließe sich noch nicht feststellen, ob an Bord jemand erwacht ist (vermutlich deshalb nicht, weil sich das Schiff ›am äußersten Rand der Sensorreichweite‹ befindet). Plötzlich feuert die *T'Ong*, und die *Enterprise* schüttelt sich. Einen Augenblick! Das Videoband anhalten! Nach dem *Technischen Handbuch* können die Sensoren im hochauflösenden Modus über eine Entfernung von fünf Lichtjahren hinweg sondieren. Wir wissen, daß die *Enterprise* mit Impulskraft fliegt. Nehmen wir an, die *T'Ong* ist mit Warp 9 unterwegs (eine ziemlich hohe Warpgeschwindigkeit für ein altes klingonisches Schiff). Zwischen Datas Meldung und dem Treffer, den die *Enterprise* einstecken muß, liegen nur etwa fünfundvierzig Sekunden. Doch mit Warp 9 braucht die *T'Ong* etwa *vierundzwanzig Stunden*, um fünf Lichtjahre zurückzulegen. Hier stimmt was nicht. Die *T'Ong* kann nur dann in Gefechtsreichweite gekommen sein, wenn es zu einem Zeitsprung kam, als wir den Blick vom Fernsehschirm abwandten. Allerdings gibt es keine anderen Anzeichen dafür. (Vielleicht setzen die Klingonen aus der Vergangenheit einen speziellen Fernbereich-Phaser ein. Möglicherweise gehört er zu ihrer geheimen Mission!)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Erneut gibt es zerbrechliche Gegenstände an Bord der *Enterprise!* Einmal schmettert K'Ehleyrs Hand auf eine transparente Tischfläche hinab, und das Ding zerbricht in viele scharfkanti-

ge Teile. Es ist eine wundervolle Szene, aber warum in aller Welt wird an Bord der *Enterprise* noch Glas verwendet?

• Nach dem Partnerschaftsritual mit Worf erholt sich K'Ehleyr ziemlich schnell. Vor dem Werbeblock sehen wir Blut, das aus einer Wunde in ihrer Hand tropft – sie hat sich also geschnitten. Nach den Werbespots (in der amerikanischen Originalversion) sehen wir K'Ehleyrs linke Hand in einer Nahaufnahme – es zeigt sich weder Schorf noch eine Narbe. Nichts deutet darauf hin, daß die Ereignisse vor dem Werbeblock tatsächlich stattgefunden haben.

Antworten

1. Starbase 153.

2. K'Temoc.

GALAVORSTELLUNG

(PEAK PERFORMANCE)

Sternzeit: 42923.4

Bei Gefechtsübungen tritt die *Enterprise* gegen die von Riker kommandierte achtzig Jahre alte U. S. S. *Hathaway* an. Die Lage wird plötzlich sehr ernst, als ein Angriff der Ferengi die *Enterprise* beschädigt. Der Gegner beansprucht die *Hathaway* als Beute.

Quizfragen

1. *Als LaForge darüber spricht, welche Konsequenzen sich ergeben könnten, wenn die Hathaway nicht zu einem zwei Sekunden langen Warptransfer imstande ist, erwähnt er dabei die ruinierte Kupplung von welchem Fahrzeug?*
2. *Wer hat den Befehl über das Ferengi-Schiff* Kreechta?

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Während der Gefechtsübung gaukelt Worf Sensoren und Wandschirm der *Enterprise* ein romulanisches Schiff vor. Am Schluß der Episode wiederholt er diesen Trick beim Ferengi-Raumer und erweckt den Anschein, ein Föderationsschiff sei im Anflug. Auf Seite 253 des ersten Beckmesser-Bands habe ich mich gefragt, wie so etwas möglich ist – immerhin kann Worf nicht über die Prioritätscodes von Ferengi-Schiffen Bescheid wissen. P. T. H. Carder aus

Lancashire, England, schreibt: »Wieso soll Worf nicht über die Prioritätscodes von Ferengi-Schiffen Bescheid wissen? Der Starfleet-Geheimdienst wird dafür bezahlt, solche Informationen zu beschaffen!«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Warum läßt Starfleet ein immer noch recht wertvolles Raumschiff ungeschützt im Orbit eines Planeten, wenn sich Ferengi in der Nähe herumtreiben?

• Wenn die Zakdorn wirklich so ungeheuer viel auf dem Kasten haben – wieso gibt es keine in Kommandopositionen von Starfleet? Nun? Der einzige andere Zakdorn, den wir kennenlernen, leitet einen Raumschiff-Friedhof der Föderation, wobei man natürlich unbedingt ein Meisterstratege sein muß (siehe ›Wiedervereinigung? Teil 1 + 2‹).

• In dieser Episode gewinnt Fähnrich Burke den Preis für ›Schnellste Beförderung und Degradierung in der Galaxis‹. Im Nachspann wird er als Fähnrich bezeichnet. Sein Rangabzeichen besteht aus einem Punkt. Zum Schluß der Episode nennt Picard ihn ›Fähnrich‹, doch in der Mitte spricht er ihn mit ›Lieutenant‹ an.

• Neue Ausdrücke faszinieren mich immer. Als in Erwägung gezogen wird, die Dilithiumkammer der *Hathaway* zu verwenden, meint Wesley in der amerikanischen Originalversion: »We should be able to do something with these dilithium fragments we scajummed.« Scajummed? Vielleicht in der Bedeutung von… scavenged? Man muß natürlich damit rechnen, daß es im vierundzwanzigsten Jahrhundert neue Wörter gibt. So hat sich zum Beispiel während der letzten zwanzig Jahre

der Bedeutungsinhalt des Wortes ›hacken‹ (in fremde Computersysteme eindringen usw.) verändert. (Anmerkung des Übersetzers: Mit ›scajummed‹ dürfte soviel wie ›besorgt, gefunden, zusammengekratzt‹ gemeint sein. Wesley sagt also: »Wir sollten etwas mit den Dilithiumfragmenten anfangen können, die wir gefunden haben.«)

Geräte und Ausrüstung

• Warum läßt Starfleet Gefechtsübungen nicht auf dem Holodeck stattfinden?

• Als Data erklärt, wie die Ferengi getäuscht werden sollen, weist er darauf hin, daß die *Enterprise* vier Photonentorpedos auf die *Hathaway* abfeuern wird. Millisekunden vor ihrer Explosion soll das alte Schiff einen Warptransfer einleiten und dadurch den Anschein erwecken, zerstört worden zu sein. Doch als die *Enterprise* schließlich das Feuer eröffnet, rasen der *Hathaway* nur zwei Photonentorpedos entgegen.

• Kurz bevor Data und Sima Kolrami erneut Strategema spielen, zeigt eine Außenaufnahme, wie die *Enterprise* die *Hathaway* abschleppt (die Szene scheint aus ›Die Schlacht von Maxia‹ zu stammen). Data erreicht ein Patt, und plötzlich eilt der Zakdorn-Stratege fort. Nach dem Schlußgeplänkel der Episode zeigt uns eine Außenaufnahme, wie die *Enterprise* beschleunigt und den Warptransfer einleitet. Was, bitte schön, ist mit der *Hathaway* passiert?

Antworten

1. Grenthemen-Wasserhüpfer.

2. Bractor.

KRAFT DER TRÄUME

(SHADES OF GRAY)

Sternzeit: 42976.1

Während geologischer Untersuchungen auf einem unerforschten Planeten bohrt sich der Dorn einer Pflanze in Rikers Bein. Die Folge: eine gefährliche Infektion. Pulaski stellt fest, daß die Stimulation von Rikers negativen Erinnerungen die Mikroben veranlaßt, ihre Sachen zu packen und zu verschwinden.

Quizfragen

1. *Wie heißt der unerforschte Planet?*
2. *Wie lange dauerte es, bis die Klapperschlange starb, die Rikers Urgroßvater biß?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 259 des ersten Beckmesser-Bands habe ich in der Quizantwort von ›Szenen aus einer nicht zu identifizierenden Episode‹ gesprochen, die Sonnenaktivität betrafen. Paul Amman aus Santa Rosa, CA, ist es gelungen, sie dem Genesis-Projekt von *STAR TREK II: Der Zorn des Khan* zuzuordnen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• LaForge beweist seinen Mut (bzw. seine Tollkühnheit; es kommt ganz auf den Blickwinkel an), indem er zusammen mit

Data auf den Planeten zurückkehrt, um eine Probe von der ›Entität‹ zu nehmen, die Riker angriff. Da der Erste Offizier ganz offensichtlich ins Bein gestochen wurde: Wäre es nicht vernünftig, Schienbeinschützer oder etwas in der Art zu tragen? Die dünnen Uniformhosen gewähren keinen nennenswerten Schutz.

• Ist es nicht seltsam, daß Pulaski und LaForge auf dem Planeten ganz nah an die gefährliche Pflanze herantreten, ohne daß ihnen was passiert? Zu Beginn der Episode dürfen wir natürlich noch nicht wissen, welches Gewächs der Übeltäter ist, aber von der betreffenden Pflanze sollte man erwarten, daß sie instinktiv angreift. Doch aus irgendeinem Grund ist das nicht der Fall.

• Wendy A. Weiger aus Brookline, MA (derzeit studiert sie Medizin und Philosophie an der Havard Medical School), schickte den folgenden Kommentar: »Dr. Pulaski spricht von ›Endorphin‹, obgleich der Ausdruck ›Neurotransmitter‹ angemessener wäre. Endorphine sind körpereigene Opiate und stellen nur eine kleine Gruppe von Neurotransmittern dar, die das Gehirn benutzt, um Nachrichten durch das neuronale Netz des Gehirns zu senden und sie zu modifizieren. Bei Pulaskis Gespräch mit Troi hätte die Verwendung des allgemeineren Begriffs für mich als Neurobiologin weitaus mehr Sinn ergeben.«

• Entweder verliert Pulaski in dieser Episode einige Neuronen, oder wir haben eine Szene verpaßt. Als sie Vorbereitungen dafür trifft, Rikers Gehirn mit dem Stangenapparat zu stimulieren, fordert sie einen Assistenten auf, den Injektor mit Tricordrizin zu laden – falls es zu einem Anfall kommt. Später sagt sie zu Troi, daß sie nicht riskieren möchte, ihm eine weite-

re Dosis zu verabreichen. Wann hat sie Riker die erste gegeben? Hat der Erste Offizier einen Anfall erlitten, als wir nicht hinsahen? Oder weiß Pulaski nicht mehr, daß sie ihrem Patienten noch gar kein Tricordrizin verabreicht hat?

• Offenbar hat Troi nicht richtig zugehört. Pulaski versucht, in Riker unangenehme Erinnerungen zu wecken, damit negative Emotionen das Wachstum der Mikroorganismen hemmen. Nachdem die Ärztin angekündigt hat, daß der Erste Offizier in anderthalb Stunden sterben wird, verändert sie die Konfiguration des Behandlungsapparats. Im Hintergrund sehen wir Troi, die zärtlich Rikers Hand berührt! (Ich weiß nicht, wie es Ihnen ergeht, aber eine zärtliche Geste von der wundervollen Counselor Troi zu erfahren… So etwas würde in mir sicher keine negativen Empfindungen wecken!)

• Angeblich stammen alle Rückblenden in dieser Episode aus Rikers Gedächtnis. Ist es nicht seltsam, daß er sich nur an Dinge erinnert, die seine Zeit an Bord der *Enterprise* betreffen?

Geräte und Ausrüstung

• Hier ist noch eine erstaunliche neue Eigenschaft des Transporters. Nachdem sie einen scheußlich aussehenden Dorn von einer Pflanze gewonnen haben, beamen sich Data und LaForge sofort an Bord des Schiffes zurück. Vor dem Transfer stapfen sie durch einen Sumpf: Die Stiefel und der untere Teil der Hosenbeine sind naß. Doch als Androide und Chefingenieur im Transporterraum der *Enterprise* materialisieren, sind Stiefel und Hosenbeine plötzlich trocken!

Antworten

1. Surata IV.

2. Drei Tage.

TRIATHLON-QUIZ: SPEISEN UND GETRÄNKE

Ordnen Sie die Speisen und Getränke den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu:

	Speise oder Getränk		Beschreibung		Episode
1.	Aldebaranischer Whisky	A	Kurn strich etwas davon auf sein Vogelfleisch.	a	Der Planet der Klone
2.	Aldorianisches Bier	B	Lwaxana bereitete sie für Timicin zu.	b	Indiskretionen
3.	Balso-Tonikum	C	Odell fand, daß es diese Spezialität ganz schön in sich hat.	c	Hochzeit mit Hindernissen
4.	Bananensplit	D	Clara Sutter mag Eier auf diese Weise.	d	Die Iconia-Sonden

5.	Bregit-Lunge	E	Troi ließ einen Botschafter davon probieren.	e	Die Damen Troi
6.	Calamanischer Sherry	F	Riker bereitete damit ein Omelett zu.	f	Die Thronfolgerin
7.	Kaviar	G	Das Laster eines vierhändigen Pianisten.	g	Yuta, die letzte ihres Clans
8.	Chech'tluth	H	Als es bestellt wurde, kamen statt dessen Würstchen.	h	Familienbegegnung
9.	Earl Grey-Tee	I	Lwaxana beauftragte Homn damit, welche zu besorgen.	i	Odan, der Sonderbotschafter
10.	Gagh	J	Miles bereitete sie für Keiko zu.	j	Die Zukunft schweigt
11.	Targ-Herz	K	Data mixte einen, nachdem er beim Schach verlor.	k	Die Sünden des Vaters
12.	Ktarianisches Schokoladengebäck	L	Keiko bereitete es für Miles zu.	I	Die Auflösung
13.	Jestraltee	M	Kann mit zusätzlichen Blasen bestellt werden.	m	Der Austauschoffizier

14.	Mantickianische Pastete	N	Odan findet großen Gefallen daran.	n	Besuch von der alten *Enterprise*
15.	Muskanischer Kornpunsch	O	Dient manchmal als Ersatz für Tee.	o	Wiedervereinigung? (2)
16.	Owoneier	P	Ein Teil von Rikers letzter Mahlzeit.	p	Der Rachefeldzug
17.	Papallasaft	Q	An Bord der *Pagh* servierte Mahlzeit.	q	Endars Sohn
18.	Parthas à la Yuta	R	Die Bohnen altern 400 Jahre lang.	r	Mission ohne Gedächtnis
19.	Petrokianische Wurst	S	Worf bittet seine Mutter darum.	s	Andere Sterne, andere Sitten
20.	Pipiuskralle	T	Picard gab Guinan eine Flasche davon.	t	Aquiel
21.	Planktonbrot	U	Eins von Picards Lieblingsgetränken.	u	Eine hoffnungsvolle Romanze
22.	Kartoffelkasserolle	V	Wesley bekam einen ins Gesicht.	v	Die imaginäre Freundin
23.	Purpurne Omeletts	W	Yuta bereitete diese Spezialität für Riker zu.	w	Datas erste Liebe
24.	*Rokeg*-Blutpastete	X	Data bestellt einen für D'Sora.		

25.	Samarianischer Sonnenuntergang	Y	Lieblingsgetränk von Uhnari
26.	Lutschsalz	Z	Harodianische Minenarbeiter finden Gefallen daran.
27.	Thalianische Schokoladencreme	AA	Steht auf dem Speisezettel von Antedianern.
28.	Uttabeeren		
29.	Würmer		

Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

0 – 5 normal

6 – 15 kulinarischen Dingen zugetan

16 – 29 Sie sollten eine Karriere als Experte für exotische Speisen und Getränke in Erwägung ziehen.

So lauten die richtigen Antworten:

1. T n	7. A k	13. H c	19. O c	25. K r
2. Z u	8. C a	14. B l	20. P m	26. G o
3. N i	9. U d	15. Y t	21. L p	27. R f
4. V q	10. P m	16. F j	22. J p	28. I e
5. Q m	11. P m	17. M v	23. D v	29. AA s
6. X w	12. E b	18. W g	24. S h	

DRITTE STAFFEL

DIE MACHT DER NANITEN

(EVOLUTION)

Sternzeit: 43125.8

Bei einem Neutronenstern steht eine Materie-Eruption bevor – ein einzigartiges Ereignis, das sich nur alle 196 Jahre beobachten läßt. In diesem Zusammenhang schickt sich die *Enterprise* an, ein wichtiges Experiment durchzuführen. Doch als die kritische Phase beginnt, unterläuft Wesley bei seinem wissenschaftlichen Projekt ein Fehler: Winzige Roboter, Naniten genannt, geraten in die Speicherchips des Bordcomputers und breiten sich dort aus.

Quizfragen

1. *Wo befindet sich Stubbs' ›Ei‹?*
2. *Wer ist bei Stubbs' geistigem Baseballspiel an der ersten Base?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Greg Reid aus Toronto, Ontario, erinnerte mich daran, daß ich eine wichtige Veränderung zu Beginn der neuen Staffel unerwähnt ließ. Zwischen der zweiten und dritten Staffel wurde LaForge zum Lieutenant Commander befördert. Über die Gründe dafür schweigen sich die Produzenten aus.

• Einige Gildenmitglieder finden es unwahrscheinlich, daß Stubbs von dem 196 Jahre langen Eruptionsrhythmus des

Neutronensterns wußte – immerhin hatten Menschen nur zweimal Gelegenheit, solch eine Eruption zu beobachten. (Übrigens sind es 196 und nicht 197 Jahre, wie ich auf Seite 265 des ersten Beckmesser-Bands behauptete. Darauf hat mich Brian Walton aus Lone Jack, MO, hingewiesen.) Aus verschiedenen Quellen geht hervor, daß sich die Ereignisse dieser Episode im Jahr 2366 zutragen. Die letzte Eruption fand im Jahr 2170 statt, die vorletzte 1974. Es ist durchaus möglich, daß diese beiden Eruptionen von irdischen Wissenschaftlern beobachtet wurden, nicht jedoch die im Jahr 1778. Aus zwei solchen Explosionen läßt sich aber noch keine zeitliche Struktur ableiten. Nun, vielleicht gibt es eine andere Möglichkeit, die Wiederholungsphase von 196 Jahren zu entdecken. Ich habe Mitzi Adams, Solarphysikerin der Gilde, folgendes Szenario vorgeschlagen: Könnte es mit den modernen Sensoren des vierundzwanzigsten Jahrhunderts möglich sein, nicht nur das Ausmaß des zum Neutronenstern gerichteten Materiestroms zu berechnen, sondern auch die Akkreszenzrate, um anschließend auf dieser Grundlage den Eruptionszeitpunkt zu ermitteln? Mitzi meint: ja. Sie fügte hinzu, Astronomen beobachten praktisch jeden Tag (bzw. jede Nacht) Neutronensterne, die Materie von einem roten Riesen absaugen, um sie dann mit hoher Geschwindigkeit fortzuschleudern! (Erneut ein Lob den Produzenten für wissenschaftliche Fundiertheit.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wann hält die Föderation eine Lebensform für schützenswert? Die Naniten sind ganz offensichtlich intelligent, sich ihrer eigenen Existenz bewußt – immerhin haben sie die Möglichkeit, Verhandlungen zu führen. Dr. Paul Stubbs hat Tau-

sende, vielleicht sogar Millionen von Naniten getötet, aber am Schluß der Episode führt er überglücklich sein Experiment durch. Zugegeben, die überlebenden Naniten haben ihm ›verziehen‹. Aber wenn die Familie eines Mordopfers dem Mörder verzeiht – bleibt ihm dann Strafe erspart?

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn der Episode verliert die *Enterprise* Energie und treibt in Richtung des Materiestroms zwischen der roten Riesensonne und dem Neutronenstern. Dabei dreht sie sich um 180 Grad. Picard befiehlt umgekehrten Schub für das Impulstriebwerk. Nun, wenn sich die *Enterprise* bei der Aktivierung des Triebwerks dreht und der Bug vom Materiestrom fort zeigt – dann müßte ›umgekehrter Schub‹ doch dafür sorgen, daß sich das Schiff der Materiebrücke weiter nähert, oder?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der Schlußphase der Episode beschließt Picard, alle Naniten an Bord der *Enterprise* zu eliminieren. Er sucht die Brücke auf und weist Worf an, die Generatoren vorzubereiten, um einen starken Gammastrahlenimpuls durch den Computerkern zu schicken. (Man fragt sich, wie so etwas auf die Schaltkreise wirkt.) Plötzlich stellt Data einen Kontakt mit den Naniten her. Von der wissenschaftlichen Station I aus sehen wir den Androiden an der nächsten Wissenschaftsstation, mit Picard und Worf im Hintergrund. Beachten Sie das Fenster in der Brückendecke. Es ist völlig schwarz. Andere Szenen folgen, und schließlich kehrt die Kamera zur ursprünglichen Einstellung zurück. Jetzt sind Sterne jenseits des Brückenfensters

zu sehen! Was bewirkte den Unterschied? Troi steht mit ihrer ganzen strahlenden Schönheit hinter Data.

Antworten

1. Im Shuttlehangar 2.

2. Lockman.

DIE MACHT DER PARAGRAPHEN

(THE ENSIGNS OF COMMAND)

Sternzeit: 43133.4

Data muß eine Siedlergemeinschaft dazu überreden, ihre Heimat aufzugeben. Nach einem Abkommen gehört der betreffende Planet den Sheliak, einem arroganten, nonhumanoiden Volk. Der Androide muß sich beeilen, denn es sind bereits Kolonisierungsschiffe der Sheliak unterwegs, um die Welt von der ›menschlichen Verseuchung‹ zu reinigen. Gleichzeitig versucht Picard, in den Vertragsbestimmungen eine Klausel zu finden, die es ihm ermöglicht, Zeit zu gewinnen und dadurch eine Zerstörung der terranischen Kolonie vorerst zu verhindern.

Quizfragen

1. *Welches Instrument spielt Miles O'Brien?*
2. *Wer spielt die erste Violine im zweiten Konzert am Abend?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Das ist das Vorrecht des Captains.« – LaForge zu Wesley, als der Fähnrich meint, Picard verlange Unmögliches.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich versucht, die Sache humorvoll zu sehen. Auf Seite 271 sprach ich in diesem Zu-

sammenhang von männlichen und weiblichen Klischees. Als Data in der Kolonie einen Phaser zieht und damit beginnt, auf Leute und Dinge zu schießen, schlüpft er in eine ›Macho-Rolle‹. Und als eine Kolonistin hofft, daß sich der Androide in sie verliebt, obwohl er gar keine Emotionen hat, erlaubte ich mir den Hinweis auf ›weibliche Logik‹. Doris Lamb aus Lake Worth, FL, dreht die Sache herum. »Das mit dem männlichen und weiblichen Verhalten ist völlig verkehrt«, schreibt sie. »Wenn ein Androide plötzlich schießwütig wird (womit er völlig aus der Rolle fällt), um das Denken von Männern zu manipulieren – *das* ist typisch Frau. Und die Talente einer Frau zu benutzen, um den Planeten anschließend ohne irgendwelche Bedenken zu verlassen – so etwas ist typisch Mann.«

Geräte und Ausrüstung

• LaForge, O'Brien und Wesley versuchen, den Transporter trotz der hyperonischen Strahlung einzusetzen. Zu diesem Zweck führen sie einige Tests durch. O'Brien beamt sich auf den Planeten und empfängt dann einen Metallbehälter, der sich nach einem neuerlichen Transfer in Schlacke verwandelt. So weit, so gut. Kurze Zeit später beschleunigt die *Enterprise* auf Warpgeschwindigkeit, um die Sheliak vom Planeten abzulenken. Eine Szene zeigt uns, wie LaForge und seine beiden Begleiter ihre Bemühungen fortsetzen. Augenblick mal. Wenn sich die *Enterprise* im Warptransfer befindet – wohin werden dann die Gegenstände gebeamt? Ist es vielleicht möglich, die Auswirkungen von hyperonischer Strahlung zu simulieren und Objekte mit Hilfe des Strukturspeichers ent- und rematerialisieren zu lassen?

• Offenbar können die Brückenoffiziere jederzeit für ihre Kollegen einspringen. Als Picard beschließt, den Sheliak die Stirn zu bieten, weist er Riker an, die *Enterprise* vor den Bug des Kolonisierungsschiffes zu steuern. Riker dreht seinen Monitor und führt den Befehl aus, indem er mehrere Schaltflächen berührt. Ist dafür nicht der Mann oder die Frau an den Navigationskontrollen zuständig? (Da Wesley LaForge und O'Brien hilft: Vermutlich wollten die Produzenten keinen weiteren Schauspieler dafür bezahlen, einmal kurz zu erscheinen und »Aye, Sir« zu sagen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Sprechen wir an dieser Stelle einmal über Uniformen. Erstaunlicherweise habe ich mich nie an dem Umstand gestört, daß die Produzenten beschlossen, auch die Uniformen aus der ersten und zweiten Staffel zu verwenden. In Ordnung, es erscheint mir seltsam, daß Wesley als Fähnrich eine schicke zweiteilige Uniform trägt, während sich andere Besatzungsmitglieder – auch solche, die einen höheren Rang haben – mit den alten Einteilern begnügen müssen. Ich kann durchaus verstehen, warum einige Gildenmitglieder Anstoß daran nehmen. Zum Beispiel findet zu Beginn dieser Episode in Zehn-Vorne eine musikalische Veranstaltung statt. Einige der anwesenden Crewmitglieder tragen die alten Sachen, während sich die männlichen Offiziere über die neuen Zweiteiler freuen dürfen. (Wir wollen natürlich nicht, daß die Frauen der *Enterprise* – ich denke da nur an Deanna Troi – ihre wundervollen, herrlich knapp sitzenden und die Figur betonenden einteiligen Uniformen aufgeben, oder?)

Antworten

1. Cello (Violoncello, um ganz genau zu sein).

2. Fähnrich Ortiz.

DIE ÜBERLEBENDEN VON RANA-VIER

(THE SURVIVORS)

Sternzeit: 43152.4 – 43153.7

Picard entdeckt die Wahrheit über die beiden Überlebenden eines Husnock-Angriffs auf Delta Rana IV, Kevin und Rishon Uxbridge. Nur Kevin Uxbridge lebt noch. Er ist ein Douwd, ein mächtiges Wesen, das sich in seinem Kummer dazu hinreißen ließ, alle existierenden Husnock auszulöschen. Anschließend verlieh es den Erinnerungen an seine Frau Rishon Gestalt.

Quizfragen

1. *Wo wohnten die Uxbridges, bevor sie nach Delta Rana IV kamen?*
2. *Wohin fliegt die* Enterprise *am Schluß der Episode?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Riker meint, der bewohnbare Bereich des Planeten sei ›nur einige Morgen‹ groß. Im vierundzwanzigsten Jahrhundert dürfte sich das metrische System durchgesetzt haben – im metrischen System wird Land nicht in Morgen, sondern in Hektar gemessen.

• Als sich die Episode dem Ende entgegenneigt, trifft Kevin Uxbridge eine seltsame Transferentscheidung. Nach der Entmaterialisierung auf der Brücke meint LaForge, er befände sich im Turbolift. Doch als er später das Schiff verläßt, ver-

schwindet er einfach. Warum benutzte Uxbridge den Turbolift, um von der Brücke aus Counselor Trois Quartier aufzusuchen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die *Enterprise* zum erstenmal die Oberfläche von Delta Rana IV sondiert, zeigen die Nahaufnahmen einen Riker, der dicht neben Picard steht. Dann wechselt die Perspektive: Wir sehen Wesley an den Navigationskontrollen und im Hintergrund den Captain ohne seinen Ersten Offizier.

Antworten

1. New Martim Vaz.

2. Starbase 133.

DER GOTT DER MINTAKANER

(WHO WATCHES THE WATCHERS?)

Sternzeit: 43173.5 – 43174.2

Bei einer Rettungsmission in Hinsicht auf einige Anthropologen, die insgeheim die Eingeborenen von Mintaka III beobachten, geht etwas schief: Eine mintakanische Großfamilie gelangt zu dem Schluß, daß Picard eine Art ›Aufseher‹ oder Gott ist. Es kostet Picard viel Mühe, die Mintakaner davon zu überzeugen, daß die Besatzungsmitglieder der *Enterprise* gewöhnliche Humanoide sind, die über hochentwickelte Technik verfügen.

Quizfragen

1. *Welche Substanz hindert die* Enterprise *daran, die Höhlen auf dem Planeten zu sondieren?*
2. *Wie fanden die Mintakaner Dr. Palmer?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Ich habe viele Briefe bekommen, die sich auf die Seiten 281 f. des ersten Beckmesser-Bands beziehen – dort habe ich über die ›Aussage‹ dieser Episode gesprochen und bin davon ausgegangen, daß ›Der Gott der Mintakaner‹ zwei Botschaften fürs Publikum hat. Erstens: Der Glaube ans Übernatürliche führt zu Aberglauben, Ignoranz und Furcht. Zweitens: Ein Regelwerk verhindert, daß Religion zu Inquisi-

tion, heiligen Kriegen und Chaos degeneriert. Ich habe mich zuerst mit der zweiten Botschaft auseinandergesetzt und festgestellt: Sowohl das Christentum als auch der Islam zeichnen sich durch viele kodifizierte Regeln aus, was beide Religionen nicht an Grausamkeiten hinderte (die auch nichtreligiöse Regime wie Nazideutschland unter Hitler oder die Sowjetunion unter Stalin begingen). Zu solchen Grausamkeiten kommt es nicht, weil ›geregelte‹ Religionen fehlen. Sie gehen vielmehr auf das Bestreben einzelner Personen zurück, nicht nur die Umstände der eigenen Existenz zu kontrollieren, sondern auch die der anderen. In dieser Episode hält Liko Picard nicht deshalb für einen ›Aufseher‹, weil er die alten Traditionen liebt, sondern weil er an eine Wiederauferstehung seiner Frau glauben möchte. Nun, bis hierher gibt es kaum Meinungsverschiedenheiten.

Anschließend wies ich auf folgendes hin: Wenn Glaube ans Übernatürliche tatsächlich zu Aberglaube, Ignoranz und Furcht führt, so treffen diese Beschreibungen auf die Mehrheit der Bürger der Vereinigten Staaten von Amerika zu. Nach einer 1986 durchgeführten Meinungsumfrage glauben 96 Prozent der Amerikaner an Gott oder einen Schöpfergeist. An dieser Stelle wurden die Briefe interessant!

Man warf mir vor, mit Hilfe einer Statistik die Existenz von Gott beweisen zu wollen. Allerdings: Wer meine Ausführungen genau liest, wird feststellen, daß es dabei nicht um die Existenz eines übernatürlichen Wesens geht. Die zentrale Frage der Diskussion lautete: Welche Konsequenzen ergeben sich aus dem Glauben ans Übernatürliche? Bei den Produzenten läuft es auf folgendes hinaus: Die Mintakaner gaben ihren Glauben ans Übernatürliche auf, und es widerstrebte Picard,

sie ins ›dunkle Zeitalter des Aberglaubens, der Ignoranz und der Furcht‹ zurückzuführen. Mit anderen Worten: Wenn man ans Übernatürliche glaubt, so ist man abergläubisch, ignorant und ängstlich. Wenn diese Aussage der Produzenten zutrifft und 96 Prozent der Amerikaner ans Übernatürliche glauben, so *folgt* daraus, daß 96 Prozent der Amerikaner abergläubisch, ignorant und ängstlich sind.

Andere Briefeschreiber meinten, derartige Erörterungen gehörten nicht in einen Beckmesser-Band. Ich weiß, daß Religion für manche Leute ein heikles Thema ist. Doch das gilt auch für Rassendiskriminierung, Sexualität, Kindesmißhandlung und viele andere Themen, die heute in den Medien frei diskutiert werden. (Einige davon kommen auch in den einzelnen Beckmesser-Bänden zur Sprache). Warum Religion ausklammern?

In weiteren Briefen hieß es, im vierundzwanzigsten Jahrhundert hätte man endlich begriffen, daß es keinen Gott gibt, und deshalb entsprächen Picards Bemerkungen der Wahrheit Mit solchen Behauptungen sollten wir Beckmesser vorsichtig sein. In ›Hotel Royale‹ meint LaForge zum Beispiel, die Temperatur auf dem Planeten betrage minus 291 Grad – sie läge also rund 18 Grad *unter* dem absoluten Nullpunkt! Ich halte das für Unsinn, aber man könnte natürlich einwenden, daß die Wissenschaftler des vierundzwanzigsten Jahrhunderts Temperaturen entdeckt haben, die unter dem absoluten Nullpunkt liegen. Mit solchen Hinweisen lassen sich praktisch alle Fehler in der Fernsehserie ›erklären‹. Andererseits: Wenn wir die Wissenschaft des zwanzigsten Jahrhunderts benutzen können, um eine im vierundzwanzigsten Jahrhundert angesiedelte Science Fiction-Welt zu kritisieren – warum kann ich dann nicht für den gleichen Zweck das religiöse Wissen des zwan-

zigsten Jahrhunderts verwenden? (Insbesondere da die Produzenten selbst das Thema angeschnitten haben…)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der Titel ist eine Frage. Wo verbirgt sich das Fragezeichen?

• Nachdem ein verletzter Mintakaner an Bord gebeamt wurde, behandelt Dr. Crusher seine Wunden und läßt ihn dann allein auf einer Liege zurück. Das ist notwendig für den Plot: Immerhin soll der Bursche Picard sehen und ihn für einen ›Aufseher‹ halten. Eine Frage: Wann sind Raumteiler und Vorhänge, die ein wenig Privatsphäre gewährleisten, in Hospitälern aus der Mode geraten? Der Mintakaner hat praktisch freie Sicht auf die ganze Krankenstation. Warum hat man darauf verzichtet, ihn in einer Holodeck-Simulation erwachen zu lassen? Sollte die Crew nicht wenigstens *gewisse* Vorsichtsmaßnahmen ergreifen?

• Es ist erstaunlich, wie schnell das Medo-Team in der Krankenstation das ursprüngliche Erscheinungsbild einer Person wiederherstellen kann. Als sich Riker und Troi auf den Planeten beamen, haben sie eine Operation hinter sich, die ihnen das Aussehen von Mintakanern verlieh. Riker schnappt sich Palmer, führt einen Transfer zur *Enterprise* durch und fragt Data, ob Troi ebenfalls zurückgekehrt ist. Ein Szenenwechsel zeigt uns, wie die Mintakaner einen alten Mann losbinden – Riker hat ihn gefesselt, bevor er sich mit Palmer absetzte. Die Mintakaner beginnen damit, Troi Fragen zu stellen. Es verstreichen einige Sekunden, und dann betritt Riker die Brücke: Er trägt eine Starfleet-Uniform und sieht völlig normal aus!

• In dieser Episode scheint Data Picards Anweisungen zu vergessen – obwohl er mit einem positronischen Gehirn ausgestattet ist, das eigentlich gar nichts vergessen kann. Nach der Lokalisierung von Nuria, Oberhaupt der Mintakaner, befiehlt Picard dem Androiden, sie an Bord zu beamen, sobald sie allein ist. Anschließend sucht der Captain den Transporterraum 1 auf. Als er dort eintrifft, meldet Data, Nuria sei allein. Woraufhin Picard die Transporterkontrollen bedient und sie an Bord beamt. Hatte er nicht Data damit beauftragt?

• Am Schluß der Episode verletzt sich Picard, um zu beweisen, daß er kein Gott ist. Bei dieser Sache gibt es ein Problem. Liko schießt auf Picard, und Nuria zeigt ihm das aus der Wunde tropfende Blut. Nun, Mintakaner sind Vulkanoiden, stimmt's? Nach der Classic-Serie basiert das Blut von Vulkaniern auf Kupfer und ist grün. Die Mintakaner sollten also mit Worten wie »Warum rinnt rote Flüssigkeit aus der Wunde?« reagieren. Und da wir gerade dabei sind: Der Bursche mit dem Bogen hat auf die Mitte von Picards Brust gezielt. (Die Tochter stößt seinen Arm nach rechts, und der Pfeil bohrt sich in Picards linke Schulter.) Warum? Vulkanier wären nicht sofort tot, wenn sie dort getroffen werden. Nach der Classic-Episode ›Die Frauen des Mr. Mudd‹ befindet sich Spocks Herz auf der linken Brustseite.

Geräte und Ausrüstung

• Angeblich fiel der Generator der anthropologischen Station aus, und offenbar gab es bei den Batterien einen Kurzschluß. Als die Landegruppe eintrifft, warnt LaForge davor, die Verkleidungen zu berühren. Er meint, es stünde alles unter Strom.

Und das stimmt: Funken stieben; hier und dort irrlichtert Elektrizität übers Metall. Für eine Station, in der es keine Energie mehr gibt, herrscht ziemlich rege energetische Aktivität. Außerdem: Riker, Data und LaForge berühren immer wieder Dinge, doch keiner von ihnen bekommt einen elektrischen Schlag.

• In dieser Episode ergibt sich ein Problem mit dem automatischen Translator. Die Mintakaner befinden sich auf dem Entwicklungsstand des Bronzezeitalters, und daher können wir ziemlich sicher sein, daß sie nicht über irgendwelche Übersetzungsgeräte verfügen. Doch Riker und Troi fällt es nicht schwer, mit ihnen zu reden. (Ich gebe zu, daß sich das Sprachenproblem nicht einfach lösen läßt.)

• Einmal mehr verändert der Transporter die Position eines Reisenden. Als Riker Palmer zu Hilfe kommt, drückte er den Wissenschaftler in eine Nische, die nur wenig Platz bietet. Die Beine des Mannes sind eindeutig gebeugt. Doch als er an Bord der *Enterprise* materialisiert, liegt Palmer flach auf dem Rükken.

• Der für die Türen an Bord der *Enterprise* zuständige Techniken hat sich in dieser Episode einen Scherz mit Picard erlaubt. Der Captain versucht, Nuria zu zeigen, daß er kein Gott ist, doch der Türentechniker erleichtert ihm dieses Unterfangen nicht – er öffnet das Schott des Transporterraums mit einem besonders dramatischen *Wuuuuuusch,* das Nuria natürlich mit Ehrfurcht erfüllt. (Ich kann mir vorstellen, wie der Türentechniker hinter den Kulissen gekichert hat.)

• Warum verfügen die Mintakaner in ihrem Äquivalent der Bronzezeit über moderne Bögen? Sehen Sie genau hin, als Liko

Picard bedroht: Man kann die beiden Sehnen und einen geschickt geformten Griff erkennen.

• Und warum bedroht Liko Picard mit einem Pfeil, der eine stumpfe Spitze aufweist? Die Mintakaner sind doch Jäger, oder? Was wollen sie mit stumpfen Spitzen erlegen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Mintaka III präsentiert zweifellos die seltsamste Geographie aller bisher von der *Enterprise* besuchten Planeten. Als Nuria aus dem Fenster der Aussichtskammer sieht, erkennt sie einen Kontinent, dessen Form an den Kopf eines Ameisenbären erinnert und sich in ihre Richtung bewegt. Andere Szenen folgen, und als die Kamera zu Nuria zurückkehrt, erscheint ein zweiter Kontinent, der genauso aussieht wie der erste! Was noch erstaunlicher ist: Am Schluß der Episode zeigt eine Außenaufnahme die *Enterprise* – und einen dritten Kontinent, der die gleiche Form hat wie seine beiden Vorgänger, jedoch in die andere Richtung weist. Ein Planet mit drei gleich geformten Kontinenten!

• In Hinsicht auf das Raumschiff-Modell in Picards Bereitschaftsraum geschieht Rätselhaftes. Ich dachte die ganze Zeit über, daß es sich dabei um ein Modell der USS *Stargazer* NCC-2893 handelt – Picards erstes Kommando. Doch als der Captain im Bereitschaftsraum mit Nuria spricht, zeigt eine Nahaufnahme die Registrierungsnummer NCC-7100. Um welches Schiff handelt es sich, und warum hat es einen Platz in Picards Bereitschaftsraum gefunden?

Antworten

1. Thallium.

2. Sie folgten einem Hornbock in die Höhle.

MUTTERLIEBE

(THE BONDING)

Sternzeit: 43198.7

Jeremy Asters Mutter stirbt bei einem von Worf geleiteten Außeneinsatz. Der Klingone ist daraufhin entschlossen, ein Bindungsritual durchzuführen, um den Jungen zu einem Mitglied seiner Familie zu machen. Doch die auf dem Planeten beheimateten Energiewesen fühlen eine ähnliche Verantwortung und lassen ein Duplikat von Maria Aster entstehen, um den Jungen auf ihre Welt zu locken.

Quizfragen

1. *Worfs Landegruppe verließ den dritten Tunnel, um welchen Raum zu erreichen, als es zur Explosion kam?*
2. *Welches Kraftfeld soll Picard deaktivieren, als die falsche Maria Aster zum zweiten Mal versucht, Jeremy zum Transporter zu bringen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

- Jeremy Aster weist mehrmals auf das männliche Geschlecht seiner Katze hin. Wenn das stimmt, ist Patches ein sehr ungewöhnliches Geschöpf. Nach Debora L. Smith aus D. V. M. handelt es sich bei der Katze um eine Kaliko, und die meisten Kalikos sind weiblich (abgesehen von einigen sehr seltenen genetischen Anomalien).

• Was passiert mit Jeremy nach dem Bindungsritual? Angeblich wurde er dadurch zu einem Bruder des Klingonen, aber wir sehen den Jungen nie wieder! Und was ist mit Worfs Tadel? Wie reagierte Jeremy darauf?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während Picard mit LaForge und Worf in einem Turbolift unterwegs ist, beordert er den Leiter der Sicherheitsabteilung zum Transporterraum 3. Er nennt Worfs Rang, spricht ihn jedoch ›Leff-tennent‹ und nicht ›Lu-tennent‹ aus, wie es im amerikanischen Englisch üblich ist. Es fällt nur auf, wenn man ganz genau hinhört, aber eins steht fest: Picard unternimmt hier einen kurzen verbalen Ausflug ins britische Englisch.

Antworten

1. *Die Zeremonienkammer.*
2. *Sicherheitskraftfeld 8B.*

DIE ENERGIEFALLE

(BOOBY TRAP)

Sternzeit: 43205.6

Ein altes promellianisches Kriegsschiff lockt die *Enterprise* in einen Asteroidengürtel, der sich als Falle erweist: Die Mentharaner, alte Feinde der Promellianer, haben dort Tausende von Energie absorbierenden Acetonassimilatoren versteckt. LaForge arbeitet mit einem Hologramm der Triebwerkskonstrukteurin Dr. Leah Brahms zusammen; gemeinsam entwickeln sie einen Plan, um die *Enterprise* aus der Falle zu befreien.

Quizfragen

1. *Wie heißt das promellianische Kriegsschiff?*
2. *Wo entwickelte man die Dilithiumkammer der* Enterprise*?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• LaForge versucht, das energetische Niveau des Warptriebwerks zu erhöhen, um den Verlust durch die Energie absorbierenden Acetonassimilatoren auszugleichen. Zu diesem Zweck verwendet er ein Holodeck-Programm der Utopia Planitia-Werft auf dem Mars und nimmt die Hilfe von Dr. Leah Brahms in Anspruch, die maßgeblich an der Entwicklung des Triebwerks beteiligt war. In einer Szene nennt die holographische Brahms die Sternzeit 40052 als Konstruktionsda-

tum für die Dilithiumkammer. Aber die erste Mission der *Enterprise* (siehe ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹) beginnt bei Sternzeit 41153.7. Aus verschiedenen Quellen wissen wir, daß tausend Sternzeit-Einheiten mit einem Jahr gleichzusetzen sind. Demnach geht aus einem Vergleich der beiden oben genannten Sternzeiten hervor, daß die Dilithiumkammer – eine unentbehrliche Komponente des Warptriebwerks – nur ein Jahr vor dem ersten Flug der *Enterprise* installiert wurde. Ist das glaubwürdig bei einem so großen Schiff wie der *Enterprise?* (Das *Technische Handbuch* weist darauf hin, daß die *Enterprise* ihren Warpkern im Jahr 2352 bekam, zwölf Jahre vor Picards erster Begegnung mit Q im Jahre 2364)

• In dieser Episode zieht LaForge voreilige Schlußfolgerungen, als es darum geht, wie die *Enterprise* gerettet werden soll. Wir erleben, daß es dem Computer in einer Simulation nicht gelingt, das Schiff aus dem Asteroidengürtel zu steuern. Geordi *verändert einige Parameter,* und daraufhin erzielt der Computer einen Erfolg. Er startet das Simulationsprogramm noch einmal, und zwar *mit den gleichen Parametern,* und diesmal scheitern die Bemühungen des Computers. Der Captain meldet sich, und LaForge bittet um zwei Minuten mehr Zeit. Anschließend beginnt er mit einer ganz neuen Simulation, die darauf basiert, alle energetischen Systeme zu deaktivieren und nur zwei Manövrierdüsen zu verwenden, um die *Enterprise* mit ihrer Hilfe aus dem Asteroidengürtel heraustreiben zu lassen. Kurze Zeit später auf der Brücke meint LaForge, beide Methoden hätten die gleichen Erfolgsaussichten. Er spricht in diesem Zusammenhang von ›fifty-fifty‹. Hat er auf der Grundlage von nur zwei Tests die Wahrscheinlichkeit dafür berechnet, ob der Computer einen Erfolg oder Mißerfolg erzielt? So

etwas muß sehr in Frage gestellt werden. Wenn die Testergebnisse wegen der hohen Komplexität der Simulation variieren, so müßte LaForge Tausende oder Millionen von Tests durchführen, um die Wahrscheinlichkeit zu ermitteln! Vielleicht hätte sich dabei das negative Ergebnis als Ausnahme herausgestellt; möglicherweise wären 999 andere Tests erfolgreich verlaufen. Gegen eine Überlebenschance von 99,9 Prozent gäbe es doch kaum etwas einzuwenden, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Als Data mit der Sondierung des promellianischen Schiffes beginnt, zeigt seine Station eine kleine polygonale Graphik mit vertikalen Linien. Erstaunlicherweise ist die gleiche graphische Darstellung unten im Display des promellianischen Raumers zu erkennen, als die letzten Aufzeichnungen des Captains auf dem Schirm erscheinen.

• Picard, Data und Worf beamen sich an Bord des promellianischen Kriegsschiffes. Der Androide tritt zu einer Konsole und aktiviert dort ein von Batterien gespeistes Notsystem, das die Brückenbeleuchtung einschaltet. Eine Frage: Woher stammt die Energie für künstliche Schwerkraft? (Ich weiß natürlich, daß sich Schwerelosigkeit nicht einfach darstellen läßt, aber in manchen Situationen wäre mit entsprechenden Szenen alles viel glaubwürdiger.)

• Als Riker in den Bereitschaftsraum kommt und LaForge dem Ersten Offizier mitteilt, daß LaForge die Kontrolle des Schiffes dem Computer überlassen möchte… Beobachten Sie dabei die Türe: Ihre beiden Hälften stoßen so hart aneinander, daß sie voneinander abprallen und sich dann erneut schließen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während sich Picard, Data und Worf an Bord des promellianischen Schiffes aufhalten, sehen wir eine Plasmaleitung hinter einer Konsole, an der Worf den Notruf deaktiviert. Seltsamerweise unterscheidet sie sich nicht von denen an der Dilithiumkammer der *Enterprise!*

• Nach einem kurzen Schub des Impulstriebwerks deaktiviert die Crew die energetischen Systeme der *Enterprise.* Auf der Brücke gehen fast alle Lichter aus. (Einige müssen natürlich auch weiterhin brennen, um zu vermeiden, daß es auf dem Fernsehschirm plötzlich schwarz wird.) Vermutlich wird es auch in allen anderen Räumen an Bord dunkel. Doch eine Außenaufnahme des Schiffes zeigt uns mehrere erleuchtete Fenster. (Vermutlich widerstrebt es den Tricktechnikern, alle Glühbirnen in ihren Raumschiffmodellen auszuschalten – selbst wenn das Drehbuch so etwas verlangt.)

Antworten

1. Cleponji.

2. Im Außenposten Seran-T-1.

AUF SCHMALEM GRAD

(THE ENEMY)

Sternzeit: 43349.2

Auf Galorndon Core, einem unwirtlichen Planeten mit starken elektromagnetischen Stürmen, wird LaForge von der Landegruppe getrennt und gerät in romulanische Gefangenschaft. Als ihnen klar wird, welche Gefahr von den elektromagnetischen Stürmen droht, versuchen LaForge und der Romulaner gemeinsam, die *Enterprise* zu alarmieren.

Quizfragen

1. *Wie heißt das auf Galorndon Core abgestürzte romulanische Scoutschiff?*
2. *Auf welche Weise wird der Neutrino-Generator auf die Oberfläche von Galorndon Core gebracht?*

Anmerkungen

Im ersten Beckmesser-Band habe ich die Produzenten gelobt, weil ich in dieser Episode keinen Fehler finden konnte. Nun, andere Gildenmitglieder fanden dafür um so mehr! Vermutlich haben sie sich deshalb auf diese Episode gestürzt, weil der Chefbeckmesser nichts an ihr auszusetzen fand… Nun, eigentlich tut mir diese Episode leid, denn es wurde enorm viel Mühe darauf verwendet, sie Stück für Stück auseinanderzunehmen. (Ich weiß nicht, wovor sich die Produzenten mehr fürchten:

vor der Beckmessergilde an sich oder vor jemandem, der behauptet, eine ganz bestimmte Folge sei vollkommen fehlerfrei.) Die meisten meiner Episodenakten sind nur etwas mehr als einen halben Zentimeter dick, aber diese bringt es auf fast zweieinhalb Zentimeter! Angesichts der vielen Einsendungen will ich versuchen, meinen wortreichen Stil ein wenig einzuschränken und mich so knapp auszudrücken, wie es *mir* möglich ist.

Bemerkenswerte Dialoge

»Galorndon Core, wo keine gute Tat ungestraft bleibt.« – LaForge zu Bochra, als der Romulaner die Waffe auf den Chefingenieur richtet, nachdem er dessen Hilfe in Anspruch genommen hat. Nominiert von Alma Jo Williams aus Ithaca, NY. (In Anbetracht der nächsten Seiten finde ich dieses Zitat sehr angemessen.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Landegruppe beamt sich auf den Planeten und findet ein zerstörtes romulanisches Schiff. Ganz offensichtlich hat ein Romulaner den Absturz überlebt, vielleicht auch mehrere. Riker teilt die Landegruppe auf. Ist das sinnvoll? Wenn sich Romulaner in der Nähe herumtreiben könnten – wäre es dann nicht besser, zusammen zu bleiben?

• Kurz nach dem Eintreffen des Romulaners in der Krankenstation verkündet Crusher, daß er an einem frühen Degenerationsstadium der Nervenverbindungen im Gehirn leidet. Riker fragt, ob eine Kopfverletzung die Ursache ist, und Crusher antwortet, es gäbe keine Hinweise für ein kraniales Trauma.

Was ist mit der Wunde an der Seite des Kopfes? Außerdem hat Worf den Schädel des armen Kerls an einen Felsen gestoßen.

• Erstaunlicherweise stellt nur Wesley fest, daß Neutrinostrahlen die Interferenzen durchdringen. Data sitzt tatenlos da, wie ein Mensch. Nun, als LaForge den Neutrinostrahl zum erstenmal sieht, wendet er sich sofort an Wesley und murmelte »Danke«. Vielleicht erfuhr die Crew in dieser Episode eine drastische Verringerung des allgemeinen Genialitätsniveaus, wovon nur Wesley verschont blieb.

• Als Data die erste Sendung des romulanischen Commanders empfängt, meldet er, sie stamme aus der ›romulanischen Zone‹. Ist damit die romulanische Neutrale Zone oder das stellare Territorium des Reiches gemeint?

• Nach dem ersten Gespräch mit dem romulanischen Commander meint Troi, es verberge sich Feindseligkeit hinter seinem Lächeln. Woher weiß sie das? Der Bursche ist so weit entfernt, daß der romulanische Warbird mit höchster Warpgeschwindigkeit sechs Stunden brauchen würde, um die entsprechende Entfernung zurückzulegen. Wenn sie subtile Hinweise der Körpersprache interpretiert hat – wieso teilt sie Picard das nicht mit? Der Captain möchte sicher wissen, ob die Counselor tatsächlich etwas erkannt hat oder nur Vermutungen äußert.

• Wieso statten die Romulaner der Neutralen Zone einen Besuch ab, wann immer es ihnen beliebt – um andererseits sofort jedes Föderationsschiff anzugreifen, das in jenem Raumbereich erscheint (siehe ›Der Überläufer‹)?

• Als die Sonde die Oberfläche von Galorndon Core erreicht, spricht Data von einem ›Neutrinostrom‹, was auf einen beständigen Informationsfluß hindeutet. Doch in einer früheren Szene erwähnte Wesley ›Neutrinoimpulse‹ woraus sich der Schluß ziehen läßt, daß Daten gewissermaßen paketweise übertragen werden. (Die graphischen Darstellungen der Sonde deuten interessanterweise darauf hin, daß Data recht hat, obwohl der Apparat von Wesley zusammengebaut wurde.)

• Als LaForge auf der Oberfläche des Planeten umherwandert, schleicht sich der Romulaner Bochra von hinten heran und schlägt ihn mit einem Knüppel nieder. Warum riskieren, den Gefangenen zu verletzen? Ein Schuß mit einem auf Betäubung justierten Strahler hätte genügt.

• Befassen wir uns etwas eingehender mit dem Neutrinostrahl. LaForge kann Neutrinos nur sehen, wenn sie auf sein VISOR treffen. Ähnliches gilt für uns: Wir sehen nur dann etwas, wenn von einer Lichtquelle ausgehende Photonen entweder direkt unsere Augen treffen oder vorher von Gegenständen reflektiert werden. Das Problem ist: Die Sonde schickt einen Neutrinostrom in die Atmosphäre, in Richtung der *Enterprise.* Nun, wie ich hörte, können Neutrinos selbst dicke Schichten aus Blei durchdringen, ohne langsamer zu werden. Es ist also äußerst unwahrscheinlich, daß es zwischen ihnen und der Atmosphäre des Planeten zu irgendwelchen Wechselwirkungen kommt. Aber wenn die Atmosphäre keine Neutrinos reflektiert: Wieso machen sie dann plötzlich eine Kehrtwendung, um zu Geordis VISOR zu fliegen? Wenn ich das Verhalten dieser Partikel richtig verstehe, könnte LaForge sie nur erkennen, wenn er direkt von oben auf die Sonde herabsieht!

• Ergibt es einen Sinn, daß das Blut von Romulanern und Klingonen ähnliche Ribosomen aufweist? Die Verwandtschaft betrifft doch Romulaner und *Vulkanier.* (Oder sind wir hier auf ein schmutziges kleines Geheimnis der Vulkanier gestoßen? Haben sich vielleicht einige von ihren Emotionen beherrschten Vulkanier mit klingonischen Mätressen auf und davon gemacht, um ein neues Volk entstehen zu lassen, die Romulaner?)

• Crusher übt erheblichen moralischen Druck auf Worf aus, um ihn zu veranlassen, Ribosomen für den Romulaner zu spenden. Gibt es hier nicht ein ethisches Problem?

• Warum dauert es so lange, bis Crusher Picard vom Tod des Romulaners erzählt? Es handelt sich doch bestimmt um eine wichtige Information. Doch die Ärztin weist erst darauf hin, als sich der Captain mit ihr in Verbindung setzt und sie auffordert, Worf in Ruhe zu lassen. (Picard hat allen Grund, sauer auf sie zu sein. Immerhin wollte er Worf gerade dazu überreden, Ribosomen zu spenden. Und dann hört er plötzlich, daß der Romulaner längst tot ist, was für ihn bedeutet: Er hätte sich die Mühe mit Worf sparen können.)

• Als sich im elektromagnetischen Sturm eine Art ›Fenster‹ öffnet, meint Data, daß es sich in neun Minuten und vierzig Sekunden schließt. Nach einem etwa achtzig Sekunden langen *kontinuierlichen* Dialog sagt Data, daß sich das Fenster in drei Minuten schließt. Ich glaube, hier ging ein wenig Zeit verloren.

• LaForge und Bochra erholen sich unglaublich schnell. Vor dem Transfer kann Bochra nicht gehen und LaForge nicht sehen. Der Grund: Die elektromagnetischen Felder wirken sich negativ auf die Nervenverbindungen im Gehirn aus. Doch als

sie an Bord der *Enterprise* erscheinen, wirken beide recht munter.

• Und zum Schluß: Warum denkt Picard nicht daran, Verstärkung zu schicken?

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nach dem Transfer auf die Oberfläche des Planeten teilt Worf Riker und LaForge mit, die Kommunikatoren hätten eine ›Funktionsstörung‹. (Ich kann mir vorstellen, wie in einer Talk-Show dieses Thema behandelt wird. »Kommunikatoren mit Funktionsstörungen – ihr persönlicher Hintergrund und warum sie an der Brust eines Klingonen nicht jene Dienste leisten, die man von ihnen erwartet. Erfahren Sie von ihrem Schmerz. Lernen Sie ihre inneren Qualen kennen, an denen Sie als Opfer eines viel zu sehr auf Technik konzentrierten Universums leiden müssen. Und vor allem: Das Publikum bekommt auch diesmal die Möglichkeit, einen Haufen dämlicher Fragen zu stellen.« Nun, eigentlich wollte ich auf solche Kommentare verzichten, aber hier war die Versuchung einfach zu groß.)

• Die ursprüngliche Landegruppe besteht nur aus Riker, LaForge und Worf, denn die elektromagnetischen Interferenzen auf dem Planeten würden die Funktionen von Datas Schaltkreisen durcheinanderbringen. Warum bleibt LaForges VISOR völlig unbetroffen?

• Hier sind einige Seltsamkeiten in bezug auf LaForges VISOR. Er blickt in den Schlamm und entdeckt Steine. Nachdem er sie hervorgeholt und abgewaschen hat, *hält er sie ins Licht*, um Einzelheiten zu erkennen. Das VISOR empfängt

doch das ganze elektromagnetische Spektrum, oder? Angesichts der energetischen Stürme auf Galorndon Core sollte man meinen, daß es für Geordi gewissermaßen ›blendend hell‹ ist. Doch sein Verhalten wiederholt sich kurze Zeit später, als er seinen Phaser ins Licht hält, um die Einstellungen zu verändern.

• LaForge stellt Keile her, um aus der Grube zu klettern. Zu diesem Zweck schmilzt er Gestein in einem kleinen Graben. Müßten die Keile nicht an einer Seite flach sein? Bei Geordis Aufstieg sehen sie rund aus.

• Warum brennt LaForge mit seinem Phaser keine Mulden für Hände und Füße in die Felswand?

• Der romulanische Commander reagiert auf den Notruf des Scoutschiffes und meint, er erreiche Galorndon Core in sechs Stunden. Anschließend kündigt er Picard ein Rendezvousmanöver am Rand der romulanischen Neutralen Zone an: Es soll in fünf Stunden stattfinden. Der Dialog scheint darauf hinzudeuten, daß ein romulanischer Warbird eine Stunde braucht, um vom Föderationsrand der Neutralen Zone nach Galorndon Core zu fliegen. Die Entfernung beträgt ein halbes Lichtjahr; Picard weist darauf hin, als er dem romulanischen Commander sagt, daß ein Scoutschiff wohl kaum so weit vom Kurs abgekommen sein kann. Ein romulanischer Warbird soll also imstande sein, ein halbes Lichtjahr in einer Stunde zurückzulegen? Dann müßte er mit 4380facher Lichtgeschwindigkeit fliegen (365 mal 24 geteilt durch 2) und wäre somit doppelt so schnell wie die *Enterprise!* Aus ›Der Telepath‹ geht jedoch hervor, daß romulanische Warbirds nicht schneller sind als die *Enterprise,* sondern langsamer.

• Kann LaForge mit seinem VISOR um Ecken oder durch Wände blicken? Er sieht den Neutrinostrahl. Und er sieht ihn selbst dann noch, als er Bochra ein ganzes Stück weit in eine Höhle geholfen hat!

• Erneut hören die Türen Gesprächen zu und entnehmen ihnen, wann sie sich öffnen sollen und wann sie geschlossen bleiben dürfen. Worf betritt Rikers Quartier, sieht einen trinkenden Ersten Offizier und dreht sich mit der Absicht um, in den Korridor zurückzukehren. Nur wenige Zentimeter trennen seinen Kopf von der Tür, aber sie öffnet sich nicht.

• Die Crew der *Enterprise* beamt LaForge und Bochra zur Hauptbrücke. Aber als Picard Bochra zum romulanischen Schiff beamen möchte, muß der arme Kerl zum Transporterraum humpeln. Warum?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Beim ersten Ausflug der Landegruppe auf den Planeten scheint Rikers Handlicht mit einem Kabel ausgestattet zu sein. Sehen Sie genau hin, nachdem Worf den Romulaner bewußtlos geschlagen hat. Riker eilt herbei. Es folgt eine Nahaufnahme des Romulaners, und dann kehrt die Kamera zu Riker und Worf zurück. Als der Erste Offizier die Hand sinken läßt, sieht man eine weiße Schnur, die in seinem Ärmel verschwindet. (Man hat mir mitgeteilt, daß dieses Kabel die Lampe mit Strom versorgt.)

• Als LaForge in die Grube stürzt, landet das VISOR rechts von ihm. Doch kurz darauf greift er nach links, um es aufzuheben.

• Geordi fällt mit dem Gesicht nach unten in eine Schlammlache, aber später ist seine Uniform nur bis zur Höhe des Insignienkommunikators schmutzig.

• Als Riker den Romulaner in der Krankenstation vernimmt, sehen wir zunächst, wie die linke Hand des Ersten Offiziers neben dem Kopf des Romulaners ruht. Dann greift die linke Hand nach dem Brustteil der romulanischen Kleidung. Doch in den Nahaufnahmen hat Rikers *rechte* Hand den verletzten Romulaner an der Brust gepackt.

• Wesley schlägt vor, eine Neutrinosonde auf den Planeten zu schicken, und Picard beauftragt ihn, seine Idee zu verwirklichen. Wesley steht auf und scheint die Brücke zu verlassen, aber das typische Zischen der sich öffnenden und schließenden Turbolifttür bleibt aus. Data empfängt die Nachricht des romulanischen Commanders, und es folgen einige Werbespots (in der amerikanische Originalversion). Anschließend setzt sich Picard in den Kommandosessel und schickt dem romulanischen Commander eine Mitteilung. Seit der Unterbrechung durch die Werbespots scheint keine Zeit vergangen zu sein, aber als der große Wandschirm vom rückwärtigen Bereich der Brücke aus gezeigt wird, sehen wir Wesley an den Navigationskontrollen. Später kehrt Wesley in den Kontrollraum zurück und nimmt so am Navigationspult Platz, als sei er die ganze Zeit über fort gewesen.

• Als Picard Worf bittet, seine Ribosomen dem Klingonen zu spenden, sieht man durchs Fenster des Bereitschaftsraums, wie die Sterne von rechts nach links gleiten. Da die *Enterprise* den Planeten gegen den Uhrzeigersinn umkreist, sollten sich die Sterne von links nach rechts bewegen.

• Am Schluß der Episode teilt Picard dem romulanischen Commander mit, daß er den Warbird zur Neutralen Zone eskortieren wird. Doch die letzte Szene zeigt, wie beide Schiffe in unterschiedlichen Richtungen fortfliegen. (Das ist mir auch aufgefallen, als ich am ersten Beckmesser-Band arbeitete. Allerdings habe ich angenommen, daß der Commander einen kleinen Umweg macht, um die Aussicht zu genießen. Von Picard erwartete ich, in einem weiten, eleganten Bogen zu ihm aufzuschließen, so wie in ›In den Händen der Borg/Angriffsziel Erde‹.)

Antworten

1. Pi.

2. Mit einer Sonde vom Typ 3.

DER BARZANHANDEL

(THE PRICE)

Sternzeit: 43385.6

Als der charismatische Verhandlungsführer Devinoni Ral das Herz von Deanna Troi erobert, dauert es nicht lange, bis sie sein Geheimnis erfährt. Ral verfügt über empathische Fähigkeiten und verwendet sie, um bei Verhandlungen Vorteile zu erringen. Bei dem Versuch, die Rechte am barzanischen Wurmloch zu erwerben, tritt Ral gegen die Föderation an. Troi muß entscheiden, wem oder was ihre Loyalität gebührt.

Anmerkungen

Nur eine kleine Bemerkung am Rande. Leslie Diana Russell aus Palatka, FL, wies mich darauf hin, daß Deanna Troi nach dieser Episode umgezogen ist. Der Aufschrift eines Türschilds ist zu entnehmen, daß sich Deannas Quartier auf Deck 9 befindet, doch in ›Geistige Gewalt‹ begibt sie sich zum Deck 8, um in ihre Unterkunft zurückzukehren.

Quizfragen

1. *Auf welchen Planeten zog Ral im Alter von neunzehn Jahren um?*
2. *In welchem Sektor des Delta-Quadranten erscheint das Shuttle 09?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Gut, gut. Lassen Sie uns von Ihrem klingonischen Diener Stühle bringen.« – Mit diesen Worten unterbricht DaiMon Goss Picard, als der Captain die Regeln bei den Verhandlungen ums barzanische Wurmloch zu erklären versucht. Nominiert von Richard Kilby aus North Yorkshire, England.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 298 des ersten Beckmesser-Bands habe ich mich darüber gewundert, daß Data den Ausdruck ›sprichwörtlich‹ nicht versteht, obwohl er in ›Gedankengift‹ genau darüber Bescheid wußte. Jeff DeLuzio aus London, Ontario, meint, daß ›die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen‹ (›Gedankengift‹) leichter zu verstehen ist als ›die sprichwörtliche Zitrone‹ (the proverbial lemon) (›Der Barzanhandel‹). John Potts aus London, England, vermutet, daß Data eine derartige Redewendung nie gehört hat. Zwar haben die Speichermodule seines Gedächtnisses eine Kapazität von achthundert Billiarden Bits, aber wahrscheinlich gibt es in seinem Wissen über die menschliche Sprache dennoch Lücken. (Hier erlaube ich mir erneut einen Kommentar. In ›Wem gehört Data?‹ zitiert der Androide aus *Websters vierundzwanzigstes Jahrhundert,* fünfte Auflage. Hat er den Inhalt dieses Wälzers gespeichert? Er müßte eigentlich nicht nur die Erklärung erhalten, daß ›lemon‹ eine Zitrone ist, sondern auch einen Hinweis auf die Nebenbedeutungen: ›wertlose Ware; Dussel‹.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich der Verhandlungsführer der Föderation im Bereitschaftsraum mit Picard berät, weist Riker darauf hin, daß LaForge ›kontinuierlichen visuellen Kontakt‹ mit dem Wurmloch hat. In früheren Episoden – zum Beispiel in ›Das Gesetz der Edo‹ und ›Das Duplikat‹ – bedeutete ein visueller Kontakt für Geordi, daß er den Blick direkt auf das betreffende Objekt richten mußte. Die Beobachtung einer entsprechenden Darstellung auf dem Bildschirm reichte nicht aus. (Bei solchen Gelegenheiten kommt es immer wieder zu ungeheuer klugen Kommentaren wie »So etwas habe ich noch nie zuvor gesehen« oder »Es wird von Licht umwogt« oder »Es ist nur halb da« oder »Es ist verblüffend«.) Meint Riker etwa, daß LaForge seit dem Eintreffen der *Enterprise* an einem Fenster gestanden und zum Wurmloch gestarrt hat?

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene treffen sich Riker und Ral im Gesellschaftsraum des zehnten Vorderdecks. Als Ral näher kommt, trinkt der Erste Offizier einen Schluck und berührt die Schaltflächen eines elektronischen Datenblocks. Nach dem Gespräch steht Riker auf und geht fort, ohne den Datenblock mitzunehmen. (Hoffentlich enthält er keine vertraulichen Informationen über den Beginn der Verhandlungen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während des Gesprächs von Riker und Ral in Zehn-Vorne sind häufig die Fenster zu sehen, und dabei läßt sich feststel-

len: Die Sterne sind nur bei Nahaufnahmen von Riker und Ral in Bewegung.

• Zum Schluß der Episode feuert DaiMon Goss eine Rakete auf die Öffnung des Wurmlochs ab, und Picard warnt vor den Gefahren, die dem Shuttle drohen, das jederzeit erscheinen kann. Goss antwortet: »Kriegsopfer, Captain.« Seine Lippen formen jedoch ein anderes Wort als ›Captain‹. (Sagt er vielleicht ›Picard‹?)

Antworten

1. Hurkos III.

2. Im Sektor 3556.

YUTA, DIE LETZTE IHRES CLANS

(THE VENGEANCE FACTOR)

Sternzeit: 43421.9

Yuta – Acamarianerin und Angehörige des Clans Tralesta – kommt mit der Herrscherin Marouk an Bord, um ein uraltes Ritual der Rache zu vollziehen. Während die Herrscherin versucht, Frieden mit einigen abtrünnigen Acamarianern – Sammler genannt – zu schließen, nutzt Yuta die Gelegenheit, Mitglieder des Lomak-Clans mit einem genmanipulierten Virus zu infizieren.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Sammler, der Anspruch auf Volnoths Besitztümer erhebt?*
2. *Am Schluß der Episode wurde das Rendezvous mit welchem Schiff verschoben?*

Gute Szenen

In dieser Episode gibt es einen herrlichen visuellen Spezialeffekt. Als Picard mit Marouk in Zehn-Vorne spricht, kommt es zu einem Kameraschwenk durch den Gesellschaftsraum. Die *Enterprise* fliegt mit Warpgeschwindigkeit, und die jenseits der Fenster sichtbaren Streifenmuster der Sterne stimmen genau mit den Kamerabewegungen überein. Auch in den übrigen Szenen sind Perspektive und Bewegungsmuster perfekt. Ein Lob den Produzenten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bei der Besprechung dieser Episode habe ich im ersten Beckmesser-Band auf Yutas unnötigen Tod hingewiesen, ohne folgendes hinzuzufügen: Riker hätte die Acamarianerin einfach ergreifen können, anstatt sie zu desintegrieren.

Geräte und Ausrüstung

• Als Wesley den Computer fragte, ob Mitglieder von Marouks Delegation zum Tralesta-Clan gehören, lautet die Antwort, Clan-Zugehörigkeiten seien nicht gespeichert. Wie bitte? Bei drei anderen Personen wußte der Computer, zu welchem Clan sie zählten.

• Als einige Sammler die Landegruppe auf Gamma Hromi II angreifen, stellt Data fest, daß die Verdampfungstemperatur eines bestimmten Metalls 2314 Grad beträgt. LaForge schlägt daraufhin vor, die Phaser auf Stufe 7 zu justieren. Die anderen Mitglieder der Landegruppe kommen dieser Aufforderung nach und verwandeln einen Teil des Metalls in Gas. Ein auf die Stufe 7 justierter Phaser ist also imstande, eine Temperatur von 2314 Grad zu erzeugen. Wenden wir uns nun dem Schluß der Episode zu. Riker schießt auf Yuta. Anschließend rejustiert er seinen Phaser und feuert noch einmal. Erneut verändert er die Justierung, und wir hören ein vierfaches elektronisches Zirpen. Eine Nahaufnahme zeigt uns den Ladungsindikator der Waffe, und wir sehen, wie das energetische Niveau mit jedem Zirpen zunimmt. Bei der letzten Justierung leuchten sowohl die oberen als auch die unteren Ladungsindikatoren. Nach dem *Technischen Handbuch* ist das ein Hinweis für eine

Justierung der Stufe 16! Beim vorherigen Schuß hat Yuta also eine Entladung der Stufe 12 überlebt – und Stufe 7 verdampft Metall bei 2314 Grad!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als die *Enterprise* Chorgans Schiff findet, eröffnet der Sammler-Anführer das Feuer. Worf meldet von der linken Seite der taktischen Station, daß die Schilde halten. Picard weist ihn an, einen Kom-Kanal zu Chorgans Schiff zu öffnen. Anschließend wechselt die Kamera zu Picard, und im Hintergrund ist ein Worf zu sehen, der *rechts* neben der taktischen Station steht.

• Jemand brauchte einen Drink, nachdem Riker am Ende der Episode auf Yuta schoß. Kurz bevor der Erste Offizier erscheint, hält Yuta ein Glas Brandy für Chorgan in der Hand. Als sie sich dem Oberhaupt der Sammler nähert, materialisiert Riker und ruft Yuta zurück. Sie stellt das Glas auf einem Tisch ab, der sich etwa auf halbem Wege zwischen Marouk und Chorgan befindet. Riker erschießt Yuta, und die nächste Szene zeigt uns, wie Chorgan zum Ersten Offizier geht, um ihm zu danken. Das Glas ist vom Tisch verschwunden.

Antworten

1. Temarek.

2. USS Goddard.

DER ÜBERLÄUFER

(THE DEFECTOR)

Sternzeit: 43462.5 – 43465.2

Admiral Jarok glaubt, daß sich das romulanische Reich auf einen Krieg vorbereitet. Er beschließt, die Föderation zu alarmieren und fordert Picard auf, nach Nelvana III zu fliegen, einem Planeten in der Neutralen Zone, der sich in Reichweite von fünfzehn Föderationssektoren befindet. Als sich Picard tatsächlich dazu hinreißen läßt, in die Neutrale Zone vorzustoßen, stellt er dort folgendes fest: Die Romulaner haben Jarok falsche Informationen gegeben, um seine Loyalität zu testen und die *Enterprise* in eine Falle zu locken.

Quizfragen

1. *Von wo empfängt Picard in dieser Episode eine Nachricht von Starfleet Command?*
2. *Von welchem klingonischen Schiff erhielt die* Enterprise *eine Mitteilung?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem ein romulanischer Warbird Jaroks Scoutschiff bis ins stellare Territorium der Föderation verfolgt hat, macht er kehrt und aktiviert die Tarnvorrichtung. Kurz darauf meldet Worf, das Schiff fliege durch die Neutrale Zone in Richtung

romulanisches Reich. Moment mal. Der Warbird ist doch getarnt. Woher weiß Worf, wohin er fliegt?

• Ist es nicht seltsam, daß niemand aus der *Enterprise*-Crew auf den Gedanken kommt, das Scoutschiff auf die Präsenz einer Selbstzerstörungsanlage zu untersuchen? Zugegeben, im nachhinein ist man immer schlauer, aber die Föderation wäre sicher dankbar gewesen, wenn *irgend jemand* die Möglichkeit in Erwägung gezogen hätte, daß Jarok sein Schiff in die Luft jagt.

• In einer Szene fragt Picard Data nach der Moral seiner Crew. Sollte er eine derartige Frage nicht besser an Troi richten?

Geräte und Ausrüstung

• Als Picard Datas Leistungen kommentiert, bedroht Soldat Patrick Stewart den Captain. Data befiehlt dem Computer, das Programm anzuhalten, und der Soldat bleibt stehen. Erstaunlicherweise brennt das Feuer auch weiterhin, und die Grillen zirpen noch immer.

• Die Interkom-Anschlüsse scheinen ihre Position verändert zu haben. In ›Die neutrale Zone‹ verwendet Riker einen solchen Anschluß, indem er Schaltflächen über dem Display in der Mitte eines Replikators betätigt. Doch in dieser Episode deutet er zum Replikator, als er Jarok mit seinem Quartier vertraut macht. Dann zeigt er auf ein kleines Rechteck an der Wand neben dem Apparat und erwähnt das Interkom.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kein Fehler, nur ein Hinweis: Picard spielt eine kleine Nebenrolle als Soldat in der Holodeck-Version von *König Heinrich V.*

• Nach der Ankunft von Jarok schauen sich Picard und La-Forge eine graphische Darstellung der Neutralen Zone an und nehmen eine Fernbereichsondierung von Nelvana III vor. Bei der Graphik sind die Produzenten ein wenig zu ›bewegungsfreudig‹ gewesen. Bewegung reizt das Auge immer mehr als ein statisches Bild. Doch in diesem Fall ist die Bewegung absurd! Die Graphik zeigt uns die Grenzen der Neutralen Zone, und im Hintergrund gleiten Sterne dahin. Woraus folgt: Die Neutrale Zone treibt langsam durch die Galaxis! Handelt es sich vielleicht um einen Plan der Romulaner, ihr stellares Territorium auszudehnen? Haben sie eine Möglichkeit gefunden, in alle Computersysteme der Föderation einzudringen und die dort gespeicherten Daten über die Grenzen ihres Reiches zu manipulieren? Wenn ein Raumschiff zu lange dort wartet, wo es den Rand der Neutralen Zone vermutet: Verletzt es dann den Vertrag von Algeron, sobald die Grenze weiterwandert, wodurch das Schiff in den verbotenen Bereich gerät?

Antworten

1. Von Lya III.

2. Von der Bortas.

DIE VERFEMTEN

(THE HUNTED)

Sternzeit: 43489.2

Nachdem die Crew der *Enterprise* einen flüchtigen Verbrecher für die Behörden von Angosia III gefaßt hat, stellt sie fest, daß Roga Danar überhaupt kein Krimineller ist. Statt dessen handelt es sich bei ihm um einen physisch und psychisch manipulierten Soldaten, den die Angosianer nicht umschulen wollen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Diese Episode weist darauf hin, daß auf der Brücke nur wenige Personen erforderlich sind. Zu Beginn versucht Data, Danar zu fassen, und mehrere Aufnahmen zeigen, daß niemand an der Funktionsstation sitzt. Spielt jene Konsole beim gegenwärtigen Einsatz des Schiffes nicht die geringste Rolle? Oder kann Data entsprechende Schaltungen vom Kommandosessel aus vornehmen? Am Schluß betritt Picard einen Turbolift, um sich auf den Planeten zu beamen. Data, Troi und Worf begleiten ihn. Riker kommt ebenfalls mit und weist Worf darauf hin, er sei für die Sicherheit des Captains verantwortlich. Wer befindet sich auf

Quizfragen

1. *In welchem Krieg kämpfte Danar?*
2. *Zu welchem Rang wurde er befördert?*

der Brücke? Unter solchen Umständen erscheinen Anweisungen wie »Sie haben das Kommando« kaum noch sinnvoll.

• Angeblich bringt Picard Danar in einer Hochsicherheitszelle unter. Doch als Troi dem Gefangenen einen unangekündigten Besuch abstattet, gibt es nur einen Wächter: Er sitzt im anderen Zimmer am Schreibtisch. Offenbar rechnet die Crew der *Enterprise* nicht damit, daß jemand versuchen könnte, Danar zu befreien.

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem sich Danar im Transporterraum von den Sicherheitswächtern befreit hat, reißt Worf ihn zu Boden, und Riker hält seine Arme fest. Dann weist der Erste Offizier den Klingonen an, seinen Phaser auf maximale Betäubung zu justieren. Worf holt den Strahler hervor und betätigt einige Schaltflächen, woraufhin beide Indikatoren für die Energiestärke aufleuchten (siehe in diesem Zusammenhang die Nahaufnahme von Rikers Phaser am Ende von ›Yuta, die letzte ihres Clans‹). Nach dem *Technischen Handbuch* hat Worf seinen Phaser auf Stufe 16 justiert! Damit könnte er ein Loch in die nächste Durastahlwand schießen!

• Ist es nicht seltsam, daß die Wände der Arrestzelle so viele Dellen und Auswölbungen aufweisen? Warum sollte man sich die Mühe machen, ihnen eine solche Form zu geben? Genügen keine glatten Wände? (Vermutlich brauchen selbst Arrestzellen eine interessante Ausstattung.)

• Angesichts der Beschreibungen im *Technischen Handbuch* erscheint es mir – und auch anderen Gildenmitgliedern – sehr unwahrscheinlich, daß Danar den aktiven Transporterstrahl

verlassen kann und diesen Vorgang überlebt. Nun, vielleicht gibt es in seinen Zellen eine Komponente, die ihm so etwas erlaubt.

• Da wir gerade beim Transporter sind: Ich finde es erstaunlich, daß er funktioniert, obwohl die Sensoren gewissermaßen blind sind, soweit es Danar betrifft. Es muß doch der Transferfokus ausgerichtet werden, oder? Und dafür ist es notwendig, daß die Transportersensoren das zu transferierende Objekt (bzw. die Person) erkennen. Nun, dazu scheinen sie durchaus in der Lage zu sein, denn am Anfang der Episode wird Danar aus seiner Rettungskapsel gebeamt. Zuerst dachte ich, daß es vielleicht nicht möglich ist, Danars *Biosignale* zu orten – möglicherweise hielt ihn der Transporter für einen Aktenschrank. Doch bei der Verfolgungsjagd am Schluß ist *niemand* imstande, ihn zu lokalisieren. Selbst wenn er wie ein Aktenschrank ›aussieht‹: Data könnte doch eine interne Sondierung nach einem wandelnden Aktenschrank durchführen. (Oder ist es an Bord der *Enterprise* ganz normal, daß hier und dort Einrichtungsgegenstände unterwegs sind?)

• Dies ist die einzige Episode, in der wir große, geräumige Jefferiesröhren sehen. In allen anderen Folgen sind sie klein und eng.

• Als er von der *Enterprise* zu entkommen versucht, justiert Danar einen Phaser auf Überladung und läßt ihn auf Deck 15 zurück. Als das Ding explodiert, kommt es nur zu einem kurzen Funkenregen. Wand und Korridor bleiben völlig heil. Man könnte meinen, es sei nur ein Knallfrosch oder dergleichen geplatzt. Meiner Ansicht nach müßte ein auf Überladung eingestellter Phaser weitaus mehr Schaden anrichten. Kurze Zeit vorher fand Worf einen solchen Strahler im Turbolift, was ihn

veranlaßte, sofort die Brücke zu alarmieren und die hermetische Abriegelung des ganzen Decks zu veranlassen. Na bitte: Ein explodierender Phaser kann also ein ganzes Deck vernichten.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

Antworten

1. Im tarsianischen Krieg.

2. Subhadar.

• Am Anfang der Episode bringt der Premierminister ein Wort durcheinander. Auf dem Planeten teilt er Picard mit, Lunar IV sei ein ›Sisfility‹ der maximalen Sicherheit. (Na, was das wohl bedeuten mag?)

TERROR AUF RUTIA VIER

(THE HIGH GROUND)

Sternzeit: 43510.7

Dr. Crusher gerät in die Gewalt einer Terroristengruppe von Rutia IV und muß ihre Objektivität bewahren, während der charismatische Anführer weiterhin für seine Sache eintritt und Verletzte ärztliche Hilfe benötigen. Die Gruppe nimmt auch Picard gefangen, aber bald darauf gelingt es der *Enterprise*-Crew, die beiden Verschleppten zu lokalisieren und zu befreien.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Kellner, der Crusher eine Flasche Alkohol bringt, den die Ärztin als Antiseptikum verwenden möchte?*
2. *Wie lange weigert sich die Regierung von Rutia schon, den Ansata Unabhängigkeit zu gewähren?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• David Dumble aus Santa Cruz, CA, brachte einen interessanten Punkt in Hinsicht auf den (amerikanischen) Titel dieser Episode zur Sprache. Er bietet zwei Interpretationen an. In der ersten bezieht sich ›High Ground‹ – also hohes Gelände, höhere Lagen – auf die in der Folge stattfindende Auseinandersetzung um Moral. Ist es in moralischer Hinsicht richtig, wenn die Föderation der Regierung von Rutia Vier medizini-

sche Hilfe anbietet, abgesehen davon einen neutralen Standpunkt vertritt und es ablehnt, in das Geschehen verwickelt zu werden? Was die zweite Interpretationsmöglichkeit betrifft… Im zwanzigsten Jahrhundert sehen wir den Weltraum gewissermaßen als ›hohes Gelände‹. Wer die Atmosphäre und den Bereich jenseits davon kontrolliert, hat einen großen strategischen Vorteil. Im vierundzwanzigsten Jahrhundert kontrolliert die *Enterprise* dieses ›hohe Gelände‹. Sie scheint den strategischen Vorteil zu haben – bis die Ansata-Terroristen mit der Dimensionsverschiebung einen Ausgleich schaffen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem in der Nähe eine Bombe explodiert ist, eilt Crusher herbei, um die Verletzten zu behandeln. Data berichtet Picard von einer kritischen Situation, aber der Captain erlaubt ihnen, noch etwas länger auf dem Planeten zu bleiben – Crusher lehnt die Rückkehr zum Schiff ab. Data und Worf stehen auf der *anderen* Seite eines Hofes und sprechen über die Situation. Ein Ansata-Terrorist erscheint aus dem Nichts, packt die Ärztin und verschwindet mit ihr. Erinnern wir uns: Die Landegruppe befindet sich nur deshalb noch auf dem Planeten, weil Crusher nicht zur *Enterprise* zurückkehren wollte. Sollten Beverlys Kollegen nicht bemüht sein, ihr zu helfen? Nun, Worf hält mit seinem Tricorder nach weiteren Bomben Ausschau, aber Data wandert einfach nur umher. Daraus ergibt sich eine weitere Frage: Hat die Regierung von Rutia der *Enterprise* mitgeteilt, daß die Terroristen über ein neues Spielzeug verfügen, einen Transporter, der auf der Grundlage von Dimensionsverschiebungen funktioniert? Zu einem späteren Zeitpunkt weist der Sicherheitschef der Stadt Picard und Riker darauf hin, daß

die Terroristen den Apparat seit zwei Monaten verwenden und damit jederzeit an jedem beliebigen Ort erscheinen können. Die Starfleet-Besucher bringen dringend benötige medizinische Ausrüstungen und sollten von der Regierung auf eine solche Gefahr hingewiesen werden, oder? Doch die erste Landegruppe verhält sich so, als hätte sie nicht die geringste Ahnung von der Existenz einer derartigen Vorrichtung. Wenn sie von Anfang an Bescheid wußte: Warum läßt Data Crusher völlig ungeschützt, obwohl er doch damit rechnen muß, daß jeden Augenblick Angreifer erscheinen?

• Riker erhebt immer wieder Einwände, wenn Picard das Schiff verlassen und sich in Gefahr begeben will. Aber nach der Entführung des Captains verhält sich der Erste Offizier auf die gleiche Weise. Während sich Picard in der Gewalt der Ansata-Terroristen befindet, hat Riker das Kommando über die *Enterprise.* Als Wesley das Versteck der Entführer lokalisiert, zögert Riker nicht, sich mit einem Rettungsteam auf den Planeten zu transferieren.

Geräte und Ausrüstung

• Während sich Crusher nach dem Bombenanschlag zu Beginn der Episode um die Verletzten kümmert, sondiert Worf mit einem Tricorder und verkündet dann, daß sich keine weiteren Sprengkörper in der Nähe befinden. Läßt sich der Tricorder nicht auf kontinuierliche Sondierungen justieren? Wenn man einen gefährlichen Bereich aufsucht, in dem es zu Anschlägen kommen könnte… Unter solchen Umständen wäre es sicher sehr nützlich, wenn ein Ortungsgerät rechtzeitig vor Bomben und dergleichen warnt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Gibt es einen besonderen Grund dafür, warum in dieser Episode immer Funken stieben, wenn jemand von einem Schuß getroffen wird?

• Ein Ansata-Terrorist erscheint im Maschinenraum und feuert auf LaForge, der hinter eine Konsole springt. Wenn man sich diese Szene in Einzelbildern ansieht, so stellt man fest: Der Energieblitz hinterläßt eine schwarze Stelle an der Wand hinter LaForge. Wenige Sekunden später steht Geordi auf, und die schwarze Stelle ist verschwunden. (Offenbar verfügt die *Enterprise* über gute Selbstheilungskräfte.)

Antworten

1. Katik Shaw.

2. Seit siebzig Jahren.

NOCH EINMAL Q

(DÉJÀ Q)

Sternzeit: 43539.1

Q verliert seine Macht und sucht an Bord der *Enterprise* Zuflucht vor den vielen Feinden, die er sich im Lauf der Zeit geschaffen hat. Kurz nach dem Eintreffen der Calamarainer – einer intelligenten Wolke aus ionisiertem Gas – bricht Q mit einem Shuttle auf, um die *Enterprise* nicht in Gefahr zu bringen. Das Q-Kontinuum belohnt dieses selbstlose Verhalten, indem es Q seine Macht zurückgibt.

Quizfragen

1. *In welcher Arrestzelle wird Q untergebracht?*
2. *Der zweite Q verlegte welches kosmische Objekt?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Sterben.« – Worf auf Qs Frage, was er tun muß, um seine menschliche Natur zu beweisen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die *Enterprise*-Crew möchte verhindern, daß ein Mond auf einen Planeten herabstürzt. Q schlägt vor, die Gravitationskonstante des Universums zu verändern, und meint, dadurch würde sich die Masse des Mondes verändern. In Wirklichkeit beträfe die Veränderung das Ausmaß der Anziehungskraft –

was Q mit seinem Intelligenzquotienten von 2005 eigentlich wissen sollte.

• Erneut muß man die Kompetenz von Worfs Sicherheitswächtern in Frage stellen. Kurz nachdem Data Q das Leben gerettet hat, bemühen sich Crusher und LaForge, den Androiden zu reparieren. Die Ärztin schickt alle fort. Auf dem Weg nach draußen weist Picard einen Wächter an, bei Q zu bleiben, woraufhin der Betreffende Q in den Korridor schiebt. Anschließend betritt Q den Bereitschaftsraum. Kein Wächter. Q begibt sich in die Krankenstation. Kein Wächter. Q sucht den Shuttlehangar auf und schnappt sich dort eine Raumfähre. Auch diesmal ist von dem Wächter weit und breit nichts zu sehen.

Geräte und Ausrüstung

• In Zehn-Vorne teilt Data Q mit, daß er gelegentlich semiorganische Nährstoffe in einer auf Silizium basierenden Lösung zu sich nimmt. Er meint, die Substanz diene zur Schmierung seiner Biofunktionen. Welche *Bio*funktionen hat Data?

Antworten

1. Arrestzelle 3.

2. Den ganzen Deltived-Asteroidengürtel.

ERWEITERTE ÜBERSICHT: BEZIEHUNGEN

1. Wie viele Frauen küssen Picard? – Acht.
2. Wie viele Frauen haben intime Begegnungen mit Riker? (Gemeint sind Begegnungen, bei denen es zu sexuellen Kontakten gekommen sein könnte.) – Sechs. (Vielleicht sieben.)
3. Wie viele Frauen verlieben sich in Data? – Drei.
4. Wie viele Männer versuchen, mit Troi anzubändeln? – Zehn.
5. Wie viele Frauen versuchen, etwas mit Crusher anzufangen? – Eine.
6. Wie viele Frauen geben LaForge einen Korb? – Zwei.
7. Wie viele Frauen werden von Worf angeknurrt? – Vier.
8. Wie viele Freundinnen hat Wesley? – Drei.
9. Wie viele Phantasie-Frauen gibt es in der Serie? – Mindestens siebzehn.
10. Wie viele Phantasie-Männer gibt es? – Drei.

Erläuterungen

1. Jessica Bradley in ›Der große Abschied‹. Jennice Manheim in ›Begegnung mit der Vergangenheit‹. Vash in ›Picard macht Urlaub‹ und ›Gefangen in der Vergangenheit‹ Troi und Marie Picard in ›Familienbegegnung‹. Eline in ›Das zweite Leben‹. Marta Batanides in ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹. Neela Daren in ›Der Feuersturm‹. Anna in ›Indiskretionen‹. Beverly Crusher in ›Kontakte‹ und ›Gestern, heute, morgen 1 + 2‹. Lieutenant Ro in ›Die Rückkehr von Ro Laren‹.

2. Herrin Beata in ›Planet Angel One‹. Brenna Odell in ›Der Planet der Klone‹. Lanel in ›Erster Kontakt‹. Beverly Crusher in ›Odan, der Sonderbotschafter‹ (Ich weiß: Eigentlich war's Odan, aber er steckte in *Rikers* Körper.). Etana Jol in ›Gefährliche Spielsucht‹. Fähnrich Ro in ›Mission ohne Gedächtnis‹. (Vielleicht auch Soren in ›Verbotene Liebe‹.)

3. Yar in ›Gedankengift‹. Ard'rian McKenzie in ›Die Macht der Paragraphen‹. Jenna D'Sora in ›Blasphemie‹.

4. Liator in ›Das Gesetz der Edo‹. Riva in ›Der stumme Vermittler‹. Kyle Riker in ›Rikers Vater‹. Devinoni Ral in ›Der Barzanhandel‹. Barclay in ›Die Reise ins Ungewisse‹. Aaron Conor in ›Das künstliche Paradies‹. Thomas Riker in ›Riker : 2 = ?‹. Dr. Mizan in ›Gefangen in einem temporären Fragment‹. Jason Vigo in ›Boks Vergeltung‹. Worf in ›Der Fall Utopia Planitia‹.

5. Odan in ›Odan, der Sonderbotschafter‹. (Hinweis: Es geht um die Anzahl der *Frauen,* die etwas mit Crusher anzufangen versuchen. Am Ende der Episode ›Odan, der Sonderbotschafter‹ wird Odan auf eine solche Weise aktiv, während er im Körper einer Frau steckt.)

6. Christie Henshaw in ›Die Energiefalle‹. Leah Brahms in ›Die Begegnung im Weltraum‹.

7. Die klingonische Kriegerin in ›Rikers Versuchung‹. K'Ehleyr in ›Der Abgesandte 1 + 2‹. B'Etor in ›Der Kampf um das klingonische Reich 1 + 2‹. Kamala in ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹.

8. Salia in ›Die Thronfolgerin‹. Eine Blondine in ›Die Macht der Naniten‹. Robin Lefler in ›Gefährliche Spielsucht‹.

9. Abgesehen von den Gespielinnen auf Risa (›Picard macht Urlaub‹), Ardra in ›Der Pakt mit dem Teufel‹ und Kamala in ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹ (sie gab es wirklich) erschienen in der Serie folgende Phantasie-Frauen: die klingonische Kriegerin in ›Rikers Versuchung‹; Jessica Bradley in ›Der große Abschied‹; Minuet (Menuett) in ›11001001‹; die beiden französischen Schönheiten in ›Begegnung mit der Vergangenheit‹; Madeline in ›Andere Sterne, andere Sitten‹; Rishon Uxbridge in ›Die Überlebenden von Rana-Vier‹; Leah Brahms in ›Die Energiefalle‹; die beiden Schätzchen, die Q Riker am Ende von ›Noch einmal Q‹ zur Verfügung stellt; Crusher und Troi in ›Der schüchterne Reginald‹; Datas Tanzpartnerin in ›Datas Tag‹; die fast

nackte Tänzerin in ›Hochzeit mit Hindernissen‹; Eline in ›Das zweite Leben‹; Data in ›Eine Handvoll Datas‹; Countess (Gräfin) Regina Barthalomew in ›Das Schiff in der Flasche‹; Anna in ›Indiskretionen‹; und die wundervolle Troi in ›Traumanalyse‹. (Es gibt noch andere, zum Beispiel die Damen in ›Hotel Royale‹, aber bei den oben genannten existiert eine deutliche romantische Komponente.)

10. Moriarty in ›Sherlock Data Holmes‹. Rex in ›Andere Sterne, andere Sitten‹. Ronin in ›Ronin‹. (Auch in diesem Fall gibt es noch andere, zum Beispiel die Burschen in ›Hotel Royale‹ und Barclays Versionen der männlichen Mitglieder des Führungsstabs in ›Der schüchterne Reginald‹. Doch auch in diesem Fall läßt sich bei den genannten Personen eine romantische Komponente feststellen.)

RIKER UNTER VERDACHT

(A MATTER OF PERSPECTIVE)

Sternzeit: 43610.4 – 43611.6

Die Behörden von Tangua IV werfen Riker die Ermordung von Dr. Nel Apgar vor. Picard läßt eine Anhörung auf dem Holodeck stattfinden und macht Zeugenaussagen zur Grundlage verschiedener Simulationen der Ereignisse, die zum Tod des Wissenschaftlers führten. Schließlich kann der Captain die Behörden des Planeten davon überzeugen, daß Apgar durch eigene Schuld das Leben verlor.

Quizfragen

1. *Wie heißt Apgars Assistentin?*
2. *Am Ende dieser Episode nimmt die* Enterprise *Kurs auf welchen Planeten?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Wells P. Martin aus Stamford, CT, ist der Meinung, daß Picard in der Lage gewesen sein sollte, Dr. Apgars Erfolg zu einem früheren Zeitpunkt in der Episode zu erraten. Immerhin wies das Haar des Chefermittlers Krag Krieger-Wellen auf.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard scheint Schwierigkeiten mit Krags Titel zu haben. In den meisten Fällen verwendet er die richtige Anrede ›Chefer-

mittler‹, aber zweimal – einmal im Bereitschaftsraum und beim anderen Mal kurz vor der Darlegung seiner eigenen Interpretation der Ereignisse – sagt der Captain ›Chefinspektor‹.

• Im ersten Beckmesser-Band fragte ich auf Seite 325, wieso O'Brien auf die Aussage verzichtete, daß er während des Transfers keine Entladung von Rikers Phaser feststellte. Nun, O'Brien könnte auch bei einem anderen Aspekt des Transports nützlich sein. Als Riker an Bord der *Enterprise* materialisierte, stand er und wirkte entspannt. In ›Der Sammler‹ erschien Data in der Haltung eines Schützen auf dem Transferfeld – er nahm die gleiche Position ein wie zuvor an Bord von Fajos Schiff. Wenn Riker auf Apgars Generator geschossen hätte, so wäre er doch in einer entsprechenden Haltung im Transporterraum der *Enterprise* rematerialisiert, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Wenn in dieser Episode jemand dem Holodeck-Computer die Anweisung ›Programm anhalten‹ gibt, blinken die Lichter an den Maschinen auch weiterhin.

• An Bord der *Enterprise* kommt es mehrmals zu energetischen Entladungen, die hier und dort Löcher in den Wänden hinterlassen. Man findet schließlich heraus, daß sie vom Holodeck stammen. Apgars holographisches Laboratorium refokussiert angeblich die Lambda-Energie des Generators auf dem Planeten und verwandelt sie in Krieger-Wellen. Der Grund für diesen Vorgang ist die ›Präzision‹ der Holodeck-Simulation. (Allerdings weist Data in einer früheren Szene darauf hin, daß sich solche holographischen Rekonstruktionen durch einen Fehlerspielraum von 8,7 Prozent auszeichnen. Demnach ist es

sehr unwahrscheinlich, daß eine Holodeckkopie des Labors genauso funktioniert wie das Original.) Bevor es zu den Entladungen kommt, gibt jemand auf dem Holodeck die Anweisung ›Programm anhalten‹. Das müßte die Funktion der Apparate unterbrechen, oder? Außerdem hat es nach dem zweiten Zwischenfall den Anschein, als ob die Anhörung nach einer Pause fortgesetzt würde. Hat Picard das Programm aktiviert gelassen, während alle das Holodeck verließen, um einen Kaffee zu trinken? In solchen Fällen wird die Ausführung eines Holo-Programms normalerweise beendet, nicht wahr?

• Sprechen wir über einen Tisch und einige Stühle. Als wir diese von den Teilnehmern der Anhörung verwendeten Objekte zum erstenmal sehen, befinden sie sich in einer holographischen Nachbildung von Apgars Laboratorium. Vermutlich handelt es sich dabei ebenfalls um Holo-Gegenstände. (Warum sie von draußen hereinschaffen, wenn man sie ganz einfach mit Hilfe von holographischen Projektionen entstehen lassen kann?) Doch als am Ende der Episode das Programm beendet wird, lösen sich Tisch und Stühle keineswegs in Luft auf. (Eine solche Szene hätte ich gern gesehen. Die Explosion beendet das Programm, und es folgt ein langsamer Kameraschwenk zu den Darstellern, die sich plötzlich auf dem Hosenboden wiederfinden.)

Antworten

1. Tayna.

2. Emila II.

DIE ALTE ENTERPRISE

(YESTERDAY'S ENTERPRISE)

Sternzeit: 43625.2

Die *Enterprise*-C kommt einem klingonischen Außenposten zu Hilfe, der von Romulanern angegriffen wird. Die Explosion mehrerer Photonentorpedos schleudert sie mehr als zwei Jahrzehnte in die Zukunft, wodurch eine alternative Zeitlinie entsteht, ein Paralleluniversum, in dem die Föderation einen Krieg gegen die Klingonen verliert. Die *Enterprise*-D begegnet der *Enterprise*-C, und Guinan veranlaßt Picard, das Schiff in die Vergangenheit zurückzuschicken – dieses Opfer ermöglicht es, mit den Klingonen Frieden zu schließen.

Quizfragen

1. *Wo hat das Kriegsschiff* Enterprise *den Klingonen eine ›Lektion‹ erteilt?*
2. *Wohin fliegt die* Enterprise *am Ende dieser Episode?*

Anmerkungen

Viele Gildenmitglieder, unter ihnen auch Christopher A. Weuve aus Alexandria, VA, nominierten diese Episode als die beste der ganzen Fernsehserie (statt der von mir genannten Doppelfolge ›In den Händen der Borg/Angriffsziel Erde‹).

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Brian O'Marra aus Little Rock, AR, brachte einen interessanten Punkt zur Sprache. Aus der Perspektive des Kriegsschiffs *Enterprise* gesehen, dauert der Krieg gegen die Klingonen schon seit (mindestens) vier Jahren. Doch an diesem besonderen Tag, nach dem Zeitsprung der *Enterprise*-C, richtete Guinan einen erstaunten Blick auf Yar. Plötzlich ist sie der Ansicht, daß die Ereignisse der letzten zweiundzwanzig Jahre nicht stattfinden durften. Aber aus den Dialogen geht hervor, daß Yar und Guinan bisher problemlos miteinander zurechtkamen. Wenn die Wahrnehmungen der El-Aurianerin also über die lineare Zeit hinausgehen, wie Data vermutet, so hätte sie schon viel früher merken müssen, daß mit Yar etwas nicht stimmt. Nun, ich biete folgende Erklärung an: Vielleicht sorgte erst der Zeitsprung der *Enterprise*-C dafür, daß Guinan auf die falsche Zeitlinie aufmerksam wurde. Möglicherweise gelangte ein Teil ihres Bewußtseins durch den temporalen Riß ins andere Universum, um dort die ›richtige‹ Zeitlinie wahrzunehmen. (Stellen Sie sich hier unheimlich klingende Hintergrundmusik vor.)

• Mehrere Gildenmitglieder sind in langen Briefen auf das in dieser Episode eine so zentrale Rolle spielende Thema Zeitreise/Paralleluniversum eingegangen. Solche Dinge kann man am besten *interaktiv* erörtern. Lassen Sie uns darüber reden, wenn wir uns bei einem SF-Con über den Weg laufen. Begnügen wir uns hier mit folgender Feststellung: Ob man die Ereignisse dieser Episode für möglich hält, ob man glaubt, daß zum Schluß alle über Tasha Yars Identität Bescheid wissen sollten – es hängt ganz davon ab, wie man die Natur von Raum und Zeit im STAR TREK-Universum sieht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn nicht plötzlich die *Enterprise*-C erschienen wäre… Wieviel Zeit hätte das Kriegsschiff *Enterprise* dann in die ›Untersuchung einer ungewöhnlichen Strahlungsanomalie‹ investiert, mitten in einem Krieg gegen das Imperium? Flog die *Enterprise*-D rein zufällig durch den entsprechenden Raumbereich? Kam es dadurch zu einer nicht geplanten Begegnung mit dem Phänomen? Oder ordnete Picard an, Kurs darauf zu nehmen? Ist es wirklich glaubwürdig, daß eins der besten Kriegsschiffe der Föderation solche Aktivitäten entfaltet, während ein verzweifelter Kampf gegen die Klingonen stattfindet?

• Warum befindet sich Wesley an Bord des Kriegsschiffs *Enterprise?* Wenn die alternative Zeitlinie der ursprünglichen ähnelt, dürfte Wes etwa siebzehn oder achtzehn Jahre alt sein. Vermutlich hat er die Starfleet-Akademie besucht, denn seine Mutter konnte ihn nicht mitnehmen, als sie auf die *Enterprise* kam. Aus den Dialogen geht hervor, daß keine Kinder an Bord sind. Wesley ging also den üblichen Weg und verbrachte vier Jahre (oder etwas weniger) an der Starfleet-Akademie. Mit dem Krieg scheint es wirklich schlecht zu stehen: Starfleet hat bereits begonnen, Kinder einzuziehen.

• Woher haben die Klingonen die Ressourcen, um einen Krieg gegen die Föderation zu führen? Im Jahr 2293 (zum Zeitpunkt von *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land*, dreiundsiebzig Jahre vor dieser Episode) geriet das Imperium an den Rand des ökonomischen Zusammenbruchs, weil seine Kriegsmaschinerie zuviel Kapital verschlang. (Andererseits: In der alternativen Zeitlinie kam es überhaupt nicht zu den in *STAR TREK VI:*

Das unentdeckte Land geschilderten Ereignissen. Wer weiß, was in Paralleluniversen alles passieren kann…)

• Als Yar mit den Reparaturmannschaften an Bord der *Enterprise*-C arbeitet, bittet sie Riker, ›Lieutenant‹ LaForge mitzuteilen, daß das energetische Niveau der Schilde unter dem Minimum liegt. Die Rangabzeichen weisen LaForge ganz klar als Lieutenant Commander aus, und die Kurzbezeichnung lautet ›Commander‹.

• Man kann von den Produzenten natürlich nicht erwarten, daß sie ständig neue Kulissen und Modelle der *Enterprise* bauen lassen. Aber sollte sich das Kriegsschiff *Enterprise* nicht vom gleichnamigen Forschungsschiff unterscheiden? Und was ist mit Zehn-Vorne? (All die hübschen Fenster ganz vorn im Schiff…) Die für den Krieg bestimmte *Enterprise* sollte mehr wie die USS *Defiant* aus *Deep Space Nine* aussehen.

• Guinan beweist in dieser Episode nicht nur eine Aufmerksamkeit, die über das Wahrnehmen nichtlinearer Zeit hinausreicht, sondern auch ein Geschick, um das sie jeder Kellner beneiden würde. In einer Szene betreten Yar und Castillo den Gesellschaftsraum, und Yar bestellt zwei TKL. Guinan richtet einen seltsamen Blick auf sie und geht dann fort, um das Gewünschte zu holen. Picard benachrichtigt alle Führungsoffiziere, woraufhin Yar und Castillo Zehn-Vorne verlassen. Erinnern wir uns: Tasha Yar hat Speisen bestellt. In den meisten Restaurants haben Bestellungen der Gäste höhere Priorität als die Reinigung von Tischen. In diesem Fall braucht Guinan nur zum nahen TKL-Stapel zu gehen, zwei Päckchen zu nehmen und sie Yar zu bringen. Warum also zieht sie es vor, Tische zu putzen? Weil sie genau weiß, wann ein Gast eine Mahlzeit bestellt und unmittelbar darauf den Gesellschaftsraum verläßt!

Logik und Voraussetzungen

• In ›Die neutrale Zone‹ heißt es, daß es seit mehr als fünfzig Jahren zu keinen Kontakten mit den Romulanern kam. Ich muß leider feststellen, daß Garretts letzter Wunsch nicht in Erfüllung ging. Sie meinte zu Picard, die *Enterprise*-C würde bei Narendra III einen Kampf führen, ›der in die Geschichte eingeht‹. Irgend etwas muß verhindert haben, daß er in die Geschichte einging, denn bei Starfleet hat man keine Ahnung, daß der letzte Kontakt mit den Romulanern nicht vor einem guten halben Jahrhundert stattfand, sondern vor zweiundzwanzig Jahren. (Es gibt eine Erklärung dafür. Wir haben es hier mit drei Zeitlinien zu tun: der ursprünglichen, der alternativen und der wiederhergestellten. Möglicherweise haben die Ereignisse von ›Die neutrale Zone‹ ein wenig anders stattgefunden als in unserer Erinnerung, weil wir zum Zeitpunkt jener Episode die Entwicklungen in der ursprünglichen Zeitlinie beobachteten. Jetzt aber befinden wir uns in der wiederhergestellten. Na, ist das verwirrend genug?)

Geräte und Ausrüstung

• Ich hoffe, der Transporter richtet Garrett auf, bevor sie in der Krankenstation eintrifft. Sie hat innere Verletzungen erlitten und sollte es daher vermeiden, in einer sitzenden Position zu rematerialisieren und dann auf den Boden zu fallen.

• Crushers Tricorder scheint nicht besonders gut zu funktionieren. Sie geht durch den Kontrollraum der *Enterprise*-C und verkündet, abgesehen von Garrett seien alle tot. Nach ihrem Transfer kriecht der sehr lebendige Castillo aus den Trüm-

mern, die bestimmt nicht ausreichten, um die Sondierungssignale zu blockieren.

• Erstaunlicherweise fungiert das an das Brustteil der Uniform geheftete Starfleet-Symbol bei Castillo als Insignienkommunikator! Erinnern wir uns: In den STAR TREK-Filmen verwendete die ursprüngliche Crew Kommunikatoren, die aufgeklappt oder am Handgelenk getragen wurden. Dem Starfleet-Symbol kam allein dekorative Bedeutung zu. Diese überraschende Veränderung erklärt vielleicht etwas anderes: Es herrscht ein auffallender Mangel an Insignien. Nur der jeweilige Kommandant der *Enterprise*-C verwendet einen entsprechenden Kommunikator. Zuerst sehen wir ihn bei Garrett. Nach ihrem Tod hat Castillo einen. Nun, eine solche Regelung ergibt durchaus einen Sinn. Vermutlich begann man vor zweiundzwanzig Jahren mit der Einführung von Insignienkommunikatoren. Um sicherzustellen, daß Besatzungsmitglieder nicht dauernd auf ihre Starfleet-Insignien klopfen, in dem vergeblichen Versuch, einen gar nicht existierenden Kommunikator zu aktivieren, entfernte man die Abzeichen einfach – bis auf jene, die tatsächlich ein Kom-Gerät enthielten. Und natürlich wird der Kommandant eines Schiffes als erster mit solchen Neuheiten ausgestattet.

• Als Yar und Castillo die Krankenstation betreten, zeigt uns eine Nahaufnahme von Castillos Phaser. Das Design der Waffe stammt aus *STAR TREK II: Der Zorn des Khan!* Seit dem ersten STAR TREK-Film scheinen die zuständigen Leute immer wieder große Lust zu haben, bei fast jedem Film irgendwelche Hardware zu verändern. Nun, Castillos Phaser ist hoffnungslos veraltet. In *STAR TREK III: Auf der Suche nach Mr. Spock*

werden neue Modelle benutzt, und in *STAR TREK V: Am Rande des Universums* kommt es zu weiteren Innovationen.

• In dieser Episode sind die Turbolifte offenbar darauf programmiert, keine einzelnen Personen zu befördern, wobei der Captain eine Ausnahme bildet. Nach der Besprechung im Bereitschaftsraum des Captains geht Data zum Turbolift, aber dessen Tür öffnet sich erst, als Yar an seine Seite tritt. (An Bord des Kriegsschiffs *Enterprise* befinden sich so viele Soldaten, daß es vielleicht ganz normal ist, auf den Lift zu warten…)

• Zu Beginn der Episode verfügt die *Enterprise*-C nicht über Photonentorpedos, doch zum Schluß hat sie welche. Die Produzenten haben dieses Wunder schon des öfteren vollbracht, und ich frage mich noch immer, wie sie dabei vorgehen. Wie erneuert man den Vorrat an Photonentorpedos, während man sich fernab der nächsten Nachschubbasis befindet? Braucht man keine röhrenförmigen Behälter und Antimaterie, um solche Torpedos herzustellen? Die Röhren können vielleicht repliziert werden, aber was die Antimaterie betrifft: Stammt sie möglicherweise aus dem Warpkern?

• Warum hat niemand daran gedacht, Yar ihren aus dem vierundzwanzigsten Jahrhundert stammenden Kommunikator abzunehmen, als sie sich der Crew der *Enterprise*-C hinzugesellte? Warum riskieren, daß die Romulaner ein Gerät in die Hände bekommen, das zweiundzwanzig Jahre aus der Zukunft stammt?

• Das Kriegsschiff *Enterprise* steckt am Ende dieser Episode bemerkenswert viel ein. Kurz nach dem Beginn des Kampfes gegen die drei klingonischen Raumer der *K'Vort*-Klasse kündigt Data den Kollaps der Schilde an. Seine Worte lauten: »Die

Schilde halten nicht…« Das Krachen einer Explosion unterbricht ihn. Bis die *Enterprise*-C eingreift, wird Picards *Enterprise* noch fünfzehn- oder zwanzigmal getroffen. Die *Enterprise*-C feuert nur einmal auf einen klingonischen Kreuzer, und schon kollabieren seine Deflektoren, mit fatalen Folgen für das Schiff.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In dieser Episode sehen wir viele Besatzungsmitglieder mit Schultergurten. Allerdings: Sie werden nicht von allen getragen. Zum Beispiel fehlen sie bei den Führungsoffizieren. Erstaunlicherweise trägt auch Wesley keinen, obwohl er nicht zu der Besprechung in Picards Bereitschaftsraum eingeladen wird.

• Während des Kampfes gegen die Klingonen explodiert die taktische Station, und dabei kommt Riker ums Leben. Er sinkt zu Boden und stirbt, wobei sein Kopf nach rechts zeigt. In einer Nahaufnahme hat er den Kopf nach links gedreht, damit wir die gräßliche Wunde im Hals sehen können.

• Am Ende der Episode, als LaForge mit Guinan spricht, trägt er noch die Uniform der alternativen Zeitlinie. Man sieht deutlich die breiten Manschetten an den Ärmeln. (Darauf haben viele Gildenmitglieder hingewiesen.)

Antworten

1. Bei Archer IV.

2. Nach Archer IV.

DATAS NACHKOMME

(THE OFFSPRING)

Sternzeit: 43657.0

Data konstruiert eine Tochter namens Lal, und Picard muß sie vor jenen Leuten in Starfleet schützen, die mit ihr Experimente durchführen wollen. Die kritische Situation übt eine so starke Belastung auf Lal auf, daß ihr neurales System ausfällt.

Bemerkenswerte Dialoge

»Welche Absichten haben Sie in Hinsicht auf meine Tochter, Commander?« – Data zu Riker, als er Lal und den Ersten Offizier in Zehn-Vorne beim Knutschen erwischt. Nominiert von Alma Jo Williams aus Ithaca, NY.

Quizfragen

1. *Zu Beginn der Episode ist die* Enterprise *unterwegs, um was zu kartographieren?*
2. *Wohin möchte Admiral Haftel Lal bringen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich Lal anschickt, ein Geschlecht zu wählen, weist Data auf die Endgültigkeit der Entscheidung hin. Warum sollte Data nicht in der Lage sein, später seinen Sohn oder seine Tochter zu demontieren, um sein/ihr Geschlecht zu ändern, wenn er/sie nicht damit zufrie-

den ist? Und da wir gerade dabei sind: Hat Data nicht die Möglichkeit, sein eigenes Geschlecht zu verändern?

• Nachdem Lal beschlossen hat, eine Frau zu sein, weist Data darauf hin, daß er ihr ›echter‹ aussehende Haut und Augen geben kann. Offenbar hat er sich längst an sein eigenes Erscheinungsbild gewöhnt, denn sonst würde er es verändern, um menschlicher auszusehen. (Daß sich sein Äußeres problemlos verändern läßt, erleben wir in ›Wiedervereinigung? (1)‹. In jener Episode sorgt Crusher dafür, daß Data wie ein Romulaner aussieht. Woraus folgt: Wenn Data wollte, gliche er rein äußerlich einem Menschen.)

• Lal stolziert ein wenig, während der geschlechtslose Androide normal ging. Warum dieser besondere Unterschied? (Wahrscheinlich liegt's an den hohen schwarzen Absätzen. Sicher verbirgt sich ein heißes Temperament hinter der kühlen Fassade.)

Logik und Voraussetzungen

• Während dieser Episode gehen alle davon aus, daß Lore tot ist. Data betont, daß Soongs Werk verlorengeht, wenn er stirbt. Haftel spricht davon, daß es nur zwei Androiden vom Soong-Typ gibt, womit er Data und Lal meint. Bei der Besprechung von ›Das Duplikat‹ weise ich auf einige offene Fragen hin, die das Ende von Lore betreffen. Wenn Wesley ihn ins All beamte, können Data und Haftel doch nicht mit solcher Sicherheit von seinem Tod ausgehen. Ein derartiges Verhalten ergäbe dann einen Sinn, wenn Wesley die Atome von Datas Bruder im All verstreut hätte. Aber wir *wissen,* daß Wes keinen solchen

Transfer durchführte, denn immerhin erscheint Lore in ›Die ungleichen Brüder‹.

• Achtung, an alle Beckmesser! Ich habe mehrfach darauf hingewiesen, daß Data Kontraktionen verwendet, obwohl er dazu gar nicht in der Lage sein sollte. In dieser Episode habe ich einen Plan der Produzenten entdeckt, zukünftige Widersprüche dieser Art zu erklären. Data meint zum Schluß, daß er Lals Programme und Erinnerungen aufgenommen hat. Wenn Lal Kontraktionen verwenden konnte, so sollte das jetzt auch für Data möglich sein. (Doch in ›Gedächtnisverlust‹ findet Riker es seltsam, daß Data eine Kontraktion benutzt. Wir sehen also: Die Produzenten haben das Problem erst gelöst – und es dann erneut geschaffen!)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Lal nimmt sich ein Beispiel an dem Liebespaar und begrüßt Riker in Zehn-Vorne, indem sie ihn hochhebt und auf die Lippen küßt Der Kuß endet mit Rikers Händen auf Lals Seite der Theke. Dann ändert sich die Perspektive, und plötzlich sind die Hände des Ersten Offiziers auf seiner Seite der Theke.

Antworten

1. Den Selebi-Asteroiden.

2. Zum Daystrom-Institut auf Galor IV.

DIE SÜNDEN DES VATERS

(SINS OF THE FATHER)

Sternzeit: 43685.2 – 43689.0

Neu entdeckte Aufzeichnungen deuten darauf hin, daß der Vater von Duras – eines einflußreichen Mitglieds des klingonischen Hohen Rates – ein Verräter ist. K'mpec läßt zu, daß man Worfs Vater bezichtigt. Worf wehrt sich gegen den Vorwurf, und mit Picards Hilfe findet er bald die Wahrheit heraus. Doch für das Wohl des Imperiums ist er bereit, eine Schande zu tragen, die er überhaupt nicht verdient.

Quizfragen

1. *Picards Lieblingskaviar kommt von welchem Ort auf der Erde?*
2. *Wo wurde Kahlest nach dem Massaker von Khitomer behandelt?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 337 des ersten Beckmesser-Bands habe ich Worf folgende Worte in den Mund gelegt: »Dieser Tag eignet sich gut zum Sterben, und noch ist er nicht zu Ende.« In Wirklichkeit sagt er: »Dieser Tag eignet sich gut zum Sterben, Duras, aber noch ist er nicht zu Ende.«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Eins muß man Picard lassen: Er gehört zu den rücksichtsvollsten und aufmerksamsten Starfleet-Offizieren, die sich jemals an Bord von Raumschiffen namens *Enterprise* aufgehalten haben. Bei einem privaten Gespräch mit Worf im Bereitschaftsraum nimmt er das Angebot des Klingonen an, sein *cha'DIch* zu sein, jener, der bei der Herausforderung neben ihm steht. Picard gibt die richtige klingonische Antwort und übersetzt dann ins Englische (bzw. ins Deutsche). Worf braucht keine Übersetzung, und sonst ist niemand zugegen, aber Picard weiß: Vielleicht sieht sich irgendwann einmal jemand die Logbuchaufzeichnungen an, der kein Klingonisch versteht, und für diese Unbekannten übersetzt der Captain freundlicherweise. (In diesem Zusammenhang habe ich eine ganz persönliche Theorie. Ich glaube, daß die Logbücher aller *Enterprise*-Schiffe in ein Wurmloch gerieten, das sie auf den Schreibtischen der Paramount-Produzenten materialisieren ließ. Die wiederum erwiesen der Menschheit einen großen Dienst, indem sie das umfangreiche Informationsmaterial zu Fernsehserien und Kinofilmen verarbeiteten, um möglichst viele Personen damit vertraut zu machen.)

Logik und Voraussetzungen

• In einer Szene stellt die Crew der *Enterprise* fest, daß Worfs Großmutter Kahlest noch lebt. Picard besucht sie in der Hoffnung, entlastendes Material zu finden. Auf die Frage, ob Worfs Vater ein Verräter gewesen sein, antwortet Kahlest, Mogh sei immer dem ›Imperator‹ treu gewesen. Offenbar verwendet Kahlest diesen Begriff in einem sehr allgemeinen

Sinn, denn in ›Der rechtmäßige Erbe‹ erwähnt Gowron, daß es seit drei Jahrhunderten keinen Imperator gegeben hat.

Geräte und Ausrüstung

• Der nächste Punkt ließe sich auch bei vielen anderen Episoden anführen, aber hier hat er besondere Bedeutung. Woher weiß der automatische Translator, wann er *nicht* übersetzen soll? Die Repräsentanten vieler Völker besuchen die *Enterprise,* und manche von ihnen sprechen kein Wort Föderationsstandard. Man denke nur an Rivan von den Edo (›Das Gesetz der Edo‹) und Nuria von den Mintakanern (›Der Gott der Mintakaner‹). Wir müssen davon ausgehen, daß der Translator automatisch die Sprachen dieser Personen übersetzt. Doch als Kurn an Bord kommt, spricht er gelegentlich Klingonisch mit Worf, ohne daß irgendwelche Übersetzungsmodule reagieren.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Ich erinnere mich deutlich daran, daß in dieser Episode ein ›Pochen‹ oder ›Klatschen‹ fehlte. Als Worf im Großen Saal auf der klingonischen Heimatwelt eintrifft, um alle Vorwürfe zurückzuweisen, die man gegen seinen Vater erhebt, begegnet er Duras, der ihm einen Schlag mit dem Handrücken versetzt. Als ich mir die Folge für den ersten Beckmesser-Band ansah, fiel mir auf, daß bei dem Schlag alles still blieb. Ich wollte diesen Umstand bei der Besprechung berücksichtigen, doch irgend etwas lenkte mich ab. Mehrere Briefe erinnerten mich daran, woraufhin ich mir die Episode noch einmal ansah. Erstaunlicherweise ertönte diesmal beim Rückhandschlag genau das richtige Geräusch. Machen sich die Produzenten tatsäch-

lich die Mühe, bei verschiedenen Video-Editionen einzelner Folgen fehlende Soundeffekte hinzuzufügen?

Antworten

1. Vom Kaspischen Meer.

2. In der Starbase 24.

• Der Korridor, in dem Assassinen Kurn umzubringen versuchen, sieht wie eine jener Jefferiesröhren an Bord der *Enterprise* aus, die man uns in ›Die Verfemten‹ zeigte.

VERSUCHSKANINCHEN

(ALLEGIANCE)

Sternzeit: 43714.1

Fremde Wesen entführen Picard und ersetzen ihn durch einen Doppelgänger. Sie wollen die Konzepte der Autorität und Loyalität untersuchen, indem sie zunächst einmal feststellen, wie die Crew der *Enterprise* auf die Anweisungen des falschen Captains reagiert. Gleichzeitig bringen sie den echten Picard in einer Zelle unter, zusammen mit anderen Individuen, um dort weitere Experimente durchzuführen.

Anmerkungen

Erneut gebührt den Produzenten Lob. Am Ende der Episode beordert der falsche Picard die *Enterprise* in die Nähe eines Pulsars. Einige wundervolle Aufnahmen zeigen, wie sich das Schiff einem Stern nähert, von dem alle anderthalb Sekunden ein Lichtstrahl ausgeht. Beim Rest dieser Szene haben die Produzenten den Effekt des Pulsars mit indirektem Licht simuliert – und den Rhythmus von anderthalb Sekunden eingehalten! (Zwar kam es zu einigen Problemen,

Quizfragen

1. *Welche Krankheit besiegte die* Enterprise *auf Cor Caroli V?*
2. *Wo befindet sich der nächste Pulsar in bezug auf die Position der* Enterprise*?*

wenn die Perspektive wechselte, aber selbst ich bin nicht kritisch genug, um bei solchen Dingen absolute Perfektion zu verlangen.)

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Bedauerlicherweise muß ich darauf hinweisen, daß mir bei der Besprechung dieser Episode im ersten Beckmesser-Band zwei Fehler unterlaufen sind. Erstens: Auf Seite 342 des ersten Bands habe ich erwähnt, daß Picard an eine Schalttafel neben der Zellentür herantritt und Primzahlen eingibt. Angeblich tippt er die ersten sechs, um den Entführern seine Intelligenz zu beweisen. Ich nannte als entsprechende Zahlen; 1, 2, 3, 5, 7 und 11. Falsch! Fehleralarm! Fehleralarm! Viele Beckmesser teilten mir mit, daß 1 keine Primzahl ist, sondern eine ›Einheit‹. (Klingt nach einem New Age-Ausdruck…) Tut mir leid, Entschuldigung, bitte um Verzeihung. Seit meiner Schulzeit ist viel Zeit vergangen, und darunter hat die Erinnerung an den Mathematikunterricht gelitten. Die ersten sechs Primzahlen lauten 2, 3, 5, 7, 11 und 13. Nun zum zweiten Fehler. Ich habe mir die entsprechende Stelle noch einmal mit dem Kopfhörer angehört und dabei festgestellt, daß Picard bei der letzten Zahl nicht viermal klopft. (Ich habe betont, daß 4 keine Primzahl ist, da man sie durch 2 teilen kann.) Er klopft fünfmal. Trotzdem kann ich kein mathematisches Muster in der Zahlensequenz des Captains entdecken: 2, 3, 5, 7, 3, 5, 5, 7, 7, 5.

• Auf Seite 341 des ersten Beckmesser-Bands sprach ich davon, daß sich die Fremden über Picards Zorn angesichts der Entführung wundern – obwohl in einer früheren Szene eine falsche Starfleet-Kadettin ihre Empörung darüber zum Aus-

druck bringt, gefangen zu sein. Angelia Parker aus Zachary, LA, glaubt, daß die Entrüstung der Kadettin nur gespielt war. Es ging den Fremden darum, Picards Reaktion zu untersuchen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Einer von Picards Mitgefangenen ist ein gewisser Esoqq. Er hat vier dünne Zähne, die von der Unterlippe aufragen. Sie erleichtern es bestimmt nicht, irgendwelche Dinge in den Mund zu nehmen. Darüber hinaus erwecken sie den Eindruck, leicht zerbrechen zu können. Man fragt sich, ob dieser grimmige Jäger und ganz allgemein unangenehme Bursche nur Nahrung zu sich nehmen kann, wenn er sie zuvor zu Brei zermahlt.

• Guinan fehlt in dieser Episode, und zwar aus gutem Grund. Mit ihren besonderen Fähigkeiten hätte sie den falschen Picard sicher entlarvt, als er den Gesellschaftsraum im zehnten Vorderdeck aufsuchte, um sich dort einen Drink zu genehmigen.

• Da wir gerade bei dem Drink in Zehn-Vorne sind… Picard bestellt ein Bier und ruft dann: »Bier für alle!« Daraufhin bringen die anderen Personen im Gesellschaftsraum ihre Freude zum Ausdruck. Moment mal. Muß man in Zehn-Vorne für Getränke bezahlen? Warum freuen sich die Leute so sehr über einen kostenlosen Drink? Sind nicht alle Drinks kostenlos?

Geräte und Ausrüstung

• Es ist also möglich, Kraftfelder auf der Brücke der *Enterprise* entstehen zu lassen, wie? (Am Ende der Episode werden damit zwei der Fremden gefangengenommen.) Wieso greift man

nicht auf diese Möglichkeit zurück, um zusätzliche Sicherheit für den Captain zu schaffen? Wenn sich plötzlich jemand auf die Brücke beamt, könnte Worf eine Schaltfläche betätigen, um Picard und den Kommandosessel in einen schützenden energetischen Kokon zu hüllen. Denkbar wäre auch, die Eindringlinge mit entsprechenden Energiefeldern festzuhalten.

Antworten

1. Die Phyrox-Pest.

2. Im Lonka-Haufen.

PICARD MACHT URLAUB

(CAPTAIN'S HOLIDAY)

Sternzeit: 43745.2

Der Urlaub auf dem Vergnügungsplaneten Risa wird problematisch, als eine Frau namens Vash Picard in die Suche nach dem Tox Uthat verwickelt. Dabei handelt es sich um eine Waffe, die angeblich von ihrem zeitreisenden Erfinder im vierundzwanzigsten Jahrhundert versteckt wurde.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich glaube, auf Deck 39 gibt es zwei Fähnriche, die nichts davon wissen.« – Riker auf Picards Frage, ob die ganze Crew darauf aus ist, ihn in Urlaub zu schicken.

Quizfragen

1. *Wer schrieb* Ethik, Sophisterei und das alternative Universum*?*
2. *Wie heißt die Frau, die Picard Jamaharon anbietet?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ist es nicht unvermeidlich, daß die Vorgonen schließlich das Tox Uthat bekommen? Immerhin reisen sie durch die Zeit! Am Ende der Episode wissen sie, wo das Uthat vergraben war und wer es ausgegraben hat. Sie können einige Tage vor dem betreffenden Zeitpunkt zur Stelle sein, Vash folgen und dann mit

der Waffe verschwinden. Oder besser noch: Sie können das Versteck eine Woche vor dem Eintreffen von Vash aufsuchen und das Tox Uthat selbst ausgraben. Aus welchem Blickwinkel man die Sache auch betrachtet: Nichts kann die Vorgonen daran hindern, schließlich das Uthat zu bekommen (es sei denn, sie stellen sich dämlich an oder haben die letzten Minuten ihrer Zeitreise-Kreditkarten verbraucht). Aber wenn die Vorgonen tatsächlich einen solchen Erfolg erzielen: Wie konnte Vash das Tox Uthat dann überhaupt finden? Es müßte doch schon längst im Besitz der Vorgonen sein, oder?

Geräte und Ausrüstung

• In einer frühen Szene betreten Picard und Riker einen Turbolift. Die Tür schließt sich, und man sieht, daß sie einen orangefarbenen Anstrich trägt. Die Szene wechselt zu Picard und dann zu Riker, der direkt vor der Tür steht. Plötzlich ist sie grau! Was geschah hier? Wie schnell arbeiten die Wartungstechniker an Bord eines Starfleet-Schiffes?

• Sovaks Phasergewehr benötigt offenbar eine neue Ladungskapsel. Er feuert auf die Decke der Höhle, von der Vash behauptet, daß sie das Tox Uthat enthält. Aber nichts geschieht. Es rieselt kein Staub herab. Es regnet keine Felsbrocken. (Wir sehen nicht einmal quiekendes Federvieh, das zu Boden fällt.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode spricht Riker einen Logbucheintrag und weist darauf hin, daß die *Enterprise* den Orbit um Gemaris V verlassen hat. Eine Außenaufnahme zeigt das Schiff im Warptransfer. Die Szene wechselt zur Brücke, und durch das

Fenster in der Decke sind Sterne zu sehen, die sich nicht von der Stelle rühren.

• Als sie die Höhle erreichen, in der sich angeblich das Tox Uthat befindet, setzt Picard eine Schaufel zusammen und reicht sie Vash. Als er den Arm ausstreckt, zeigt das Schaufelblatt auf Vash, doch als sie das Werkzeug entgegennimmt, schließt sich ihre Hand um den Stiel.

• Als Vash beschlossen hat, das Tox Uthat Picard zu geben, nimmt sie eine kleine *Horga'hn*-Statue und hält sie hoch. Eine Hand ruht dabei am Hinterkopf der Statue. Es kommt zu einem Wechsel der Perspektive: Wir sehen den vorderen Teil der Statue und beobachten, wie sich ihre Stirn öffnet. Jetzt befindet sich Vashs Hand *auf* dem Statuenkopf.

Antworten

1. Ving Kuda.

2. Joval.

DER TELEPATH

(TIN MAN)

Sternzeit: 43779.3

Die *Enterprise* bringt den ungewöhnlichen Telepathen Tarn Elbrun zur ersten Begegnung mit einem erst vor kurzer Zeit entdeckten lebenden Raumschiff, das man ›Tin Man‹ (Gomtuu) nennt. Zwar versuchen die Romulaner, Picard und seine Crew aufzuhalten, aber es gelingt Elbrun, einen Kontakt herzustellen. Kurz darauf verschwindet er zusammen mit Tin Man – der Telepath hat beschlossen, das lebende Raumschiff bei seinen Reisen zu begleiten.

Quizfragen

1. *Welche Sonde entdeckte Tin Man?*
2. *Am Ende dieser Episode nimmt die* Enterprise *Kurs auf welche Starbase?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Susan C. Stallings aus Oklahoma City, OK, schrieb mir, daß die Antwort auf die erste Quizfrage nicht vierzig, sondern siebenundvierzig lauten sollte (siehe die Seiten 347 und 349 des ersten Beckmesser-Bands). Sie hat Recht!

• Die ursprüngliche Erste Direktive der Beckmessergilde – »Die Informationen in diesem Buch stammen allein aus der Fernsehserie« – hinderte mich daran, die Geschwindigkeit der

›Impulskraft‹ zu nennen. Der Grund: Die Dialoge der einzelnen Folgen gaben keine Auskunft darüber. Die neue Erste Direktive – »Für das Beckmessern kommt nur Material in Frage, das die Produzenten für maßgeblich halten« – erlaubt es mir, das *Technische Handbuch* zu Rate zu ziehen, und dort steht: Volle Impulskraft entspricht einem Viertel der Lichtgeschwindigkeit. Auf Seite 349 des ersten Beckmesser-Bands erwähne ich, daß Data und Elbrun an Bord von Tin Man gebeamt worden, obgleich die Entfernung achtzehn Flugminuten mit Impulskraft beträgt. Ich berechnete die Distanz mit 324 Millionen Kilometer, aber sie dürfte wohl eher 81 Millionen Kilometer betragen – was natürlich noch immer über die Reichweite des Transporters hinausgeht.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Data die von Tam Elbrun gelieferten Einsatzinformationen analysiert, meint Riker, Tin Man sei in einer Entfernung von ›23 Parsec‹ jenseits der am weitesten vorgestoßenen bemannten Expedition entdeckt worden. Ein Parsec entspricht etwa 3 Lichtjahren. Warum hat Riker plötzlich das Maßsystem gewechselt? Warum sagt er nicht einfach ›76 Lichtjahre‹?

• Nach Elbruns Warnung vor dem ersten romulanischen Angriff schickt Tin Man den Romulanern destruktive Energie entgegen, die den Warbird vernichtet und die *Enterprise* in arge Bedrängnis bringt. Unmittelbar im Anschluß daran trifft sich Riker mit LaForge und weist den Chefingenieur an, zuerst volle Deflektorkapazität wiederherzustellen. LaForge stimmt zu. Diese Szene findet in der Krankenstation statt – im Hintergrund sehen wir Picard, Crusher, Troi und Elbrun. Die nächste

Szene zeigt uns den Maschinenraum. LaForge arbeitet an den Sensoren und entdeckt bald ein weiteres Sensorecho. Sofort geht man davon aus, daß es sich um einen zweiten romulanischen Warbird handelt. Hier gibt es zwei Probleme. Erstens: Das erste Sensorecho wurde nur deshalb von dem betreffenden romulanischen Schiff verursacht, weil es alles aus seinem Triebwerk herausholte, um Tin Man vor der *Enterprise* zu erreichen. Aus den Dialogen geht eindeutig hervor, daß der Warbird nur aufgrund einer Überlastung des Antriebs zu orten war. Doch das zweite romulanische Schiff braucht sein Triebwerk nicht so sehr zu belasten. Es befindet sich zwei Flugtage hinter dem ersten, *weil* es mit den Antriebsressourcen vorsichtiger umging. Wieso reagieren die Sensoren der *Enterprise* darauf? Zweitens: Sollte LaForge nicht an den Schilden arbeiten? Nach dem Gespräch über das Sensorecho fragt Riker (wieder auf der Brücke) nach den Fortschritten in Hinsicht auf die Deflektoren. Der Chefingenieur antwortet ausweichend, er gebe sich ›alle Mühe‹. Nun, vielleicht bekäme die *Enterprise* ihr volles Schildpotential zurück, wenn Geordi LaForge endlich damit aufhören würde, an den Sensoren herumzuspielen, anstatt sich um seine Arbeit zu kümmern!

Logik und Voraussetzungen

• Als das erste der *Enterprise* folgende Sensorecho geortet wird, meint Data, es sei kein natürliches Phänomen bekannt, das mit Warpgeschwindigkeit fliegen kann. Doch in ›Die geheimnisvolle Kraft‹ ortet der Androide eine Energiewolke, die schneller ist als das Licht. Außerdem ist auch die kristalline Entität aus ›Das Duplikat‹ imstande, einen Warptransfer durchzuführen. Die Dialoge der entsprechenden Fernsehfol-

gen weisen nicht darauf hin, daß die genannten Phänomene *künstlicher* Natur sind.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Schluß der Episode richtet Tin Man einen Repulserstrahl auf die *Enterprise* – das Schiff wird fortgeschleudert, bevor eine nahe Sonne zur Nova wird. Die *Enterprise* dreht sich dabei gegen den Uhrzeigersinn, und die Sterne auf dem Wandschirm gleiten horizontal von rechts nach links. Ähnliches geschieht in ›Zeitsprung mit Q‹. Aber eigentlich sollten sich die Sterne nicht von rechts nach links bewegen, sondern von links nach rechts. (Das Schiff dreht sich nach links, woraus folgt: Ein Stern auf der linken Seite des Schiffes gerät durch die Drehung der *Enterprise* in Sicht und verschwindet auf der rechten Seite des Wandschirms, wenn das Schiff die Rotation nach links fortsetzt.)

Antworten

1. Vega-Neun.

2. Starbase 152.

DER SCHÜCHTERNE REGINALD

(HOLLOW PURSUITS)

Sternzeit: 43807.4 – 43808.2

Lieutenant Reginald Barclay leidet an einer besonderen Form von Holodeck-Abhängigkeit. In seine Phantasiewelten sind auch die Führungsoffiziere der *Enterprise* einbezogen. Während er sich von dieser Sucht zu befreien versucht, kehrt er lange genug in die Realität zurück, um LaForge und den Technikern des Maschinenraums dabei zu helfen, eine Katastrophe zu verhindern: Eine kontaminierende Substanz läßt den Warpkern verrückt spielen, wodurch die *Enterprise* immer schneller wird.

Quizfragen

1. *Wer kommandiert die USS* Zhukov*?*
2. *Wen beauftragt LaForge damit, die Materie- und Antimaterieinjektoren zu justieren?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Am Schluß der Episode fordert Barclay den Computer auf, alle seine Programme zu löschen. Der Computer bestätigt, und daraufhin sagt Barclay: »Mit Ausnahme von Programm neun.« Viele Beckmesser wiesen darauf hin, daß Programm neun zu diesem Zeitpunkt bereits gelöscht sein sollte. Andererseits verfügt der Hauptcomputer des Raum-

schiffs *Enterprise* sicher über ein Merkmal, das es auch bei Computersystemen des zwanzigsten Jahrhunderts gibt: Undelete (die Wiederherstellung gelöschter Daten).

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bei einer Besprechung schildert Barclay die Fortschritte, die er bei der Untersuchung einer defekten Antigraveinheit erzielt hat. Wesley schlägt ihm vor, sich den Flußkapazitor anzusehen. Als er später der holographischen Deanna Troi begegnet, spricht Barclay vom ›Fluxkapazitor‹. Hier bringt er etwas durcheinander: Der ›Fluxkapazitor‹ ermöglichte die Zeitreisen in den *Zurück in die Zukunft*-Filmen.[8]

• LaForge bleibt selbst in kritischen Situationen erstaunlich gelassen. Am Ende der Episode droht die *Enterprise* zu platzen. Geordi und seine Leute finden eine plausible Lösung des Problems. Doch anstatt sie sofort in die Tat umzusetzen, schnappt sich LaForge Barclay und unternimmt mit ihm eine Spritztour zur Frachtkammer 5. Es bleiben nur noch wenige Minuten, bis die *Enterprise* von den enormen Kräften auseinandergerissen wird. Unter solchen Umständen wäre es sicher besser, zuerst die – noch theoretische – Lösung des Problems auszuprobieren, um dann nach anderen Möglichkeiten Ausschau zu halten, wenn es nicht klappt. Die Materie-Antimaterie-Injektoren des Warpkerns sind geöffnet und lassen sich nicht mehr schließen – kann es eigentlich noch

[8] Die englischen Bezeichnungen ›flow‹ und ›flux‹ lassen sich beide mit ›Fluß…‹ übersetzen – Barclay hat also gar nichts durcheinandergebracht. Im zweiten Fall spreche ich von ›*Flux*generator‹, um den Unterschied zum ersten Begriff zu verdeutlichen. – *Anm. d. Übers.*

schlimmer kommen? (Zugegeben, eine solche Vorgehensweise ist nicht immer die beste, doch in diesem Fall geht es darum, so wenig Zeit wie möglich zu verlieren. Andererseits: Wenn die mögliche Lösung sofort ausprobiert worden wäre, hätten wir auf den spannenden Countdown verzichten müssen.)

• Auf der Suche nach Barclay betritt LaForge das Holodeck und begegnet dort holographischen Versionen von Crusher und Wesley. Zuerst scheint LaForge sie für echt zu halten. Mit seinem VISOR müßte er sie doch sofort als Simulationen erkennen, oder?

• Wer ist befugt, wessen Befehle auf dem Holodeck außer Kraft zu setzen? Bei der zweiten Suche nach Barclay begleitet LaForge Riker und Troi aufs Holodeck. Als sie dort Barclays Musketier-Versionen von Picard, Data und LaForge begegnen, weist Riker den Computer an, das Programm zu beenden. Troi fordert den Computer ihrerseits auf, Rikers Anweisung zu ignorieren. Als sie kurze Zeit später sich selbst als Göttin der Empathie sieht, versucht Deanna, die Simulation zu beenden, und diesmal befiehlt Riker dem Computer, Trois Order keine Beachtung zu schenken. Hat der Holodeck-Computer kein auf Rängen basierendes Prioritätssystem für die Ausführung von Anweisungen?

• Als die Crew Untersuchungen in Hinsicht auf die Fehlfunktionen anstellt, stellt sich heraus: Bei der Standardsondierung bleiben 15 525 Substanzen unberücksichtigt, und zwei von ihnen sind tödlich. Ich finde das sehr beunruhigend!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Ein Techniker, der nichts von seiner Invidium-Kontamination weiß, greift im Gesellschaftsraum nach einem Glas – das von der Substanz verformt wird. LaForge und Data bringen es in den Maschinenraum. Dort hält Geordi das deformierte Glas in einer Szene mit der linken Hand, wobei wir ihm über die linke Schulter sehen. Die Perspektive wechselt, und plötzlich hält LaForge das Glas mit beiden Händen.

Antworten

1. Captain Gleason.

2. Die Lieutenants Duffy und Costa.

DER SAMMLER

(THE MOST TOYS)

Sternzeit: 43872.2

Kivas Fajo sammelt einzigartige Dinge und entwickelt einen Plan, um Datas Tod vorzutäuschen und den wertvollen Androiden anschließend zu entführen. Die Crew der *Enterprise* durchschaut Fajo und kommt Data zu Hilfe.

Ungereimtheiten bei der Handlung

Quizfragen

1. *Wie heißt Fajos Schiff?*
2. *Worum wollen die Andorianer mit Fajo wetten?*

• Nach Datas ›Tod‹ statten LaForge und Wesley dem Quartier des Androiden einen Besuch ab, um die Sachen des vermeintlich Verstorbenen zwischen sich aufzuteilen. Wesley kommt an einem Tisch vorbei und sieht dort auf eine Geige hinab – sie ruht nicht in ihrem Gehäuse. Data hat den Inhalt seines Kleiderschranks erst nach Funktion und dann nach Farbe sortiert, die helleren Töne auf der einen Seite und die dunkleren auf der anderen. Und eine solch pedantische Person vergißt, eine Geige wegzulegen?

• Im Bereitschaftsraum sprechen Picard, Riker und LaForge über den Zwischenfall, der Data ›umbrachte‹. In einer Szene

nennt der Captain LaForge ›Lieutenant‹, obwohl er Lieutenant *Commander* ist.

• Am Schluß der Episode kommt es für Data zu einem wichtigen Augenblick. Fajo teilt ihm folgendes mit: Wenn er nicht in die Schatzkammer zurückkehrt, werden weitere Besatzungsmitglieder sterben – bis der Androide schließlich gehorcht. Data überlegt und kommt zu dem Schluß, daß es weitere Todesfälle zu verhindern gilt. Daraufhin entscheidet er, Fajo zu töten. Die Ereignissequenz ist sehr eindrucksvoll, und später sehen wir eine weitere interessante Szene: Riker staunt darüber, daß Datas Waffe entladen ist, und der Androide erwidert: »Vielleicht ist etwas während des Transfers passiert.« (Ja, wahrscheinlich lügt Data hier. Und ja: Data kann eigentlich gar nicht lügen.) Bleibt Data wirklich keine andere Wahl, als Fajo zu töten? Wie groß ist die Crew des Sammlers? War der Androide nicht imstande, das eine oder andere Besatzungsmitglied zu überwältigen, um anschließend das Kommando zu übernehmen? Er schien kaum Probleme mit den beiden Burschen zu haben, die ihn daran hindern wollten, das Schiff mit Varria zu verlassen.

Geräte und Ausrüstung

• LaForge schöpft Verdacht in Hinsicht auf Datas ›Tod‹ als er sich die Aufzeichnungen von Datas Shuttleflügen zu und von Fajos Schiff ansieht. Als er die ersten beiden Male zur *Enterprise* zurückkehrte, meldete er, den Hangar von Fajos Schiff verlassen zu haben. Beim dritten Mal war das nicht der Fall. LaForge findet das seltsam, weil Data immer das übliche Protokoll beachtet. Erstaunlicherweise stimmt die Aufzeichnung

der Vorbereitungen für den dritten Shuttleflug nicht mit den tatsächlichen Ereignissen zu Beginn der Episode überein. Als sich Data zum dritten Mal an Bord des Shuttles begibt, sagt er: »Sicherheitsstufe eins für eintreffendes Material bleibt bestehen.« In der Aufzeichnung lautet dieser Satz: »Sicherheitsstufe 1 bleibt bestehen.« (Ich frage mich, wer diese Stelle geändert hat und aus welchem Grund.)

• Die Schatzkammer, in der Fajo Data einsperrt, enthält einen Safe. Als der Sammler ihn öffnet, betätigt er einen aus fünf Komponenten bestehenden Öffnungsmechanismus. Er wendet sich zuerst dem obersten Schalter zu, dann dem in der Mitte. Anschließend verdeckt er die Schaltflächen mit der einen Hand und gibt mit der anderen den letzten Code ein (eine 8, nach den Pieptönen zu urteilen). Später versucht der Androide, den Safe zu öffnen, aber seltsamerweise beginnt er nicht mit dem obersten Schalter, sondern mit dem zweiten. Weiß Data nicht mehr, auf welche Weise Fajo begann? Wenn der Androide beschlossen hat, alle möglichen Kombinationen auszuprobieren, so erwartet ihn viel Arbeit. Beginnend mit den beiden von Fajo betätigten Schaltern wären insgesamt 390 625 verschiedene Kombinationen zu testen (5 hoch 8). Doch wenn er alle denkbaren Kombinationen durchgehen will, so wächst die Zahl auf 9 765 625.

• Da wir gerade bei der Kombination sind: Als Fajo den Safe öffnet, betätigt er den untersten Schalter zum Schluß. Varria hingegen entriegelt das Schloß, indem sie sich die zweite Taste zuletzt vornimmt.

• Die Rettungskapsel, mit der Data und Varria entkommen, sieht eigentlich mehr wie ein Shuttle aus, oder?

• Aufs Beckmesser-Glatteis gerät man dann, wenn es zu entscheiden gilt, welchen widersprüchlichen Informationen man glauben will. In ›Die Verfemten‹ meint Data, die Sensoren seien in der Lage, künstliche Lebensformen zu lokalisieren. Aber in ›Die ungleichen Brüder‹ versucht die Crew vergeblich, Data und Lore zu finden – für die Sensoren existieren sie nicht. Hier ist das Problem: Am Ende von ›Der Sammler‹ wird Data an Bord der *Enterprise* gebeamt. Da er keinen Insignienkommunikator trägt, kann ein solcher Transfer nur dann möglich sein, wenn ihn die Sensoren erfassen. Aber aus ›Die ungleichen Brüder‹ geht hervor, daß Data nicht von den Sensoren geortet werden kann. Wohingegen es in ›Die Verfemten‹ heißt, daß eine derartige Lokalisierung sehr wohl möglich ist. Also: Haben wir es hier mit einem Fehler zu tun oder nicht? (Ich persönlich glaube, daß bei den Produzenten Absicht dahintersteckt. Sie bauen solche Widersprüche ein, um uns in den Wahnsinn zu treiben. Ja, genau, sie haben es auf uns abgesehen. Ich kann schon hören, wie sie mit einer Zwangsjacke zu mir kommen…)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Fajo will Data zwingen, andere Kleidung als die Starfleet-Uniform zu tragen. Deshalb bespritzt er den Androiden mit einer speziellen Flüssigkeit: Wo sie Data berührt, löst sich die Uniform auf. Einige Tropfen landen auch auf dem rechten Ärmel, und erstaunlicherweise bleiben sie dort ohne Wirkung.

Antworten

1. Jovis.

2. Um eine Schiffsladung tellurianischer Gewürze.

BOTSCHAFTER SAREK

(SAREK)

Sternzeit: 43917.4 – 43920.7

Als die *Enterprise* den berühmten Botschafter Sarek zu einer wichtigen Konferenz mit den Legaranern bringt, stellen Crusher und Troi fest: Sarek leidet am Bendii-Syndrom. Diese Krankheit tritt bei Vulkaniern im hohen Alter auf und beraubt die Betroffenen der emotionalen Kontrolle. In seinem geschwächten Zustand kann Sarek die Verhandlungen nicht führen. Picard schlägt eine Mentalverschmelzung vor, und dadurch gelingt es Sarek, seine letzte diplomatische Mission zu vollenden.

Quizfragen

1. *Wen meldet Worf wegen Insubordination?*
2. *Für die Untersuchung des Bendii-Syndroms muß Crusher Zellen aus welchem Bereich von Sareks Gehirn zu einer Kultur heranwachsen lassen?*

Gute Szenen

In dieser Episode zeigen Patrick Stewart und Mark Lenard hervorragende schauspielerische Leistungen. Die Szenen, in denen Picard Sarek davon zu überzeugen versucht, daß er am Bendii-Syndrom leidet, gehören für mich zu den besten der ganzen Serie.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Picard gelangt zu dem Schluß, daß Sarek nur mit einer Mentalverschmelzung imstande ist, seine emotionale Stabilität zu wahren. Er meint, er sei die einzige dafür in Frage kommende Person, die ›logische Wahl‹. Auf Seite 360 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, Picard sei nicht die logische Wahl. Einer von Sareks Mitarbeitern ist Vulkanier, und es gehören Vulkanier zur Crew der *Enterprise.* Mehrere Gildenmitglieder vertreten einen anderen Standpunkt. Roland R. Thompson aus Los Angeles, CA, räumt zwar ein, daß Picard nicht *die* logische Wahl ist, aber für die Mentalverschmelzung mit Sarek eignet er sich besser als sonst jemand. Vulkanier finden starke Emotionen abscheulich, und daher wäre es unangemessen, wenn Sarek in seinem gegenwärtigen Zustand das Selbst eines Artgenossen berührt. Geoffrey Cook aus Hammond, IN, war nicht überrascht, als sich Sarek einverstanden erklärte, eine Mentalverschmelzung mit Picard herbeizuführen. Immerhin zeichnet sich der Captain sowohl durch Logik als auch durch diplomatische Fähigkeiten aus. Geoffrey fügte hinzu, Sakkath – der Vulkanier in Sareks Gefolge – wirke nicht besonders intelligent. Travis Williamson aus Grain Valley, MO, hält es für möglich, daß Sareks außer Rand und Band geratene Emotionen eine Gefahr für jeden Vulkanier darstellen, der eine geistige Brücke zu ihm baut. (In der Classic-Episode ›Platos Stiefkinder‹ weist Kirk darauf hin, daß starke Emotionen Spock verletzen können.)

Diese Hinweise haben durchaus einiges für sich, und ich möchte hier mit folgenden Überlegungen darauf eingehen. Bis zur Reise mit der *Enterprise* ist es Sakkath gelungen, Sarek emotional zu stabilisieren. Starke Gefühle bewirken bei Vul-

kaniern tatsächlich Abscheu und stellen auch eine Gefahr für sie dar, aber der von Picard wahrgenommene emotionale Sturm basiert in erster Linie auf seiner eigenen menschlichen Natur. Als Picard und der Botschafter über die Mentalverschmelzung sprechen, meint Sarek: »Vulkanische Emotionen sind sehr intensiv. Kein Mensch könnte sie kontrollieren.« Was für mich bedeutet: Ein Vulkanier wäre dazu imstande. Und wenn das stimmt, brächte die Mentalverschmelzung mit Sarek einen anderen Vulkanier *nicht* in Gefahr. Ob sie mit Abscheu verbunden wäre… Die Antwort verbirgt sich in den unergründlichen Tiefen der vulkanischen Kultur.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Paul T. Mulik teilt mir folgendes mit: Das zweite Stück aus dem Mozart-Konzert – angeblich handelt es sich dabei um ein Streich*quartett* mit Data als erster Violine – ist in Wirklichkeit das *Sextett* Nummer 1 von *Johannes Brahms!*

• In einer Szene führen Sareks unkontrollierte Emotionen zu einer Schlägerei in Zehn-Vorne. Riker und Worf kommen herein, sehen sich kurz um und eilen dann LaForge zu Hilfe. Als dem Chefingenieur keine Gefahr mehr droht, verständigt Worf die Sicherheitsabteilung. Wäre es nicht sinnvoller, *erst* die Sicherheitsabteilung zu alarmieren und sich *dann* ins Getümmel zu stürzen?

Logik und Voraussetzungen

• Aus irgendeinem Grund verzichtet Sarek auf den vulkanischen Gruß, als er an Bord der *Enterprise* kommt. Er zeigt ihn uns, als er in der Classic-Episode ›Reise nach Babel‹ an Bord

der ersten *Enterprise* eintrifft. Warum bleibt der vulkanische Gruß diesmal aus? Ist er auf Vulkan nicht mehr gebräuchlich?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während sie an der Konferenz teilnehmen, sitzen die Legaraner in einer hundertfünfzig Grad Celsius heißen Schlammgrube. Als ich das College besuchte, habe ich in der Mensa gearbeitet, dort Geschirr eingesammelt und es anschließend in einer riesigen Spülmaschine verstaut. Wenn ich mich entsinne, wusch der Apparat mit achtzig Grad heißem Wasser, und dauernd ging Dampf von ihm aus. Die Schlammgrube hingegen scheint überhaupt keine Wärme abzustrahlen, und sowohl LaForge als auch Wesley stehen in unmittelbarer Nähe.

Antworten

1 Fähnrich DiMato.

2. Aus dem Metathalamus.

DIE DAMEN TROI

(MENAGE À TROI)

Sternzeit: 43930.7

Der Ferengi DaiMon Tog verliebt sich in Lwaxana Troi und will sie um jeden Preis haben. Als Lwaxana ihn zurückweist, entführt Tog nicht nur sie, sondern auch den Urlaub machenden Riker und Deanna Troi. Riker gelingt es, aus dem Arrestbereich an Bord des Ferengi-Schiffes zu entkommen und der *Enterprise* eine Nachricht zu schicken.

Bemerkenswerte Dialoge

»Meine Liebe ist wie ein Fieber und sehnt sich nach dem, was die Krankheit verlängert.« – Picard, als er Tog zu überzeugen versucht, hoffnungslos in Lwaxana verliebt zu sein.

Quizfragen

1. *Lwaxana würde lieber welche Tiere essen als sich mit Tog einzulassen?*
2. *Wie heißt der Ferengi-Arzt, der Lwaxana untersucht?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ferengi scheinen den Boden für besonders geeignet zu halten, um Frauen zu begrüßen. Als Lwaxana, Riker und Deanna nach dem Transfer erwachen, sehen wir den Ersten Offizier und die Counselor auf Liegen.

Lwaxana hingegen kommt auf dem Boden zu sich. Behandelt Tog so jemanden, in den er verliebt ist?

• Wann hat Riker die Schriftsprache der Ferengi gelernt? Nachdem er seine Zelle verlassen hat, hat er keine Mühe, die Schalter eines Terminals zu betätigen – obwohl ihm das Display Ferengi-Schriftzeichen präsentiert.

Logik und Voraussetzungen

• Meine Güte, es scheint wirklich schwer zu sein, eine Studienzulassung an der Starfleet-Akademie zu bekommen! In ›Prüfungen‹ legt Mordock die schriftlichen Prüfungen ab, woraufhin man ihn an der Akademie willkommen heißt. In dieser Episode hat Wesley die schriftlichen Prüfungen hinter sich, doch offenbar stehen ihm jetzt noch mündliche bevor. Gelten diese verschärften Bedingungen nur für solche Bewerber, die schon einmal durchgefallen sind?

Geräte und Ausrüstung

• Gibt es einen bestimmten Grund dafür, warum Wesleys Insignienkommunikator in dieser Episode nur silbrig ist und nicht auch goldfarben? (Ich gebe zu: Vielleicht habe ich in anderen Fernsehfolgen übersehen, daß Wesleys Kommunikator nur silbergrau ist. Vielleicht handelt es sich um Spezialausführungen, die nur Fähnriche wie er bekommen.)

• Die Kombination für das Kraftfeld im Zugang der Ferengi-Arrestzelle scheint sich immer wieder zu verändern. Offenbar kommt es ganz darauf an, wer die Schaltflächen der Kontrolltafel betätigt. Als ein Ferengi Riker aus der Zelle herausläßt, drückt er die unterste Taste, dann die darüber und schließlich

die oberste. Er reaktiviert die energetische Barriere, indem er die Schaltfolge umgekehrt wiederholt. Nachdem er den kleinen Wächter ins Reich der Träume geschickt hat, deaktiviert Riker das Kraftfeld, indem er die oberste Taste betätigt, dann die zweite von unten und schließlich die unterste. Ist das nicht die Reaktivierungskombination? Und woher wußte Riker überhaupt, welche Tasten es zu drücken gilt? Von der Zelle aus konnte er die Hand des Ferengi nicht sehen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

Antworten

1. *Orionische Flügelschnekken.*

2. *Dr. Farek.*

• Am Ende dieser Episode wird Wesley zum Fähnrich befördert, doch als er kurze Zeit später die Brücke betritt, trägt er die zweiteilige Uniform eines Führungsoffiziers.

WER IST JOHN?

(TRANSFIGURATIONS)

Sternzeit: 43957.2 – 43960.6

Dr. Crusher bemüht sich, das Leben eines unbekannten Humanoiden zu retten, den die Crew John Doe nennt. Dadurch gerät die *Enterprise* in Schwierigkeiten. Does Volk, die Zalkonianer, steht an der Schwelle zu einer neuen Existenzform, die keinen Körper mehr erfordert. Doch die zalkonianische Regierung läßt alle Personen töten, bei denen sich die Veränderung bemerkbar macht. Die Crew der *Enterprise* gibt Doe genug Zeit, die Verwandlung hinter sich zu bringen und das neue Leben seinem Volk anzubieten.

Quizfragen

1. *In dieser Episode kartographiert die* Enterprise *welches kosmische Objekt?*
2. *Wer kommandiert das zalkonianische Schiff?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode setzt sich Riker mit LaForge in Verbindung und fordert ihn auf, in den Transporterraum zu kommen, um an einem Außeneinsatz teilzunehmen. Geordi erhebt sich und verläßt Zehn-Vorne. Wäre es nicht besser, die Anweisung zuerst zu bestätigen?

• Einmal mehr stellt Data zu einem interessanten Zeitpunkt Eigenschaften der Umgebung fest. Nach dem Retransfer der

Einsatzgruppe aktiviert er seinen Tricorder und meint, die Strahlungsintensität sei akzeptabel. Sollte man darüber nicht *vorher* Bescheid wissen?

• Als der zalkonianische Captain zur *Enterprise* transferiert wird – löscht John Doe dabei das Gedächtnis der zalkonianischen Besatzung? Ihr Captain verläßt das Schiff, nachdem er den Befehl gegeben hat, alle Waffen abzufeuern. Darauf verzichtet die Crew – und sie scheint ihren Kommandanten überhaupt nicht zu vermissen!

• Ist hier nicht ein wenig Besorgnis angebracht? An Bord der *Enterprise* scheint man sich sehr darüber zu freuen, daß Doe zu einem mächtigen Geschöpf geworden ist. Doch als Menschen in ›Rikers Versuchung‹ und in der Classic-Episode ›Spitze des Eisberges‹ Macht gewinnen, kommt es sofort zu Problemen. Die Zalkonianer sind alles andere als perfekt. Sollte Picard nicht zumindest Unbehagen bei der Vorstellung gewinnen, daß sie alle zu mächtigen Energiewesen werden?

Geräte und Ausrüstung

• Zu Beginn der Episode, kurz nach dem Transfer, geht die Landegruppe ein Stück zu Fuß, um zu John Doe zu gelangen. Wäre es nicht einfacher, den Retransfer näher bei ihm stattfinden zu lassen?

• Während des Außeneinsatzes muß John Doe vor dem Transfer gestützt werden. Crusher sorgt dafür, daß er sich bei La-Forge einhakt, und dann teilt sie der *Enterprise* mit: »Beamen Sie drei Personen an Bord.« Nun, die vier Mitglieder der Landegruppe sowie John Doe stehen relativ dicht beisammen,

aber der *Enterprise*-Transporter weiß trotzdem, wen es zu transferieren gilt.

• Offenbar findet man schnell heraus, daß der von John Does Schiff stammende Gegenstand ungefährlich ist. (Es handelt sich um die Flasche mit dem blauen Gel.) Kurze Zeit später sehen wir, wie Data und LaForge in Zehn-Vorne damit *spielen.*

• Als sich das zalkonianische Schiff nähert, teilt Data dem Captain mit, es sei nun in ›Gefechtsreichweite‹. Anschließend zeigt er es auf dem Wandschirm. Müßte es nicht umgekehrt sein? Die Sensoren sollten doch die visuelle Erfassung eines Raumschiffs ermöglichen, bevor es in Gefechtsreichweite gerät, oder? Außerdem: Wäre es nicht hilfreicher, Picard auf die Möglichkeit hinzuweisen, einen externen Kom-Kanal zu dem zalkonianischen Raumer zu öffnen? (Dabei gehe ich von der Vermutung aus, daß Kommunikationssignale weiter reichen als die destruktive Energie von Waffensystemen.)

Antworten

1. Den Zetal Gelis-Haufen.

2. Sunad.

IN DEN HÄNDEN DER BORG

(THE BEST OF BOTH WORLDS [1])

Sternzeit: 43989.1 – 43993.5

Die Borg entscheiden, sich für die Eroberung der Föderation einen menschlichen Sprecher zuzulegen. Zu diesem Zweck entführen sie Picard und assimilieren ihn. Zum Schluß der Episode weist Riker Worf an, mit Hilfe des Navigationsdeflektors einen hochenergetischen Strahl abzufeuern. Er hofft, das Schiff der Borg damit zu vernichten – obwohl er weiß, daß sich Picard an Bord befindet.

Anmerkungen

Craig Sawyer aus Seattle, WA, weist darauf hin, daß sich diese Episode durch großartige und *originelle* Musik auszeichnet.

Quizfragen

1. *Auf welchem Planeten befand sich die Kolonie New Providence?*
2. *Welches Schiff verließ Zeta Alpha II, um drei Stunden später den Borg zu begegnen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode fällt Picard durch eine sonderbare Abwesenheit bei Besprechungen auf. Normalerweise nimmt der Captain immer daran teil, erst recht, wenn es um kritische Si-

tuationen geht. Aber diesmal entwickeln die Führungsoffiziere und Shelby einen Plan, mit dem sich Riker dann an Picard wendet. Gibt es wichtigere Dinge, die Jean-Lucs Aufmerksamkeit erfordern? (Wenn Picard bei der Besprechung zugegen gewesen wäre, hätten wir vermutlich auf die Konfrontation zwischen Riker und Shelby verzichten müssen, bei der Shelby dem Ersten Offizier mitteilt, er sei ihr im Weg.)

• Da wir gerade bei dieser Konfrontation sind: Was ist eigentlich los mit Shelby? Die *Enterprise* verbirgt sich in einem Nebel, und ihre Crew sucht verzweifelt nach einer Möglichkeit, sich gegen einen Feind zu wehren, der die ganze Föderation bedroht. Unter solchen Umständen macht sich Shelby Sorgen um ihre *Karriere?* Sie sollte besser darüber nachdenken, wie sie es vermeiden kann, zu einer Borg-Maid zu werden.

• O'Brien scheint das Geschehen auf der Brücke heimlich verfolgt zu haben. Die Borg entführen Picard, setzen dabei Riker und Worf außer Gefecht. Als Riker wieder zu sich kommt, stellt er eine Verbindung zu O'Brien her und fragt ihn, ob er den Transferfokus auf Picard richten kann. O'Brien weiß genau, wovon Riker redet, und er gibt ihm eine negative Antwort. (Vermutlich hat er das Drehbuch gelesen.)

• (Da Picard an dieser Stelle leiden muß, sollte ich hier auf die Besprechung der Episode ›Zeitsprung mit Q‹ verweisen. In einem Kommentar unter der Rubrik ›Logik und Voraussetzungen‹ gehe ich auf die Veränderungen ein, die der Captain hinnehmen muß.)

Logik und Voraussetzungen

• Bei einem Gespräch im Maschinenraum meint Wesley, daß es bei der letzten Begegnung der *Enterprise* mit den Borg nur gelang, die Außenhülle des Würfelschiffes ›anzukratzen‹. Wenn ich mich recht entsinne, stellten die Sensoren beim Borg-Raumer 20 Prozent Schäden fest – das sind mehr als nur ein paar Kratzer.

• Befassen wir uns ein wenig mit der Erklärung, die Picard am Ende dieser Episode abgibt. Sie lautet: »Ich bin Locutus von den Borg.« In späteren Episoden erfahren wir, daß die Borg normalerweise keine Namen kennen (›Angriff der Borg 1 +2‹). Außerdem verwenden Borg nicht das Wörtchen ›ich‹, wenn sie von sich selbst sprechen (»Ich bin Hugh«). Darüber hinaus wirft die Verwendung des Namens ›Locutus‹ Fragen auf. Die Borg sind seelenlose Maschinen-Humanoiden ohne Individualität. Sie haben keine Kultur, keine Kunst, keine Religion. Warum also verwenden sie ausgerechnet einen solchen Namen? Nach Lee Zion von der USS *Kitty Hawk* stammt ›Locutus‹ aus dem Lateinischen und bedeutet ›einer der spricht‹. Lee fragt sich, ob Picard die Unabwendbarkeit seiner Assimilation einsah und den Borg dabei half, einen guten Namen auszuwählen, gewissermaßen als Ausgleich für seinen Verlust. (Siehe in diesem Zusammenhang meinen Kommentar unter der Rubrik ›Logik und Voraussetzungen‹ in der Besprechung von ›Zeitsprung mit Q‹.)

Geräte und Ausrüstung

• Beim ersten Kampf gegen die Borg gehen die Tricktechniker ein wenig zu großzügig mit den Phaserstrahlen um. Picard

weist Worf an, alle Waffensysteme einzusetzen, und eine Außenaufnahme zeigt Phaserstrahlen, die von der Mitte der Triebwerksstutzen ausgehen. Solche Entladungen sehen wir nie wieder, denn aus dem *Technischen Handbuch* geht hervor, daß sich an den betreffenden Stellen überhaupt keine Phaserkanonen befinden! (Es gibt Phaserbänke an den Unterseiten der Verbindungsstutzen, aber wenn die in dieser Episode gezeigten Strahlen von ihnen ausgehen, müssen sie zuerst durch die Stutzen gerast sein, um anschließend nach rechts abzubiegen.)

• Als die *Enterprise* den Nebel verläßt, trifft Picard eine interessante Wahl in Hinsicht auf die einzusetzenden Waffensysteme. Er weist Worf an, die ›vorderen Torpedokatapulte‹ vorzubereiten. (Gibt es mehrere im Bug der *Enterprise?)* Wenn man bedenkt, daß die *Enterprise* zu fliehen versucht und es sich die Borg vermutlich nicht nehmen lassen, sie zu verfolgen, so sollte man meinen, daß sich der Würfel *hinter* Picards Schiff befinden wird. Es wäre also vernünftiger, das *Heck*katapult vorzubereiten.

• Data und Worf wollen den Warptransfer des Borg-Schiffes unterbrechen. Zu diesem Zweck beginnen sie damit, energetische Verteilungsknoten zu zerstören. Zwar sind die Borg imstande, sich individuell abzuschirmen, aber es scheint ihnen nicht möglich zu sein, wichtige Bereiche ihres Schiffes zu schützen. Was noch seltsamer ist: Sie passen sich erst dann an die Frequenz der Phaser an, als Data und Worf auf einzelne Borg schießen. Die Zerstörung der Verteilungsknoten sollte den Borg genug Zeit gegeben haben, eine Analyse vorzunehmen und ihre Individualschilde entsprechend anzupassen.

Antworten

1. Jouret IV.

2. USS Lalo.

DIE BECKMESSER UND DAS UNIVERSUM

Der größte Teil des Beckmesserns in diesem Buch bezieht sich auf einzelne Episoden. Manchmal kann es ganz interessant sein, einen Schritt zurückzuweichen und die Fernsehserie als Ganzes zu sehen. Was gibt es dabei für uns zu entdecken?

1. *Fenster.* Nehmen wir uns zunächst die Aussichtskammer vor. Sie befindet sich direkt hinter der Hauptbrücke und ist kaum mehr als ein Punkt an dem riesigen Diskussegment, das mehr als einen halben Kilometer durchmißt und 420 Meter lang ist. Doch wenn wir vom Innern der Aussichtskammer durch die Fenster sehen, halten wir vergeblich nach dem oberen Teil des Diskussegments Ausschau. (Die Seitenansicht auf Seite 11 des *Technischen Handbuchs* deutet darauf hin, daß sich Beobachtern in der Aussichtskammer ein entsprechender Anblick darbieten sollte. Übrigens gilt das auch für den Bereitschaftsraum). Dann die Fenster in Zehn-Vorne. Sie sind nach innen gewölbt, was eigentlich den Schluß zuläßt, daß sich das betreffende Deck in der unteren Hälfte des Diskussegments befindet. Dabei gibt es allerdings ein Problem. Wenn man die Fen-

sterreihen in der oberen Diskushälfte zählt, so stellt man fest, daß Deck 11 das erste Deck in der unteren Hälfte ist. Sollte der Gesellschaftsraum also Elf-Vorne heißen? Einen Augenblick! Das *Technische Handbuch* löst dieses Problem, indem es beim letzten Deck der oberen Diskushälfte einen nach innen geneigten Rand zeigt. Doch auch diese Sache hat einen Haken. Als uns die Produzenten im Film *STAR TREK: Treffen der Generationen* bei der Absturzszene eine Nahaufnahme des Diskussegments zeigen, haben sie es versäumt, dem zehnten Deck die notwendige Wölbung hinzuzufügen. Woraus folgt: Das zehnte Deck ist in Wirklichkeit das *elfte* und gehört zur *unteren* Hälfte des Diskussegments.

2. *Holodeck-Realitäten.* Zu wie vielen Fehlfunktionen dieser der *Unterhaltung* dienenden Einrichtung muß es noch kommen, bevor Picard die Benutzung des Holodecks verbietet? (Ja, ja, ich weiß: Es *soll* auch für andere Zwecke verwendet werden, zum Beispiel für Ausbildung und dergleichen. Aber in den meisten Fällen scheint die Crew das Potential des Holodecks zu nutzen, um Phantasiewelten zu schaffen.) Besatzungsmitglieder suchen die Projektionskammer auf, um dort entführt zu werden und in Gefahren zu geraten, die manchmal sogar das ganze Schiff bedrohen! Jemand scheint alle Rechtsanwälte des vierundzwanzigsten Jahrhunderts umgebracht zu haben. Andernfalls hätte der Konstrukteur des Holodecks aufgrund der vielen Klagen längst Konkurs anmelden müssen.

3. *Hochenergetische Computer.* Robert Nichol schickte mir folgenden Kommentar, nachdem er beobachtet hat, wie ein weiteres Crewmitglied an einem Terminal sterben mußte: »Warum arbeiten Starfleet-Computer mit 50 000 Volt? Gibt es bei Starfleet keine Behörde, die Sicherheitsnormen für Geräte bestimmt, um den Anwender zu schützen? Man stelle sich vor, daß General Motors Armaturenbretter herstellt, die bei jedem Auffahrunfall den Fahrer mit starken elektrischen Entladungen beglücken. Es würde sicher nicht lange dauern, bis sich die Direktoren nach einem anderen Job umsehen müßten.«

4. *Turbolift-Rätsel.* Warum haben Turbolifte nur eine Tür? Müßte es nicht eine Außentür geben, die auf dem jeweiligen Deck bleibt, und eine Innentür in der Transportkapsel?

5. *Unfallverhütung.* Warum gibt es bei den Containern in den Frachtkammern keine mechanische Verankerung? Die *Enterprise* bekommt es immer wieder mit heftigen Erschütterungen zu tun – unter solchen Umständen wäre es angeraten, die Fracht sicherer zu verstauen.

6. *Geräusche im All.* Na schön, ich muß es hier erwähnen: Im Vakuum pflanzen sich keine Schallwellen fort, und daher sollten wir überhaupt nichts hören, wenn die *Enterprise* vorbei rauscht. Es müßte auch vollkommen still bleiben, wenn Sonden starten und Phaserstrahlen oder Photonentorpedos durchs All sausen. Aber… Ohne diese akusti-

schen Effekte verlören die entsprechenden Szenen viel von ihrem Reiz, nicht wahr?

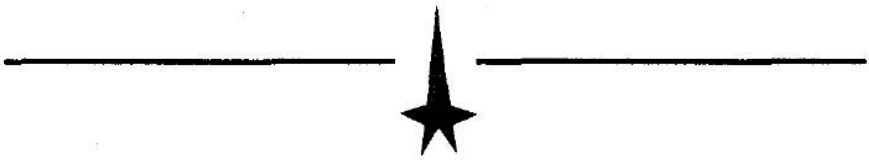
7. *Vorbeigleitende Sterne.* Wenn die *Enterprise* mit Warpgeschwindigkeit fliegt, sehen wir durch jedes Fenster vorbeigleitende Sterne. (Das *sollte* zumindest der Fall sein!) Allerdings: Im Warptransfer ist die *Enterprise* schneller als das Licht. Das von einem Stern ausgehende Licht kann maximal Lichtgeschwindigkeit erreichen. Wenn sich die betreffende Sonne vor der *Enterprise* befindet, so ergibt es durchaus einen Sinn, daß sie zu sehen ist – immerhin fliegt das Schiff ihren Photonen entgegen. Aber die Sterne neben oder hinter der *Enterprise* müßten unsichtbar bleiben, da ihr Licht das mit *Über*lichtgeschwindigkeit fliegende Schiff nicht erreichen kann. (Allerdings gefällt es mir, in der Aussichtskammer das Panorama vorbeigleitender Sterne zu sehen. Ein schwarzer Hintergrund wäre eher langweilig.)

8. *Worfs Akzent.* Worf wuchs bei russischen Pflegeeltern auf, die mit einem starken Akzent sprechen. Warum redet er nicht so wie Pavel Chekov?

9. *Hat jemand Lust auf Poker?* Die aus Führungsoffizieren der *Enterprise* bestehende Pokerrunde ist wirklich seltsam. Sie besteht unter anderem aus: dem Androiden Data, der keine Karte vergißt; der Empathin Troi, die Gefühle wahrnehmen und somit feststellen kann, wann jemand blufft; und dem Chefingenieur Geordi LaForge, der nach eigenen

Aussagen mit seinem VISOR erkennen kann, wann jemand lügt. Möchten Sie mit solchen Leuten pokern?

10. *Die Sterne bei den Ringen des Saturn.* Von der dritten Staffel an zeigen die Fernsehfolgen eine revidierte Version des Vorspanns. Als der saturnähnliche Planet über den Bildschirm gleitet, kann man beobachten, wie die Sterne am Rand seiner Ringe ganz plötzlich die Bewegungsrichtung ändern. Der ursprüngliche Vorspann von *STAR TREK: Die nächste Generation* sah so aus: Ein erdähnlicher Planet und sein Mond weichen allmählich zurück; es folgen ein Jupiter-Planet und dann ein Saturn, bevor die Kamera zur *Enterprise* schwenkt. In dieser Sequenz gab es einige Probleme. Als die Kamera zurückwich, flog der Mond plötzlich in der seiner Umlaufbahn entgegengesetzten Richtung, und Saturn empfing das Licht von der falschen Seite! Vermutlich aus diesem Grund entschieden die Produzenten, den Vorspann zu verändern – bis zum Erscheinen der *Enterprise.* Da sie die Bewegung der Sterne nicht anpassen konnten, versuchten sie, den Übergang am Rand der Ringe zu verbergen. (Es hätte wahrscheinlich zuviel gekostet, den Vorbeiflug der *Enterprise* ganz neu zu drehen.)



VIERTE STAFFEL

ANGRIFFSZIEL ERDE

(THE BEST OF BOTH WORLDS [2])

Sternzeit: 44001.4

Nachdem er die Zerstörung der Starfleet-Armada bei Wolf 359 beobachtet hat, entwickelt Riker den Plan, Locutus aus dem Borg-Schiff zu entführen. Eine direkte neurale Verbindung mit Locutus gewährt Data Zugang zum Kollektivbewußtsein der Borg. Er schleust einen Befehl in die regenerativen Komponenten, der die Borg daran hindert, die *Enterprise* zu vernichten – sie schlafen ein.

Quizfragen

1. *Welche drei Schiffe identifiziert Shelby im Trümmerfeld bei Wolf 359?*
2. *Welcher Außenposten meldet um zwölf Uhr dreizehn visuellen Kontakt mit den Borg?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Bei der ersten Besprechung in der Aussichtskammer spricht Admiral Hanson Shelby mit ›Lieutenant‹ an. Wie bei Lieutenant Commander LaForge lautet die Kurzbezeichnung für ihren Rang ›Commander‹.

• Hier ein Punkt, der nicht weiter ins Gewicht fällt, aber trotzdem erwähnt werden sollte. Wesley bezeichnet unser Sonnensystem als ›terranisches System‹. Da unser Zentralgestirn ›Sol‹ heißt und alle anderen Systeme im STAR TREK-Universum

nach der jeweiligen Sonne benannt sind, sollte Wesley eigentlich vom ›Sol-System‹ sprechen, oder?

• Als Data, Troi und O'Brien überlegen, warum die Borg ihre Subraum-Verbindung mit Locutus nicht unterbrechen, bietet Deanna diesen Vergleich an: Genausogut könnte man von einer Person verlangen, sich einen Arm oder ein Bein abzuhakken. Das klingt ganz vernünftig – bis man sich daran erinnert, daß die Borg versuchten, das Shuttle mit Locutus an Bord zu vernichten.

• Am Ende der Episode spricht Riker mit Picard im Bereitschaftsraum, und dabei zeigen sich noch immer vier Punkte an seinem Kragen. Damit scheint soweit alles in Ordnung zu sein. Immerhin behielt auch Spock den Rang des Captain, als er in den STAR TREK-Filmen weiterhin zu Kirks Crew gehörte. Doch in der nächsten Episode ist Riker wieder Commander. Hat er freiwillig auf den höheren Rang verzichtet? Nach der Rettung der Föderation kann Starfleet ihn wohl kaum degradiert haben.

• Da wir gerade bei Rikers Rang sind: Die Schlacht von Wolf 359 kostete sicher viele Kommandooffiziere das Leben. Ist es unter solchen Umständen glaubwürdig, daß Starfleet einem fähigen Commander erlaubt, Erster Offizier zu bleiben? Man sollte meinen, daß ihm umgehend ein eigenes Kommando zugewiesen wird.

• Beim Kampf gegen die Borg wurden neununddreißig Schiffe vernichtet. (Diese Zahl nennt Admiral Satie in ›Das Standgericht‹.) Am Schluß der Episode meint Shelby, es würde etwa ein Jahr dauern, um eine neue Flotte zu schaffen. Im *Techni-*

schen Handbuch heißt es, daß allein der Bau der *Enterprise* mehrere Jahre dauerte.

Geräte und Ausrüstung

• Der nächste Punkt erfordert etwas Deduktionsarbeit. Im *Technischen Handbuch* wird eine Toilette neben der Hauptbrükke erwähnt. Indem wir andere Möglichkeiten ausschließen, können wir feststellen, wo sie sich befindet. Gelegentlich zeigen uns die Produzenten eine Tür neben der, die zur Aussichtskammer führt. (In ›Der Austauschoffizier‹ unterhalten sich Wesley und Mordan in der Nähe dieser Tür, nachdem Mordan seinen großen Fehler begriffen hat, Picard nicht sofort auf die Raumorganismen hingewiesen zu haben.) Es ist die einzige Tür, die in keiner Episode von *STAR TREK: Die nächste Generation* identifiziert wird. Da das *Technische Handbuch* eine Toilette neben der Hauptbrücke erwähnt und dies die einzige nicht identifizierte Tür ist, können wir davon ausgehen, das sie zur Toilette führt. Allerdings: Als Shelby den Befehl gibt, die Kampfbrücke zu bemannen, verlassen ein Mann und eine Frau den Kontrollraum durch diese Tür. Kurz darauf kommen ein Mann und eine Frau durch dieselbe Tür herein! (Man fragt sich, was dort drin geschieht…)

• Die Reparaturtechniker an Bord der *Enterprise* scheinen ihren Job wirklich zu verstehen. Als Data und Worf mit dem Shuttle aufbrechen, um Picard zurückzuholen, zeigt uns eine Nahaufnahme jene Stelle des Triebwerkssegments, an der sich die Borg bis in den Maschinenraum geschnitten haben. Zwar hatte die *Enterprise* keine Gelegenheit, eine Starbase anzufliegen, aber von den Schäden ist nichts mehr zu sehen.

• Sind die Borg-Schilde weniger leistungsfähig als ihre Starfleet-Äquivalente? Als Roga Danar in ›Die Verfemten‹ versucht, die *Enterprise* mit dem Triebwerksmodul seines Fluchtschiffes zu rammen, prallt es einfach von den Schilden ab. In ›Besuch von der alten Enterprise‹ verwenden LaForge und Scott die Schilde der *Jenolen,* um eine riesige Raum-Tür zu öffnen. In dieser Episode hingegen fliegen Data und Worf mit einem Shuttle durch die Borg-Schilde. Wenn es so einfach ist, die Deflektoren der Würfelschiffe zu durchdringen… Warum nicht einige Shuttles mit Antimateriebomben beladen und unbemannt zum Feind schicken?

• Als die *Enterprise* das Sol-System erreicht, weist Riker Wesley an, den Warptransfer zu unterbrechen und den Flug mit Impulskraft fortzusetzen. Moment mal. Der Zeitfaktor spielt doch eine entscheidende Rolle, oder? Die Borg schicken sich an, über die Erde herzufallen. In ›Das fremde Gedächtnis‹ beendete die *Enterprise* den Warptransfer in unmittelbarer Nähe eines Planeten. Warum in diesem Fall mit Impulskraft kriechen und dadurch kostbare Zeit verlieren?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als das Borg-Schiff den Saturn passiert und sich dabei von der rechten Seite des Fernsehschirms zur Mitte bewegt, empfangen Planet und Raumschiff das Licht von rechts. Stammt es nicht von unserer Sonne? Oder fliegen die Borg parallel zu Sol? Sollten sie nicht *zur* Sonne unterwegs sein? Oder haben sie einen kleinen Umweg beschlossen, weil ihnen die Aussicht so gut gefällt?

Antworten

1. Die Kyushu, *die* Tolstoy *und die* Melbourne.

2. Jupiter-Außenposten 92.

FAMILIENBEGEGNUNG

(FAMILY)

Sternzeit: 44012.3

Nach seinen gräßlichen Erlebnissen bei den Borg braucht Picard Gelegenheit, sich zu erholen. Zu diesem Zweck kehrt er in seinen französischen Heimatort zurück. Unterdessen bekommt Worf an Bord der *Enterprise* Besuch von seinen Eltern, und Wesley sieht seinen Vater in einer Aufzeichnung, die kurz nach seiner Geburt angefertigt wurde.

Quizfragen

1. *Von wo beamen sich Worfs Eltern an Bord?*
2. *Wie vielen Jugendlichen verpaßte Worf als Siebenjähriger blutige Nasen?*

Logik und Voraussetzungen

• Als Worfs Vater an Bord der *Enterprise* kommt, nennt er O'Brien ›Chief petty officer‹ (etwa: Maat). Dabei handelt es sich um einen Unteroffiziersrang. Doch in ›Illusion oder Wirklichkeit‹ spricht Riker O'Brien mit ›Lieutenant‹ an.

Geräte und Ausrüstung

• Auch hier lesen die Türen das Drehbuch. Am Schluß der Episode begegnet Picard Worfs Eltern und steht dabei in unmittelbarer Nähe des Zugangs zum Transporterraum. Worfs

Vater gibt zu verstehen, daß er sich gern das Schiff ansehen würde, doch seine Frau drängt ihn in den Transporterraum. Picard dreht sich um und hört höflich zu, bis sich die Tür direkt vor ihm schließt. Woher wußte sie, daß ihm nichts daran lag, das Gespräch fortzusetzen? Verfügt sie vielleicht über einen speziellen Sensor, der auf ›lästige Väter‹ reagiert?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Wesley das Holodeck betritt, sehen wir Jack Crusher in seiner Uniform (nach Art der Kinofilme). Er trägt keinen Kommunikator. Dann aktiviert Wesley die Aufzeichnung, und plötzlich erscheint ein Insignienkommunikator an Jacks Brust.

Antworten

1. Von der Erdstation Bobruisk.

2. Fünf.

• Ist es nicht seltsam, daß Jack Crusher eine Uniform nach Art der Classic-Kinofilme trägt? Angeblich hat er die Aufzeichnung vor nur achtzehn Jahren angefertigt. Hat Starfleet die gleichen Uniformen so lange verwendet?

DIE UNGLEICHEN BRÜDER

(BROTHERS)

Sternzeit: 44085.7 – 44091.1

Man nahm an, daß Dr. Noonian Soong dem Angriff der kristallinen Entität auf Omicron Theta zum Opfer fiel, doch er lebt und ruft Data mit der Aktivierung eines speziellen Geräts im Gehirn des Androiden zu sich. Soong hat einen Gefühlschip fertiggestellt, mit dem er seinen ›Sohn‹ ausstatten möchte, bevor er stirbt. Unglücklicherweise erreicht das Rückrufsignal auch Lore, der den Chip stiehlt und Soong schwer verletzt, bevor er flieht.

Quizfragen

1. *Aufgrund des medizinischen Notstands an Bord beendet Picard den Landurlaub der Crew auf welchem Planeten?*
2. *Welche Schalttafel grenzt an die zweite wissenschaftliche Station der Hauptbrücke?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 395 des ersten Beckmesser-Bands wies ich darauf hin, daß Data Schaltflächen rechts neben der Turbolifttür betätigt und damit das Ziel der Transportkapsel verändert. Ich meinte, abgesehen von ›Ungebetene Gäste‹ (in dieser Episode erscheinen Kontrollelemente links von der Turbolifttür) sei dies die einzige mir bekannte Fernsehfolge, in der eine

Schalttafel im Innern der Transportkapsel zu sehen ist. David J. Ferner aus Washington, DC, erinnerte mich an die Kontrolltafel, an der die Mädchen in ›Katastrophe auf der Enterprise‹ hantieren, bevor sie durch den Turboliftschacht klettern. Die entsprechende Szene fiel mir ebenfalls auf. Allerdings: Größe, Form und Ort der Tafel erinnerten mich an den Bewegungsindikator. Ich nahm an, die Mädchen hätten sowohl die Verkleidungsplatte entfernt als auch die Kontrollflächen dahinter demontiert.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem O'Brien den direkten Transfer deaktiviert hat, versucht Data, das Schiff zu verlassen. Er fragt den Computer nach dem kürzesten Weg zum Transporterraum 1. Kennt er ihn nicht bereits? Immerhin befindet er sich lange genug an Bord.

• Als Data zum Transporterraum 1 unterwegs ist, bietet sich den Sicherheitswächtern mehrmals Gelegenheit, ihn aufzuhalten. Doch sie machen keinen Gebrauch davon. Wäre es unter diesen besonderen Umständen nicht besser, erst zu schießen und später Fragen zu stellen? (Allerdings: In dem Fall hätte diese Episode ein schnelles Ende gefunden.)

• Eigentlich hätte Data Soong doch viel schneller erkennen müssen als LaForge, oder?

• Wenn man sich an die moderne Technik gewöhnt hat, fällt es einem vermutlich schwer, die primitiven Methoden des zwanzigsten Jahrhunderts zu verwenden. In dieser Episode braucht LaForge Kraftfeldenergie, um die energetische Barriere an der Hauptbrücke zu neutralisieren. Zur Verfügung steht

nur ein medizinisches Separationsfeld in der Krankenstation. Es umgibt ein krankes Kind. Picard fordert LaForge auf, mit Crusher zu sprechen und herauszufinden, welche Minimalenergie für das Feld erforderlich ist. Warum das Ding nicht einfach abschalten? Der Junge liegt in einem gläsernen Behälter, der nur einige wenige Öffnungen aufweist. Man könnte sie zustopfen, das Feld deaktivieren, anschließend die energetische Barriere der Brücke neutralisieren, das medizinische Separationsfeld reaktivieren und die improvisierten Stopfen aus den Öffnungen des Glasbehälters lösen. Im Innern des Glaskastens gibt es genug Luft; es besteht keine Erstickungsgefahr für den Jungen.

• Die Produzenten geben uns keinen Hinweis darauf, daß jemand nach Soongs Tod ins Laboratorium zurückkehrte, um den dortigen Unterlagen wichtige Informationen zu entnehmen. (Ein ähnliches Problem gab es in Hinsicht auf Ira Graves' Labor. Siehe die Besprechung von ›Das fremde Gedächtnis‹ im ersten Beckmesser-Band.)

• In dieser Episode herrscht Verwirrung in bezug auf die Zeit von Lores Deaktivierung und die Ankunft der kristallinen Entität bei Omicron Theta. Lore und Soong behaupten, Soong hätte Lore deaktiviert, weil die Siedler ihn fürchteten. Aber in ›Das Duplikat‹ stellen wir fest, daß Lore die kristalline Entität rief; sie belohnte ihn für die Leben, die sie auf dem Planeten verschlang. Hier stimmt was nicht. Wenn Soong Lore vor der Konstruktion von Data deaktivierte, so muß Lore die kristalline Entität vor seiner Deaktivierung gerufen haben. Anschließend verging ein wenig Zeit, bis das Wesen eintraf. Wie schnell kann Soong einen Androiden bauen? Und wenn Lores Deaktivierung bei der Ankunft der kristallinen Entität statt-

fand – wie hat sie ihn dann belohnt? (Wurde Lore schnell wieder aktiviert, um einen Saft zu erhalten und dann in Form von deaktivierten Einzelteilen in irgendeinem Regal zu verstauben?)

Geräte und Ausrüstung

• Als die Lebenserhaltungssysteme der Brücke versagen – warum gibt Picard nicht den Befehl, zur Kampfbrücke umzuziehen? Dort gibt es einen bequemen Kommandosessel, hübsche Displays, einen Wandschirm, die üblichen Konsolen usw. Mir erscheint das als logische Wahl.

• Gibt es einen bestimmten Grund dafür, warum die Biofilter des Transporters nicht imstande sind, die parasitäre Infektion des Jungen zu eliminieren? Zugegeben, in einer frühen Phase der Episode sorgt Data dafür, daß der Transporter fast funktionsuntüchtig wird, aber vor dem Beginn dieser Folge sollte er in Ordnung gewesen sein. Der Junge hingegen war schon in der Eröffnungsszene krank.

• Kurz bevor Data die *Enterprise* verläßt, sorgt er mit Kraftfeldern dafür, daß Riker und O'Brien an Transferfelder gefesselt sind. Doch in der nächsten *Enterprise*-Szene befindet sich Riker wieder im Maschinenraum. Wer hat das Kraftfeld deaktiviert? Unterliegt es nicht mehr der Kontrolle des Androiden? Hat er vielleicht eine Art Deaktivierungscountdown programmiert, um nicht zu böse zu sein?

Antworten

1. Ogus II.

2. JK-14 Baker.

ENDARS SOHN

(SUDDENLY HUMAN)

Sternzeit: 44143.7

An Bord eines talarianischen Ausbildungsschiffes findet die *Enterprise*-Crew einen menschlichen Jungen namens Jono. Aufgrund von DNS-Untersuchungen erweist er sich als Enkel eines Starfleet-Admirals. Zuerst hält es Picard für richtig, ihn zu seinen Blutsverwandten zurückzubringen. Doch schließlich erkennt er, daß Jono mehr Talarianer als Terraner ist.

Quizfragen

1. *Wer sind Jonos menschliche Eltern?*
2. *Wo kam Captain Endars Sohn ums Leben?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 399 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, daß Dr. Crushers Behandlungsmethoden offenbar besser geworden sind: Immerhin macht Picard in dieser Episode unliebsame Bekanntschaft mit Jonos Messer, erholt sich jedoch nach kurzer Zeit. In ›Der Gott der Mintakaner‹ wurde der Captain von einem Pfeil getroffen und mußte nachher den Arm in einer Schlinge tragen. Sue Dyke aus Shropshire, England, teilte mir mit, selbst die Medizin des zwanzigsten Jahrhunderts hätte es Picard ermöglicht, kurze

Zeit später auf der Brücke zu erscheinen. Immerhin betrifft die Verletzung nur Haut und das Brustbein. Sue wies darauf hin, daß es bei ihr vor einigen Jahren zu einer Fraktur des Sternums kam, und die Ärzte behandelten sie nur mit schmerzstillenden Mitteln. Eine Schlinge oder dergleichen brauchte sie nicht zu tragen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Angesichts der modernen Medo-Technik der Föderation scheint sich niemand mehr vor Strahlung zu fürchten. Die Verletzungen der meisten jungen talarianischen Männer gehen auf hohe Strahlung zurück, was auf eine Strahlungs*quelle* hindeutet. Aber die Einsatzgruppe beamt sich ohne besondere Schutzmaßnahmen an Bord. Selbst wenn von der ursprünglichen Quelle keine Emissionen mehr ausgehen: Die Reststrahlung der übrigen Objekte müßte doch intensiv genug sein, um eine Gefahr darzustellen.

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene schickt Jonos menschliche Großmutter eine Nachricht, in der sie ihre Freude darüber zum Ausdruck bringt, daß er noch lebt. Sie fragt sich auch, wie er aussieht. Die *Enterprise* hat Starfleet also Informationen über Jono zukommen lassen, ohne ihnen ein Bild hinzuzufügen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei einer Besprechung in der Aussichtskammer bewegen sich die Sterne nur bei den Nahaufnahmen. Bei den übrigen Kamera-

einstellungen sind sie reglos. (Dieses Phänomen wiederholt sich so oft, daß ein produktionstechnisches Problem dahinterzustekken scheint. Ich kann mir kaum vorstellen, daß die Produzenten jedesmal eine Grimasse schneiden und sagen: »Verdammter Mist! Wir haben schon wieder vergessen, die Kurbel zu drehen und den Sternenvorhang an den Fenstern vorbeizuziehen!«

• In dieser Episode geschieht etwas Erstaunliches: Die gute und immer zuverlässige Berverly Crusher scheint plötzlich degradiert worden zu sein. Als in der Aussichtskammer die erste Beratung in Hinsicht auf Jono stattfindet, gibt es an ihrem Kragen überhaupt keine Rangabzeichen. Kurz darauf wird sie offenbar wieder befördert, denn in der nächsten Szene kehren die Punkte an ihren Kragen zurück.

• Eine herrliche Szene: In Zehn-Vorne bekommt Wesley ein Bananensplit ins Gesicht. (Ich finde die Szene nicht deshalb herrlich, weil ausgerechnet Wesley ein Bananensplit ins Gesicht bekommt, sondern weil alles *schmutzig* ist.) Allerdings gibt es hier ein Kontinuitätsproblem. Jono nimmt links von Wesley Platz, der ihm die Schale zuschiebt. Jono läßt einen Löffel hineinklatschen, und das Bananensplit spritzt Wesley von *rechts* ins Gesicht.

• Nachdem Jono Picard mit dem Messer gestochen hat, wechselt die Szene zur Krankenstation. Picard ruht auf einer Liege, und eine Krankenschwester hebt die Aluminiumfolie. Crusher streckt den Arm aus, um den Captain mit einem medizinischen Gerät zu untersuchen. Die Perspektive wechselt, und plötzlich befindet sich Crushers Hand unter dem Arm der Krankenschwester.

Antworten

1. Conor und Moira Rossa.

2. Auf Castal I.

DAS EXPERIMENT

(REMEMBER ME)

Sternzeit: 44161.2 – 44162.8

Durch einen Warpkern-Unfall gerät Dr. Crusher in eine individuelle Warpblasen-Realität, die von ihren letzten Gedanken vor dem Transfer bestimmt wird – dort verschwinden alle Personen, die ihr etwas bedeuten. Die Warpblase schrumpft, wodurch Beverlys Universum immer kleiner wird. Der Reisende (siehe ›Der Reisende‹) erscheint und hilft Wesley dabei, seine Mutter zu retten.

Quizfragen

1. *Wo hat Beverly Crusher zusammen mit Dr. Daten Quaice ihr Medizinalpraktikum absolviert?*
2. *Welches Starfleet-Schiff meldete normalen Status, als die* Enterprise *einen Kontakt herstellte?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Etwa in der Mitte der Episode versuchen LaForge und Wesley zweimal, einen stabilen Zugang zur Warpblase zu schaffen – ohne Erfolg. Er erscheint jedesmal an Crushers aktueller Position. (Immerhin handelt es sich um ihre Realität.) Doch als der Reisende und Wesley einen entsprechenden Versuch unternehmen, muß Crusher zum Maschinenraum, um von dort aus in die wahre Realität zurückzukehren. Auf den Seiten 401

und 402 des ersten Beckmesser-Bands habe ich die Vermutung geäußert, daß diese Szenen in erster Linie dazu dienen, noch mehr Spannung zu erzeugen – es hätte ebensoviel Sinn ergeben, den Zugang noch einmal an Crushers aktueller Position entstehen zu lassen. (Wie ich schon sagte: Es ist Beverlys Welt.) Scott Charrington aus County Antrim, Nordirland, meint dazu, daß die stabile Verbindung deshalb im Maschinenraum erschien, weil der Reisende beim dritten Versuch half. Miß Nick Shaw aus Middlesex, England, ist der Auffassung, daß die Verbindung im Maschinenraum entstand, weil das Beverly Crushers Vermutungen entsprach – und die Warpblasen-Realitat wurde ja von ihren Gedanken bestimmt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als der Reisende erscheint, um Wesley dabei zu helfen, seine Mutter aus der Warpblase zu befreien, spricht Picard einen langen Logbucheintrag. Er weist darauf hin, daß die *Enterprise* zu dem Ort zurückkehrt, an dem sie sich befand, als die Subraum-Blase entstand. Die folgenden Aufnahmen zeigen, wie die *Enterprise* das Raumdock erreicht. Ergibt das einen Sinn? Im Universum ist doch alles in Bewegung, oder? Planeten umkreisen ihre Sonnen; Sonnen umkreisen das Gravitationszentrum ihrer Galaxien, und Galaxien bewegen sich durch den Kosmos. Der Ort, an dem die Warpblase entstand, kann also nicht mehr mit dem Raumdock identisch sein, oder?

• Der Computer teilt Crusher mit, daß ihr Universum 705 Meter durchmißt. Anschließend schrumpft die Blase, und in einer weiteren Mitteilung weist der Computer darauf hin, daß er die Funktion der Lebenserhaltungssysteme noch für 4 Minuten

und 17 Sekunden aufrechterhalten kann. Kurze Zeit später stellt LaForge fest, daß die Blase mit einer Geschwindigkeit von 15 Metern pro Sekunde schrumpft und in 4 Minuten verschwinden wird. Wenn die Blase wirklich mit 15 Metern pro Sekunde schrumpft und 705 Meter durchmißt, so verschwindet sie nicht in 4 Minuten, sondern in 47 Sekunden. Um den Schrumpfungsprozeß 4 Minuten und 15 Sekunden dauern zu lassen, müßte der Durchmesser 3600 Meter betragen.

• Diese Episode erinnert uns an einen alten Klassiker, den ich sehr schätze. Ich habe *Der Zauberer von Oz* immer für einen recht lustigen Film gehalten, finde es jedoch erstaunlich, daß er auch noch im vierundzwanzigsten Jahrhundert populär ist und die Bordärztin der *Enterprise* zu folgender Beschreibung ihrer Situation veranlaßt: »Wenn ich dreimal die Hacken aneinanderschlage, bin ich wieder in Kansas.«

• Als die Blase schrumpft, wird die *Enterprise* immer wieder von Erschütterungen erfaßt. Der Grund: Es kommt zu explosiver Dekompression, als sich die Schotten auflösen. Aber als Dr. Crusher zum Maschinenraum läuft, verschwindet das Schiff direkt hinter ihr, ohne daß eine explosive Dekompression erfolgt.

• Da wir gerade bei Crushers Lauf sind… Die Menschen des vierundzwanzigsten Jahrhunderts scheinen ausgesprochen fit zu sein. LaForge weist darauf hin, daß die Blase mit einer Geschwindigkeit von 15 Metern pro Sekunde schrumpft. Das entspricht einer Geschwindigkeit von 54 Stundenkilometern! (Wenn Beverly Crusher so schnell laufen kann, hat sie beste Aussichten, bei der nächsten galaktischen Olympiade in den Laufdisziplinen alle Rekorde zu brechen und sämtliche Goldmedaillen zu gewinnen.)

• Armer Wesley. Er strengt sich sehr an, um seine Mutter zu retten, und anschließend bricht er vor Erschöpfung zusammen, ohne daß sich jemand um ihn kümmert. Er bleibt einfach liegen, bis seine Mutter kommt und ihm aufhilft.

Geräte und Ausrüstung

• Wenn man bedenkt, wie oft fremde Intelligenzen – wie hier der Reisende – an Bord der *Enterprise* erscheinen… Sollte es nicht speziell darauf programmierte Sensoren geben, die sofort einen Alarm auslösen?

• Der Hauptcomputer scheint selbst zu entscheiden, wann er Fragen beantwortet und wann nicht. Als Dr. Crusher laut über ihre Situation nachdenkt, fragt sie: »Könnten meine Gedanken diese Realität geschaffen haben?« Der Computer schweigt. Beverly setzt den Monolog fort und meint dann: »Meine Gedanken schufen diese Realität. Können sie mich auch in die andere Wirklichkeit zurückführen? Ist es so einfach?« Diesmal antwortet der Computer. Crusher erwidert scharf, daß sie keine Frage an ihn richtete, und daraufhin schweigt er, bis er direkt angesprochen wird.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Man hat mich auf folgendes hingewiesen: Der Koffer, mit dem Quaice an Bord der *Enterprise* erscheint, sieht wie einer jener Koffer aus, wie man sie für den Transport von Videokameras der Marke Sharp verwendet.

• ›Das Experiment‹ gehört zu den Episoden, in denen ein Galgenmikrofon erscheint. Nachdem Dr. Crusher dem Computer viele Fragen gestellt hat – sie erkundigt sich unter anderem

nach der Mission der *Enterprise* und wann sie selbst an Bord gekommen ist –, betritt sie die Brücke und geht die Rampe hinunter in Richtung Kommandosessel. Achten Sie dabei auf die vertikale Leuchtfläche zwischen dem Turbolift und der technischen Station im rückwärtigen Bereich der Brücke.

• Als Crusher in die Warpblase gerät, trägt sie keinen Laborkittel. Den bekommt sie erst später, in der von ihr selbst geschaffenen Realität. Doch als sie am Schluß der Episode in die wahre Wirklichkeit zurückkehrt, behält sie den Kittel an. Mit anderen Worten: Ein Laborkittel aus einer individuellen Warprealität kann also auch in unserer Wirklichkeit existieren? Gilt das auch für andere Gegenstände? (Es könnte ein Riesengeschäft für Wesley werden, wenn er eine Möglichkeit findet, die Warpblasen nach Belieben zu erzeugen und stabile Verbindungen zu schaffen. Mit einer ausreichend großen Warpblase könnte man ein Raumschiff der *Galaxy*-Klasse erdenken und anschließend damit in unsere Wirklichkeit fliegen. Wenn man etwas länger darüber nachdenkt, fallen einem noch weitere Anwendungen ein. Man könnte sich eine bestimmte Welt oder Situation vorstellen, um Wesley dann zu bitten, eine Warpblase entstehen zu lassen. Anschließend ist man imstande, ein paar Tage lang die eigene Wunschwelt zu genießen.)

Antworten

1. Auf Delos IV. (Interessanterweise wird dieses Sonnensystem auch in ›Die Seuche‹ erwähnt. Der vierte Planet jenes Systems heißt Delos IV. Entweder existieren zwei Delos-Systeme, oder Crusher gab sich in der anderen Fernsehfolge unwissend. Dieser Hinweis stammt übrigens von Stephen Mendenhall aus Ann Arbor, MI.)

2. Die USS Wellington.

DIE RETTUNGSOPERATION

(LEGACY)

Sternzeit: 44215.2 – 44225.3

Eine Rettungskapsel landet auf Turkana IV, Tasha Yars Heimatwelt. Eine Landegruppe der *Enterprise* beamt sich auf den Planeten und stellt fest, daß dort ein Krieg stattfindet. Eine der beiden kriegführenden Parteien, ›Allianz‹ genannt, hat die Überlebenden der Kapsel gefangengenommen. Die ›Koalition‹, Gegner der Allianz, bietet Picard Hilfe in Gestalt von Tashas Schwester Ishara Yar an. Ishara mißbraucht das Vertrauen der *Enterprise*-Crew, als sie versucht, ein Kraftwerk der Allianz zu sabotieren.

Quizfragen

1. *Welche Karte wählt Data bei Rikers Trick?*
2. *Wie heißt der Chefingenieur der USS* Archos*?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 405 des ersten Beckmesser-Bands ist mir bei der Inhaltsangabe ein Fehler unterlaufen. Ich habe behauptet, am Ende der Episode sei Ishara von Riker betäubt worden. Statt dessen schickte Data sie ins Reich der Träume. Darauf machte mich Bill DeLong aus Springfield, MO, aufmerksam.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Anfangsszene zeigt Riker, Data, Troi und Worf bei einer Pokerpartie. Riker schiebt alle seine Chips zur Tischmitte und wettet mit Data, daß er jede Karte finden kann, die der Androide im Kartenspiel versteckt. Außerdem werde ihm Data auch noch dabei helfen. Er schafft es, seine Behauptung zu beweisen. Anschließend beschreibt Data die von Riker verwendete Methode *und nimmt die Chips.* Einen Augenblick. Riker hat die Wette gewonnen, auch wenn Data weiß, wie er dabei vorging. *Natürlich* steckt ein Trick dahinter! Mit welcher Logik gelangt Data zu dem Schluß, er hätte die Wette gewonnen?

• Crusher begleitet die erste Landegruppe, ein Umstand, der Worf angesichts der chaotischen Zustände auf dem Planeten große Sorgen bereitet. Riker weist den Sicherheitsoffizier darauf hin, daß die Geiseln vielleicht medizinische Hilfe brauchen. Nun, das ergibt durchaus einen Sinn. Aber warum bleibt sie zurück, als es darum geht, die Gefangenen zu holen?

• Als sich Ishara zur Kolonie zurückgebeamt hat, zeigt eine Außenaufnahme die *Enterprise* im Orbit eines Planeten – vermutlich soll es Turkana IV sein. Die nächste Szene präsentiert uns Data, der Riker besucht und meint, Ishara sei schon seit ›Tagen‹ fort. Warum befindet sich die *Enterprise* dann noch immer im Orbit um Turkana IV? Die Crew der *Archos* ist gerettet. Oder handelt es sich vielleicht um einen anderen Planeten? Wie heißt er? Ist die *Enterprise* zu einer anderen Welt geflogen, ohne daß uns die Produzenten darauf hingewiesen haben?

Geräte und Ausrüstung

• Während der Befreiung der Geiseln schießt Riker auf einen Wächter der Koalition. Der Betäubungsstrahl schleudert den Mann nach hinten, und er bleibt bewußtlos liegen. Riker verändert die Justierung seiner Waffe nicht, als er zusammen mit Worf auf die Tür der Arrestzelle feuert, die von den Entladungen zerfetzt wird. Ich kann mir kaum vorstellen, daß Betäubungsstrahlen eine solche Wirkung entfalten können. (Oder… Lieber Himmel! Hat Riker seine Waffe etwa auf tödliche Emissionen justiert? Hat er sich erneut des vorsätzlichen Mordes schuldig gemacht? Siehe in diesem Zusammenhang die Besprechung von ›Yuta, die letzte ihres Clans‹ im ersten Beckmesser-Band.)

• Warum hält Data am Schluß der Episode Isharas Detektor in der Hand? Ist er nicht reimplantiert worden? Ohne ihn wäre sie imstande, ins Hauptquartier der Allianz vorzustoßen und das zu Ende zu bringen, woran Data sie hinderte.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nachdem er sich bei Picard für Ishara eingesetzt hat, verläßt Data den Bereitschaftsraum und geht die Rampe hoch, um Tashas Schwester die guten Neuigkeiten zu bringen. In der Nahaufnahme hat es den Anschein, als befänden sich drei volle Punkte an Datas Kragen, was dem Rang eines vollen Commanders entspräche. (Versucht er vielleicht, bei Ishara Eindruck zu schinden? Nun, vielleicht handelt es sich nur um einen Schatten.)

• Am Ende der Episode führen Riker und Data ein offenes Gespräch. Nachdem er den Androiden aufgefordert hat, sich

zu setzen, streicht sich Riker mit der rechten Hand über den Bart. Die Perspektive wechselt, und diesmal ist es die linke Hand, die den Bart berührt.

Antworten

1. Den Herzbuben.

2 Tan T'su.

TÖDLICHE NACHFOLGE

(REUNION)

Sternzeit: 44246.3

Picard fungiert als Nachfolgeschlichter bei der Bestimmung des neuen Oberhaupts des klingonischen Hohen Rates. Er versucht herauszufinden, welcher der beiden Bewerber – Duras und Gowron – K'mpec vergiftete. Auch die Föderationsbotschafterin K'Ehleyr nimmt an den Beratungen teil und präsentiert Worf eine Überraschung: seinen Sohn Alexander. Unglücklicherweise wird K'Ehleyr zu neugierig und entdeckt Duras' Verrat. Dieser bringt sie um. Der zornige Worf strebt nach Vergeltung und tötet Duras.

Quizfragen

1. *Welches Schiff bringt Duras zu den Beratungen?*
2. *Seit wie vielen Generationen befindet sich Worfs Bat'leth schon im Besitz der Familie?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 411 des ersten Beckmesser-Bands wunderte ich mich über Alexanders Entwicklung, da seit der Empfängnis in ›Klingonenbegegnung‹ nur etwas mehr als ein Jahr vergangen war. Patricia Pozywak aus Elyria, OH, gibt zu bedenken, daß wir nur wenig über Schwangerschaftsdauer und frühe Kindheitsentwicklung

bei Klingonen wissen. Richard Smith aus Surrey, England, hält es für möglich, daß die Zeitdilatation bei längeren Flügen mit relativistischer Geschwindigkeit für das Phänomen verantwortlich sein könnte. Einige andere Gildenmitglieder spekulierten, Alexander sei vielleicht bei einer früheren Begegnung von Worf und K'Ehleyr gezeugt worden. Das erscheint plausibel – bis wir uns daran erinnern, daß Alexander in ›Die Soliton-Welle‹ sein Geburtsdatum nannte: Es ist zwischen ›Klingonenbegegnung‹ und ›Tödliche Nachfolge‹ angesiedelt. (Das Geburtsdatum deutet darauf hin, daß er zum Zeitpunkt dieser Episode 1041 Sternzeit-Einheiten alt ist. Klingonen entwickeln sich offenbar sehr schnell! Und da wir gerade dabei sind: Der erwachsene Alexander in ›Ritus des Aufsteigens‹ behauptet, während dieser Episode 3 Jahre alt gewesen zu sein.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard den kranken K'mpec besucht, wird er von ihm mit den nicht besonders freundlichen Worten »Wird auch Zeit, daß Sie kommen!« empfangen. Picard hat mir leid getan, denn die Verspätung ist nicht seine Schuld. K'Ehleyr beamte sich mit Alexander an Bord, und sie mußte ihren Sohn erst im Kindergarten registrieren lassen, bevor sie Picard von K'mpecs Einladung berichten konnte. (Bestimmt war es K'Ehleyr nicht möglich, ihren Sohn einfach im Kindergarten zurückzulassen. Zweifellos mußte sie Formulare ausfüllen, Überweisungen vorbereiten und die Vorschriften lesen, insbesondere die *Besonderen Regeln für klingonische Kinder.* »Das Beißen ist ebenso verboten wie die Verwendung von Schuß- und Stichwaffen. Darüber hinaus wird ausdrücklich untersagt, anderen Kindern

das Herz aus der Brust zu reißen und es als Trophäe herumzutragen…«)

Geräte und Ausrüstung

• Lokalisiert der Hauptcomputer die Besatzungsmitglieder der *Enterprise* mit Hilfe ihrer Insignienkommunikatoren? Als Worf beschließt, sich zu rächen, sucht er zunächst sein Quartier auf, um das Bat'leth zu holen. Er legt Schärpe und Kommunikator ab, beamt sich dann an Bord von Duras' Schiff. Kurze Zeit später fordert Riker den Computer auf, Worf zu lokalisieren, der prompt antwortet, daß Worf gerade von Duras' Schiff zurückgekehrt ist. (Vielleicht merkt der Computer, wenn ein Insignienkommunikator abgelegt wird. Möglicherweise kann er dann auf eine andere Lokalisierungsmethode umschalten. Aber warum gibt es in dieser Hinsicht Probleme, als Troi, Data und O'Brien in ›Ungebetene Gäste‹ von Geistern heimgesucht in einem Turbolift unterwegs sind und ihre Insignienkommunikatoren abnehmen?)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nach dem ersten Gespräch mit Duras fordert Picard K'Ehleyr auf, sich in einer Stunde im Transporterraum 6 einzufinden. Sie steht links hinter Worf, nickt und wendet sich nach rechts. Die Perspektive wechselt zum Bereich unmittelbar rechts von Worf, doch K'Ehleyr ist plötzlich verschwunden. Als die Kamera zur ursprünglichen Position zurückkehrt, halten wir auch dort vergeblich nach der Klingonin Ausschau. Ist sie vielleicht in eine Jefferiesröhre gesprungen?

• Als K'Ehleyr stirbt, weist ihr Gesicht nach links. Worf sagt zu seinem Sohn, er solle noch einmal auf seine Mutter hinabsehen und sie nie vergessen. Daraufhin sehen wir, wie K'Ehleyrs Gesicht nach rechts weist.

Antworten

1. Die Vorn.

2. Seit 10 Generationen.

GEDÄCHTNISVERLUST

(FUTURE IMPERFECT)

Sternzeit: 44286.5

Ein fremdes Wesen, das sich in der Höhle eines Planeten unweit der Neutralen Zone verbirgt, sendet Subraum-Signale, um eine Landegruppe der *Enterprise* anzulocken. Das Geschöpf in Gestalt eines Jungen nimmt Riker gefangen, um anschließend mit Neuroscanner und holographischen Projektoren eine Pseudorealität zu schaffen, die auf Erinnerungen des Ersten Offiziers basiert. Eine dieser Scheinwirklichkeiten ist sechzehn Jahre in der Zukunft angesiedelt.

Quizfragen

1. *Auf welchem Planeten lebte das fremde Wesen in Gestalt eines Jungen?*
2. *Wie heißt Rikers Angelprogramm fürs Holodeck?*

Anmerkungen

Bei der Besprechung dieser Episode im ersten Beckmesser-Band habe ich einen Punkt übersehen: Als die Produzenten eine Neugestaltung der Insignienkommunikatoren beschlossen, gaben sie ihnen auch die Eigenschaften von Rangabzeichen. Gildenmitglied Darrin Hull machte mich darauf aufmerksam. Bei Dr. Crusher hat der Kommunikator drei Balken, bei Schwester Ogawa einen und bei Riker vier.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ruhe! Damit meine ich, Sie sollen den Mund schließen und schweigen!« – Riker zu Picard, als er die zukünftige Realität als Simulation erkennt. Nominiert von Matt Cavic aus Ballwin, MO.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Sechzehn Jahre in der ›Zukunft‹ erwacht Riker in der Krankenstation. Kurze Zeit später gibt Crusher ihm zu verstehen, er hätte zehn Tage lang im Koma gelegen. Erstaunlicherweise trägt er noch immer seine Uniform. Weiß Crusher, daß Riker die lächerlichen, hinten offenen Patientenkittel verabscheut?

• In einer Szene begleitet Troi Riker zu seinem Quartier. Als sie durch die Tür treten, bläst ein kleiner Junge in eine Posaune. Es handelt sich um Jean-Luc, Rikers ›Sohn‹. Der Junge sieht auf und sagt »Hi, Dad«, um sich dann wieder der Posaune zu widmen. Nun, vielleicht hat Crusher bereits mit dem Knaben gesprochen und ihn aufgefordert, sich ganz normal zu verhalten, aber… Wenn der Vater – das einzige noch lebende Elternteil – nach einem zehn Tage langen Koma heimkehrt, so dürfte die Reaktion eigentlich nicht nur aus einem lässigen »Hi, Dad« bestehen, oder?

• Als die erste Simulation verschwindet, wird Riker mit einer zweiten konfrontiert. Er findet sich in einer geheimen romulanischen Basis wieder, wo man angeblich versucht hat, ihn mit einer falschen Zukunft zu täuschen. Der romulanische Kommandant Tomalak fragt Riker, wodurch sie sich verraten haben. Der Erste Offizier weist auf die Auswahl seiner Frau hin

und meint, Minuet (Menuett) sei nichts weiter als ein Hologramm gewesen (siehe ›11001001‹). Tomalak findet diese Antwort absurd, denn in Rikers Gedanken ist Minuet ebenso real wie andere Frauen. In diesem Zusammenhang ergibt sich eine Frage: Wer hat Minuets Tod im ersten Szenario entschieden? In Frage kommen allein Riker oder der junge Fremde – nur sie existieren wirklich. Befassen wir uns zunächst mit Riker. Entspräche es seinem Wunsch, Teil einer real wirkenden Welt zu sein, die ihm eine Minuet aus Fleisch und Blut beschert? (Ja, ja, ja, ja, ja.) Erscheint es plausibel, daß *Riker* ihren Tod beschließt? (Nein, nein, nein, nein, nein.) Nun zum Jungen. Möchte er in jenem Szenario eine tote Mutter? Nun, vielleicht. Aber am Ende der Episode klingt er so, als vermisse er seine echte Mutter sehr. Die lebende Minuet hätte ihm das Gefühl einer richtigen Familie vermitteln können. (Allerdings: Angesichts einer lebenden Minuet hätte Riker sofort begriffen, daß man ihn mit einer Scheinrealität zu täuschen versucht. Das Ergebnis: eine zu kurze Episode.)

• Als Riker zum erstenmal merkt, daß der Computer nicht sofort reagiert, spricht Crusher von einem ›Elaborationsdämpfer‹. Doch später erwähnt Riker LaForge gegenüber einen ›defekten Elaborationsbeschleuniger‹.

Antworten

1. *Auf Alpha Onias III.*
2. *Curtis Creek.*

• Ich frage mich, was aus dem Jungen in der Höhle geworden ist. Er beamt sich mit Riker an Bord der *Enterprise,* und dann hören wir nie wieder etwas von ihm.

DIE LETZTE MISSION

(FINAL MISSION)

Sternzeit: 44307.3 – 44307.6

Wesley muß die *Enterprise* bald verlassen, um an der Starfleet-Akademie ausgebildet zu werden. Deshalb nimmt Picard ihn mit, als Verhandlungen mit einigen Schürfern anstehen. Doch in den Bordsystemen des Shuttles kommt es zu Fehlfunktionen, und deshalb stürzt die Raumfähre auf einem unwirtlichen Mond ab. Picard wird verletzt, und Wesley muß die wenigen zur Verfügung stehenden Ressourcen nutzen, um ihn und sich selbst zu retten.

Quizfragen

1. *Wie heißt das Oberhaupt von Gamelan V?*
2. *Wie heißt Captain Dirgos Shuttle?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• LaForge behauptet, das von den Schürfern entsandte Shuttle gründlich untersucht zu haben. Doch nach dem Absturz meint Dirgo, Captain der Raumfähre, daß es keine Notrationen an Bord gibt. Hätte Geordi bei der Sicherheitsinspektion nicht darauf aufmerksam werden müssen?

• Als sie auf dem Mond eine Höhle entdecken, scheint Picard sie für natürlichen Ursprungs zu halten. Doch in einigen Aufnahmen kann man deutlich die nach unten führenden Stufen

einer Treppe erkennen. Gibt es einen natürlichen Vorgang, der Treppenstufen entstehen läßt?

• Nach der Entdeckung der Höhle findet das Trio einen Springbrunnen mit verlockendem Wasser. Unglücklicherweise wird er jedesmal dann von einem Kraftfeld abgeschirmt, wenn sich ihm jemand nähert. Außerdem hält eine Erscheinung aus Energie Wache. Dirgo stirbt, als er mit Gewalt versucht, den Brunnen zu erreichen. Wesley findet schließlich einen Weg, sowohl den Wächter als auch das Kraftfeld zu deaktivieren, und anschließend bringt er dem Captain dringend benötigtes Wasser. Niemand scheint an dem Ursprung der sonderbaren Anlage interessiert zu sein. Wer konstruierte die Treppe vor der Höhle? Woher stammt der Springbrunnen? Wer ist für das Kraftfeld und den Wächter verantwortlich? (Ich tippe in diesem Zusammenhang auf ein Volk von interstellaren Witzbolden. Es durchstreift die Galaxis auf der Suche nach geeigneten Orten. »He, hier haben wir einen hübsch heißen und trockenen Mond. Wie wär's, wenn wir dort einen verlockenden Springbrunnen schaffen und ihn mit einem Kraftfeld abschirmen – für den Fall, daß Schiffbrüchige Durst bekommen? Har, har, har!«)

• In dieser Episode setzt Riker die Crew der *Enterprise* gefährlicher Strahlung aus, als er einen strahlenverseuchten Frachter durch einen Asteroidengürtel bringt, um ihn anschließend der Sonne zu überlassen. Im ersten Beckmesser-Band habe ich auf andere Möglichkeiten hingewiesen, und die Wohnzimmer-Raumschiffkommandanten der Gilde schlagen weitere Alternativen vor, die das Risiko für die Crew verringern. Riker hätte dem Frachter einen genügend starken Bewegungsimpuls geben können, um ihn aus dem Sonnensystem hinausfliegen zu lassen. Anschließend wäre er in der Lage gewesen, Picard

zu retten – um sich dann wieder um das kontaminierte Schiff zu kümmern. Zwischen den einzelnen Sonnensystemen gibt es reichlich Platz, und es wäre der *Enterprise* sicher nicht schwergefallen, den Frachter wiederzufinden. Die weniger ökologisch orientierten Gildenmitglieder hätten das Schiff im Asteroidengürtel zerschellen lassen. Jener Bereich ist ohnehin uninteressant, und deshalb macht es nichts, wenn ein wenig Strahlung davon ausgeht, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Am Ende der Episode werden Picard und Wesley von Dr. Crusher und einer Landegruppe gerettet. Man legt den Captain auf eine Bahre und trägt ihn aus der Höhle. Die Magnetfelder des Mondes scheinen die Ausrichtung des Transferfokus zu erschweren. Warum einen Patienten mit inneren Verletzungen auf einer Bahre durchschütteln, wenn es möglich sein sollte, ihn direkt in die Krankenstation zu beamen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nach Picards Verletzung überlegen Wesley und Dirgo, was sie unternehmen sollen. Dirgo kommt von einem Felsvorsprung am Springbrunnen herunter, und bei der Fortsetzung des Dialogs gibt es zwei verschiedene Kameraeinstellungen. In der einen sehen wir Dirgo von hinten und Wesleys Gesicht, bei der anderen verhält es sich umgekehrt. Zweimal gestikuliert Dirgo mit der rechten Hand, und wenn die Perspektive wechselt, beendet er die Bewegung mit der linken.

Antworten

1. Songi.

2. Nenebek.

DAS KOSMISCHE BAND

(THE LOSS)

Sternzeit: 44356.9

Eine Kolonie zweidimensionaler Wesen setzt unabsichtlich die *Enterprise* fest, und ihr kollektives Bewußtsein betäubt Deanna Trois Empathie. Als die Counselor versucht, mit ihrem Verlust fertig zu werden, zeichnet sich für das Schiff und alle Personen an Bord große Gefahr ab: Die fremden Wesen ziehen die *Enterprise* in Richtung eines kosmischen Bands. Jenes Phänomen hat zwar nur die Breite eines Protons, aber die Gravitation eines schwarzen Lochs.

Quizfragen

1. *Wer bedient in dieser Episode die Navigationskontrollen?*
2. *Wo sah LaForge ein visuelles Muster, das der von den Zweidimensionalen erzeugten Struktur ähnelt?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Niemand scheint den Ernst der Lage Troi mitgeteilt zu haben. Picard muß feststellen, daß Photonentorpedos keine Wirkung auf die Zweidimensionalen erzielen, was bedeutet: Die unfreiwillige Reise zum kosmischen Band geht weiter. Es kommt zu einem Szenenwechsel, und wir beobachten, wie Troi in ihrem Büro saubermacht. Nur einige wenige Stunden trennen die *Enterpri-*

se von der völligen Vernichtung, und Deanna Troi nutzt die Gelegenheit, ihr Büro in Ordnung zu bringen? Offenbar hat sie großes Vertrauen in die Brückencrew.

• Um Mißverständnisse zu vermeiden, erläutere ich den nächsten Punkt mit Zitaten. Als Data und Troi am Schluß der Episode die Situation erörtern, meint Deanna: »Sie glauben, die Wesen reagieren auf die Anziehungskraft des Bands.« Data antwortet: »Aufgrund ihrer zweidimensionalen Natur kann ich keine Fakten nennen, die auf direkter Beobachtung basieren. Ich halte eine derartige Annahme jedoch für wahrscheinlich.« Nun, in verschiedenen Szenen weisen uns die Akteure – unter ihnen auch Data – immer wieder darauf hin, daß sich die *Enterprise* dem kosmischen Band mit konstanter Geschwindigkeit nähert. Doch ein von Gravitation beschleunigtes Objekt fliegt nicht mit gleichbleibender Geschwindigkeit, sondern wird schneller. Das müßte Data eigentlich wissen. Woraus folgt: Wenn die *Enterprise* mit konstanter Geschwindigkeit zum Band fliegt, so kommt als Erklärung nicht nur die davon ausgehende Gravitation in Frage.

Logik und Voraussetzungen

• Nach dem Verlust ihrer Empathie gibt sich Troi immer mehr dem Kummer hin, was sie zu solchen Bemerkungen veranlaßt: »Wie kann man nur auf diese Weise leben?« und »Ich weiß nicht, wie es jetzt weitergehen soll. Ich sehe nur Äußerlichkeiten. Nichts scheint echt und real zu sein.« Man könnte glauben, daß Troi nie zuvor ohne ihre empathischen Fähigkeiten zurechtkommen mußte. Aber in ›Der Telepath‹ erfahren wir, daß normale betazoidische Kinder nicht mit aktiver Empathie

geboren werden. Die entsprechenden Talente erwachen erst während der Pubertät. Die Counselor müßte sich also gut an eine Zeit erinnern können, in der sie ohne ihre empathischen Fähigkeiten mit anderen Personen zurechtkam.

Geräte und Ausrüstung

• Beim ersten Versuch, die *Enterprise* zu befreien, befiehlt Picard ein Viertel Impulskraft. Eine Szene zeigt uns LaForge im Maschinenraum, und wir sehen, wie sich die blauen Indikatorlichter recht gemächlich bewegen. Als Picard halbe Impulskraft anordnet, werden sie schneller. Schließlich entscheidet der Captain, auf volle Impulskraft zu gehen. Woraufhin wir feststellen, daß die blauen Indikatorlichter noch schneller werden. Erstaunlich. Ich dachte immer, daß sich ihr Bewegungsmuster auf die *Warpgeschwindigkeit* des Schiffes bezieht.

• In dieser Episode wird deutlich, daß ›klingonisches Dutzend‹ *zehn* bedeutet. In einer Szene schlägt LaForge vor, ein ›halbes Dutzend‹ Photonentorpedos vor den zweidimensionalen Geschöpfen explodieren zu lassen. Picard ist einverstanden, und Worf betätigt mehrere Schaltflächen. Wir beobachten, wie *fünf* Photonentorpedos die *Enterprise* verlassen und im All explodieren.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Ende der Episode entspannen sich Riker, Crusher, Troi und Guinan im Gesellschaftsraum. Schließlich sitzen nur noch Riker und Troi am Tisch. Wenn wir Troi im Vordergrund sehen, ruhen ihre Arme auf dem Tisch, und die Hände sind gefaltet. Wenn uns die Kamera Riker zeigt, sind Trois Arme ver-

schränkt. Der häufige Szenenwechsel veranlaßt die Counselor zu hektischer Armgymnastik.

Antworten

1. Fähnrich Allenby.

2. Beim Tauchen in den Korallenriffen von Bracas V.

DATAS TAG

(DATA'S DAY)

Sternzeit: 44390.1

Um Bruce Maddox mit Forschungsinformationen zu versorgen, fertigt Data Aufzeichnungen von einem ganzen Tag an, um sie später dem Kybernetiker zu übermitteln. An diesem Tag heiraten Miles O'Brien und Keiko Ishikawa. Außerdem wird die angebliche vulkanische Botschafterin T'Pel als romulanische Spionin entlarvt.

Quizfragen

1. *Wie heißt das Raumschiff, das T'Pel zur* Enterprise *bringt?*
2. *Wo hat Crusher einen Step- und Jazztanz-Wettbewerb gewonnen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode löst Riker Data ab, als die ›Tagschicht‹ beginnt. Am Schluß löst Data Worf ab, und es beginnt die ›Nachtschicht‹. In beiden Fällen ist es nicht so hell wie sonst. Die Produzenten wollen damit vermutlich den Eindruck erwecken, daß an Bord der *Enterprise* Nacht herrscht beziehungsweise der Abend begonnen hat. Als Beispiel könnte man Passagierflugzeuge anführen, in denen bei Nachtflügen das Licht gedämpft wird. Aber läßt sich das wirklich miteinander vergleichen? Im Weltraum ist es *immer* dunkel. Dort gibt es weder Tag noch Nacht.

Ja, sicher, es mag nützlich sein, das Licht in den Korridoren zu dämpfen, um der Crew den Eindruck eines normalen zirkadianischen Rhythmus zu vermitteln. Aber welchen Nutzen hat das für die Brücke? Soll matteres Licht die Besatzungsmitglieder der dritten Schicht darin erinnern, daß sie arbeiten müssen, während ihre Kollegen schlummern? Können sie dadurch die Anzeigen der Konsolen besser erkennen? Soll es sie wachhalten?

• Da wir gerade bei ›Tag‹ und ›Nacht‹ an Bord der *Enterprise* sind: Ist es nicht erstaunlich, daß sich die meisten Ereignisse der letzten rund sechzig Episoden abspielten, als an Bord von Picards Schiff ›Tag‹ herrschte?

• Im vierundzwanzigsten Jahrhundert scheint die Privatsphäre von Frauen keine Bedeutung mehr zu haben. Als Crusher eine pränatale Untersuchung an Lieutenant Juarez durchführt, kommt Data herein. Die arme Frau ruht mitten in der Krankenstation auf einer Liege, doch niemand hat daran gedacht, die Tür abzuschließen oder ein Schild mit der Aufschrift ›Bitte nicht stören‹ anzubringen.

• Als Data Beverly Crusher darum bittet, ihm das Tanzen beizubringen, will sie zunächst ablehnen, doch dann stimmt sie unter der Bedingung zu, daß er niemandem etwas davon erzählt. Sie möchte sich nicht erneut den Ruf der ›tanzenden Ärztin‹ erwerben. Um ihre Worte zu unterstreichen, zieht sie den metaphorischen Reißverschluß ihrer Lippen zu – eine erstaunliche Mimik, wenn man bedenkt, daß es im dreiundzwanzigsten (und vermutlich auch im vierundzwanzigsten) Jahrhundert keine Reißverschlüsse mehr gibt. Darauf hat Gene Roddenberry höchstpersönlich hingewiesen. Vielleicht ist die Geste als historisches Artefakt erhalten geblieben.

• Data möchte tanzen lernen und verabredet sich mit Crusher auf dem Holodeck. Die Ärztin ahnt nicht, daß der Androide bei der Hochzeit von Miles und Keiko tanzen möchte – sie zeigt Data den Steptanz. Er beobachtet ihre Füße und lernt praktisch sofort, die Bewegungen fast fehlerfrei nachzuahmen. *Fast.* In einer Szene springt Crusher und landet mit quer gestellten Füßen. Das geschieht zweimal in der gleichen Sequenz. Data wiederholt den Rhythmus, stellt die Füße jedoch nicht quer, sondern gestaltet das Bewegungsmuster etwas einfacher. (So sieht es jedenfalls für mich aus.)

• Crusher versucht, Data den Walzer beizubringen, bittet den Computer jedoch um Musik, die sich besser für Foxtrott eignet. Nachdem sie gegangen ist, gibt Data den Walzer auf und wählt einen angemesseneren Tanzstil.

• Der gute alte Data lernt wirklich schnell. Oder steckt vielleicht etwas anderes dahinter? Nachdem er eine Zeitlang recht unbeholfen mit Crusher getanzt hat, fordert er den Holodeck-Computer auf, eine holographische Tanzpartnerin für ihn zu schaffen – woraufhin sich seine Bewegungen plötzlich durch geschmeidige Eleganz auszeichnen. Hat er sich nur ungeschickt gestellt, um etwas Zeit mit Beverly Crusher zu verbringen?

Geräte und Ausrüstung

• Erneut müssen wir uns die Frage stellen: Wer macht was an Bord der *Enterprise?* Als O'Brien versucht, T'Pel zum romulanischen Schiff zu beamen, leiten die Romulaner den Transfer ein und lassen auf der Transporterplattform ein wenig Schleim zurück. Er soll Picard davon überzeugen, daß T'Pel bei einem

Transporterunfall ums Leben gekommen ist. Die beiden *Brükken*offiziere Worf und Data mischen sich in den Transfervorgang ein. Dafür ist doch O'Brien zuständig, oder? Haben die beiden genannten Führungsoffiziere kein Vertrauen zu ihm?

• Unmittelbar nach T'Pels ›Transporterunfall‹ spricht Picard mit dem romulanischen Admiral Mendak. Erinnern wir uns: Die *Enterprise* befindet sich in der Neutralen Zone, unweit eines romulanischen Kriegsschiffes, und eine vulkanische Botschafterin ist gerade unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen. Doch die Indikatorfläche zwischen dem oberen Turbolift und der technischen Station zeigt normalen Status an. Wäre es nicht sinnvoll, die Crew in Alarmbereitschaft zu versetzen, Alarmstufe Gelb oder gar Rot anzuordnen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich die Krankenstation mit Crusher in Verbindung setzt, unterbricht sie den Tanzunterricht. In dem vom Holodeck-Computer geschaffenen Tanzstudio zieht sie ein Handtuch von der Stange, wischt sich damit den Schweiß von der Stirn und verläßt die Projektionskammer. Die Perspektive wechselt, und plötzlich hängt das Handtuch wieder an der Stange.

Antworten

1. USS Zhukov.

2. An der Akademie von St. Louis.

DER RACHEFELDZUG

(THE WOUNDED)

Sternzeit: 44429.6

O'Briens früherer Captain Maxwell glaubt, daß die Cardassianer trotz einer Friedensvereinbarung massiv aufrüsten, und deshalb greift er eine cardassianische Forschungsstation an. Picard räumt zwar ein, daß Captain Maxwell mit seinen Vermutungen recht haben könnte, aber er muß ihn aufhalten, bevor er den interstellaren Völkerbund in einen verheerenden Krieg stürzt.

Quizfragen

1. *In welchem Raumschiff arbeitete O'Brien unter dem Kommando von Maxwell?*
2. *Wo erwischte Worf den Cardassianer bei dem Versuch, an einem Computerterminal Daten abzurufen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 430 des ersten Beckmesser-Bands habe ich einen Cardassianer als ›Captain Gul Macet‹ bezeichnet. Das ist natürlich Unsinn, denn ›Gul‹ bedeutet ›Captain‹.

• Richard Smith aus Surrey, England, weist darauf hin, daß die USS *Phoenix* ein Schiff der *Nebula*-Klasse und nicht der *Nebular*-Klasse ist, wie ich in der Antwort auf die erste Quizfrage (siehe Seite 433 des ersten

Beckmesser-Bands) behauptet habe. Zu meiner Verteidigung könnte ich anführen, daß Gul Macet das Schiff als ›*Nebular*-Klasse‹ identifiziert, und da im ersten Beckmesser-Band alle Informationen allein aus der Fernsehserie stammen…

• Im ersten Beckmesser-Band erwähnte ich bei der Besprechung dieser Episode auf Seite 433 Datas Meldung, die *Phoenix* hätte die Gefechtsreichweite eines cardassianischen Schiffes verlassen – obwohl die graphische Anzeige die *Phoenix* nach wie vor in der Reichweite der cardassianischen Waffensysteme zeigt. Andrew LaMance aus East Ridge, TN, weist mich darauf hin, daß die Kreise der Graphik die zweidimensionale Darstellung einer Kugel sind. Wenn sich die *Phoenix* unter dem cardassianischen Raumer befindet, könnte es auf dem Display so aussehen, als befände sie sich noch in Gefechtsreichweite – vorausgesetzt, man betrachtet die Darstellung von oben. Andrew räumte ein, daß Anzeigen unter solchen Umständen keine zuverlässigen Daten liefern, aber er gibt auch zu bedenken, daß wir die Displays einfach nicht richtig zu deuten wissen. John Potts aus London, England, hält es für möglich, daß die *Phoenix* im letzten Augenblick bis auf Gefechtsreichweite ›heransprang‹ und dann ihre Photonentorpedos abfeuerte.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem die *Phoenix* ein cardassianisches Schiff und einen Frachter zerstört hat, nimmt Picard mit Warp 9 Kurs auf sie. In einer späteren Szene teilt Data dem Captain im Bereitschaftsraum mit, daß die *Phoenix* ›lokalisiert‹ worden ist. Was, erst jetzt? Die *Enterprise* folgt ihr doch schon seit einer ganzen Weile, oder?

• Als Maxwell droht, einen weiteren cardassianischen Frachter zu vernichten, bittet O'Brien um Erlaubnis, sich an Bord der

Phoenix beamen zu dürfen, um dort mit seinem früheren Captain zu reden. Picard bezweifelt Maxwells Bereitschaft, die Schilde zu senken, woraufhin O'Brien technische Details nennt, die es ihm angeblich erlauben, sich durch die aktiven Deflektoren der *Phoenix* zu transferieren. Erstaunlicherweise nennt er diese Informationen, während sich Gul Macet im Kontrollraum befindet. Ist das nicht sehr unvorsichtig?

Geräte und Ausrüstung

• Als die *Enterprise* noch ein ganzes Stück entfernt ist, beobachtet Picard hilflos, wie Maxwell mit der *Phoenix* einen weiteren cardassianischen Frachter jagt. Er beschließt, den in Bedrängnis geratenen Cardassianern den Präfix-Code der *Phoenix* zu nennen, damit sie ihre Schilde ›neutralisieren‹ können. Bei dem Film *STAR TREK II: Der Zorn des Khan* habe ich den Eindruck gewonnen, daß man Präfix-Codes verwendet, um von außen Kontrolle auf die Bordsysteme des betreffenden Raumschiffs auszuüben. Wenn das stimmt: Warum legt Picard nicht einfach Phaser und Photonentorpedos der *Phoenix* lahm?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Interessanterweise befindet sich die Namenstafel der *Phoenix* nicht auf der Brücke, sondern in Ben Maxwells Bereitschaftsraum. Handelt es sich vielleicht um die Initiative eines neuen Dekorateurs? Und ja: Bei der *Tsiolkovsky* hing die Namenstafel in einem Korridor (siehe ›Gedankengift‹). Vermutlich bekam es jenes Schiff mit dem gleichen Dekorateur zu tun.

Antworten

1. Die Rutledge.

2. Auf Deck 35.

DER PAKT MIT DEM TEUFEL

(DEVIL'S DUE)

Sternzeit: 44474.5

Eine schöne Betrügerin schlüpft in die Rolle von Ardra, die auf Ventax II bekannte Version des Teufels. Sie verlangt die Einlösung eines vor tausend Jahren geschlossenen Vertrages: Angeblich verkauften die Bewohner des Planeten ihre Seelen für zehn Jahrhunderte des Friedens. Picard beschließt, den Vertrag vor einem ventaxianischen Gericht anzufechten. Er erklärt sich damit einverstanden, bei einer Prozeßniederlage ebenfalls Ardra zu gehören.

Quizfragen

1. *Wer leitete die wissenschaftliche Forschungsbasis der Föderation auf Ventax II?*
2. *Wie viele falsche Namen hat Ardra allein in diesem Sektor benutzt?*

Logik und Voraussetzungen

• In der Classic-Episode ›Das Gleichgewicht der Kräfte‹ behauptet Kang, bei den Klingonen gäbe es keinen Teufel. Doch in dieser Episode verwandelt sich Ardra in Fek'Ihr – ein Wesen, das angeblich den Vorstellungen anderer Völker vom Teufel entspricht. Entweder bringt Ardra hier etwas durcheinander, oder Kang hat gelogen.

Geräte und Ausrüstung

• Manchmal habe ich fast Mitleid mit den Produzenten. In dieser Episode beschert Data dem Captain eine Darbietung auf dem Holodeck. Als Picard das Programm anhält, erstarren auch die Flammen des Feuers. Ausgezeichnet! Genau so sollte es sein. Aber… Die Kerzen brennen auch weiterhin!

• Da wir gerade beim ›angehaltenen Programm‹ sind: Aus irgendeinem Grund verschwindet der Geist von Marley kurze Zeit später, ebenso wie das Feuer und die draußen fallenden Schneeflocken. Der Geist sollte sich doch erst dann auflösen, wenn jemand ›Programm Ende‹ sagt, oder?

• In einer Szene ersetzt Ardra ein männliches Besatzungsmitglied an der Funktionsstation. Nichts blitzt, nichts glüht, und Worfs Konsole gibt keinen Alarm. Doch später erfahren wir, daß Ardra gewöhnliche Transportertechnik verwendet. Wie stellt sie das an? (Übrigens: Wohin verschwand der arme Kerl? Und war er bei Bewußtsein?)

• Mit einem von Data geflogenen Shuttle nähert sich Picard der *Enterprise* und beobachtet, wie sein großes Schiff verschwindet. Später erfahren wir, daß Ardra über die ›billige Kopie‹ einer romulanischen Tarnvorrichtung verfügt und deren Wirkungsbereich auf die *Enterprise* ausgedehnt hat, um dann mit einem Subraumfeld alle externen Kom-Signale abzuschirmen. Für eine ›billige Kopie‹ scheint alles gut zu funktionieren. LaForge muß eine spezielle Untersuchung vornehmen, um Ardras Schiff zu entdecken. (Und wenn es sich nicht um eine *spezielle* Untersuchung handelte: Wieso hat Worf das Schiff dann noch nicht gefunden?) Eine Frage ergibt sich: Als Riker und Worf feststellen, daß die *Enterprise* in ein Tarnfeld

gehüllt ist – warum geben sie dem Schiff nicht ein anderes Bewegungsmoment? Oder setzt Ardra auch einen Traktorstrahl ein, um die *Enterprise* festzuhalten? (Übrigens: Für eine gewöhnliche Betrügerin ist ihre Ausrüstung bemerkenswert gut.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die ach so schlauen Produzenten zeigen uns die gleiche Szene zweimal, in der Hoffnung, daß wir nichts davon merken. Kurz bevor sich Picard auf den Planeten beamt, sehen wir einige Gebäude im Hintergrund und Leute, die in Richtung Kamera laufen. Kurze Zeit später präsentiert sich die gleiche Szene; allerdings beginnt sie diesmal ein ganzes Stück nach dem ursprünglichen Anfang.

• Ardra versucht, Picard zu verführen. Zu diesem Zweck wählt sie aufreizende Kleidung und besucht ihn in seinem Quartier. Picard beschließt, standhaft zu bleiben. Er will sich zurückziehen, muß jedoch feststellen, daß die Tür verriegelt ist. Während Ardra die Verfügungsversuche fortsetzt, sehen wir einen Tisch zwischen ihr und Picard. Ein klingonisches Messer liegt darauf, und der Griff weist zur linken Seite des Fernsehschirms. Nachdem Picard Ardra mitgeteilt hat, daß er sie ordinär findet, zeigt der Griff plötzlich in die andere Richtung.

Antworten

1. Dr. Clarke.

2. Dreiundzwanzig.

ÜBERSICHT: VERSCHIEDENES

1. Wie viele Rollen spielt Brent Spiner? – Neunundzwanzig.
2. Wie viele Zugangsklappen sehen wir an Datas Leib? – Sechs.
3. Wie oft zeigt uns Data seine Kraft? – Mindestens achtzehnmal.
4. Wie viele Musikinstrumente spielt Data? – Drei.
5. Wie oft ahmt Data die Stimmen anderer Personen nach? – Viermal.
6. Wie oft versucht Starfleet, Datas Rechte zu verletzen? – Zweimal.
7. Wie oft arbeitet Data hinter der Theke des Gesellschaftsraums? – Zweimal.
8. Wie oft bringt Data die *Enterprise* oder ihre Besatzung in Gefahr? – Achtmal.
9. Wie oft leitet Data am Schluß der Episode die notwendigen Maßnahmen ein, um Schiff und Crew zu retten? – Viermal.
10. Wie oft wird Data befördert (sichtbar durch mehr Rangpunkte am Uniformkragen), und wie oft bietet man ihm

Beförderungen an, während er sich an Bord der *Enterprise* befindet? – Kein einziges Mal.

Erläuterungen

1. Data. Datas Kumpan in ›Der große Abschied‹. Lore in ›Das Duplikat‹, ›Die ungleichen Brüder‹, ›Angriff der Borg (1)‹ und ›Angriff der Borg (2)‹. Sherlock Holmes in ›Die geheimnisvolle Kraft‹ (in gewisser Weise), ›Sherlock Data Holmes‹ und ›Das Schiff in der Flasche‹. Einen Komiker in ›Der unmögliche Captain Okona‹. Ira Grave in ›Das fremde Gedächtnis‹. Naniten in ›Die Macht der Naniten‹. Heinrich V. in ›Der Überläufer‹. Einen Holodeck-Schwertkämpfer in ›Der schüchterne Reginald‹. Ein Modell in ›Der Sammler‹. Dr. Noonian Soong in ›Die ungleichen Brüder‹, ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹ und ›Soongs Vermächtnis‹. Ebeneezer Scrooge in ›Der Pakt mit dem Teufel‹. Bruder Tuck in ›Gefangen in der Vergangenheit‹. Einen Romulaner in ›Wiedervereinigung? (1)‹ und ›Wiedervereinigung? (2)‹. Einen Kriminellen, der sich in ›Ungebetene Gäste‹ als Commander Steven Mullen von der *Essex* ausgibt. Einen Franzosen in ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert‹. Eli Hollander, Frank Hollander, einen Mexikaner, einen Bösewicht und Annie Meyers in ›Eine Handvoll Datas‹. Hutch in ›In der Hand von Terroristen‹. Einen Psychiater in ›Phantasie oder Wahrheit‹. Jadden in ›Radioaktiv‹. Eehat, jung und alt, sowie Masaka in ›Der Komet‹. Prospero in ›Neue Intelligenz‹.

2. Im linken Arm in ›Die Macht der Paragraphen‹. An der rechten Kopfseite in ›Angriffsziel Erde‹, ›Katastrophe auf der Enterprise‹, ›Der Moment der Erkenntnis (1)‹ und ›Eine Handvoll Datas‹. An der linken Kopfseite in ›Noch einmal Q‹ und ›Der Komet‹. Am Hinterkopf in ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1)‹ und ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (2)‹. Die ganze Schädeldecke und der rechte Unterarm in *STAR TREK: Treffen der Generationen*.

3. In ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹ zieht er Wesley mit einer Hand aus dem Bach. In ›Rikers Versuchung‹ öffnet er eine Tür und wirft mit Felsen. In ›Der große Abschied‹ macht er eine Waffe unbrauchbar. In ›Worfs Brüder‹ öffnet er eine Tür. In ›Die Waffenhändler‹ wirft er Yar und springt in eine tiefe Höhle. In ›Wem gehört Data?‹ verbiegt er eine Metallstange. In ›Noch einmal Q‹ hält er Q fest. In ›Der Sammler‹ stößt er jemanden fort. In ›Angriffsziel Erde‹ rangelt er mit Picard. In ›Augen in der Dunkelheit‹ stößt er eine Tür auf. In ›Der einzige Überlebende‹ hebt er Balken. In ›Angriff der Borg (1)‹ hebt er mehrmals mit einer Hand Borg hoch. In ›Soongs Vermächtnis‹ springt er von einem hohen Felsvorsprung. In ›Radioaktiv‹ hebt er einen Amboß.

4. Eine Violine in ›Sherlock Data Holmes‹, ›Die Macht der Paragraphen‹ und ›Botschafter Sarek‹. Eine Oboe in ›Datas erste Liebe‹. Eine Gitarre in ›Das Recht auf Leben‹.

5. Q und Picard in ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹. Picard in ›Die ungleichen Brüder‹. Noch einmal Picard in ›Angriff der Borg (2)‹.

6. Commander Maddox möchte ihn in ›Wem gehört Data?‹ demontieren. In ›Datas Nachkomme‹ hat es Admiral Haftel auf Datas Tochter abgesehen. (Vielleicht verletzt auch Picard die Rechte des Androiden, als er es am Anfang von ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ ablehnt, ihm ein eigenes Kommando anzubieten.)

7. In ›Mission ohne Gedächtnis‹ mixt er für Troi einen ›samarianischen Sonnenuntergang‹, und in ›Besuch von der alten Enterprise‹ bietet er Scotty aldebaranischen Whisky an.

8. In ›Die ungleichen Brüder‹ übernimmt er die *Enterprise.* In ›Ungebetene Gäste‹ bedroht er Worf. In ›Eine Handvoll Datas‹ läßt er Bösewichter entstehen. In ›Datas Hypothese‹ weigert er sich, die Exocomps zu transferieren. In ›Angriff der Borg (1)‹ und ›Angriff der Borg (2)‹ zeigt er ein ziemlich schlechtes Verhalten. In ›Traumanalyse‹ läßt er Troi ein Messer spüren, ebenso als Masaka in ›Der Komet‹.

9. In ›Augen in der Dunkelheit‹ aktiviert er die Bussard-Kollektoren. In ›Déjà Vu‹ sorgt er für eine Dekompression des Shuttlehangars. In ›Hochzeit mit Hindernissen‹ befreit er das Schiff von den Metallparasiten. In ›Genesis‹ entwikkelt er ein Heilmittel. (Vermutlich rettet Data Schiff und Crew mit dem pulsierenden Licht in ›Gefährliche Spielsucht‹. Allerdings war auch Wesley daran beteiligt.)

10. (Vielleicht haben wir es hier mit latenter Angst vor Androiden zu tun.)

BEWEISE

(CLUES)

Sternzeit: 44502.7

Die *Enterprise* entdeckt den Heimatplaneten der Paxaner, die großen Wert darauf legen, ungestört zu bleiben. Unter einer Bedingung erlauben sie Picard und seiner Crew, ihre Reise fortzusetzen: Die Paxaner wollen die Erinnerung an den Zwischenfall aus dem Gedächtnis aller organischen Besatzungsmitglieder löschen, und Data soll die Wahrheit verbergen.

Quizfragen

1. *Wie viele kleine und sehr instabile Wurmlöcher sind im Verlauf der letzten hundert Jahre in der Nähe von T-Tauri-Sternen entdeckt worden?*
2. *Welches andere Raumschiff entdeckt ein Wurmloch, während sich Data an Bord befindet?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Crusher betritt den Bereitschaftsraum mit diomedianischem Moos, und Picard meint, er hätte gar nichts von ihrem Interesse an Ethnobotanik gewußt. Vermutlich meint er ›Exobotanik‹. (›Ethnobotanik‹ wäre gewissermaßen das Studium der Bräuche verschiedener Pflanzengattungen.)

• Kurz bevor die Paxaner Troi zum zweitenmal übernehmen, sehen wir, wie sie in ihrem Bett sitzt, gekleidet in ein Nachthemd. Kurze Zeit später erscheint sie in Datas Quartier, und dabei trägt sie ihre Uniform. Wir haben es mit Xenophoben zu tun, die Kontakte mit Außenweltlern ablehnen und bereit sind, Leben auszulöschen, um ihre Privatsphäre zu schützen. Gerade ist ein Raumschiff zu ihnen zurückgekehrt, ein Schiff, das sie nie wiedersehen wollten. Und unter solchen Umständen nehmen sich die Paxaner genug Zeit, um Troi anzuziehen?

• Als die Crew während Datas Erinnerungen am Ende der Episode erwacht, teilt der Androide Picard mit, ein fremdes Energiefeld schicke sich an, die Schilde zu durchdringen. Der Captain reagiert so, als sei ihm klar, daß es sich um einen Angriff handelt, der ein Ausweichmanöver erfordert. Moment mal. Seine letzte Information besteht darin, daß die *Enterprise* einem Wurmloch begegnete. Sollte er nicht fragen: »Welches Energiefeld? Was geht hier vor? Was ist mit dem Wurmloch passiert?«

• Einigen Wohnzimmer-Raumschiffkommandanten der Gilde hat es ganz und gar nicht gefallen, daß der sonst immer so furchtlose Picard plötzlich die Flucht ergreift und es den Paxanern gestattet, die Erinnerungen der Crew zu manipulieren.

• Am Schluß dieser Episode weist Picard Data an, sein Wissen über die Paxaner nie preiszugeben. Wäre es nicht einfacher, ihn aufzufordern, die entsprechenden Dateien zu löschen?

• Picard befiehlt Data, die Existenz der Paxaner geheimzuhalten. Ach? Und wie kommt es dann, daß die *STAR TREK-Enzyklopädie* Informationen über sie anbietet? Wer konnte hier den Mund nicht halten?

Geräte und Ausrüstung

• Nachdem die betäubende Wirkung des ›Wurmlochs‹ nachläßt, gibt Picard Data die Anweisung, eine Sonde zu starten. Sie soll einen in der Nähe des Wurmlochs befindlichen Planeten der Klasse M untersuchen. Als die Sonde Informationen übermittelt, sitzt Data an der Funktionsstation und verkündet, was ihm die Displays zeigen. Zunächst ist dabei die rechte Seite seines Insignienkommunikators nach unten geneigt. In der nächsten Einstellung ist er plötzlich wieder korrekt plaziert.

• Offenbar kann Worf mit seiner Sicherheitspriorität nicht die Verriegelungssysteme aller Türen an Bord kontrollieren. In dieser Episode muß er sich mit der Sicherheitsabteilung in Verbindung setzen, um die Tür von Counselor Trois Quartier zu öffnen. In ›Versuchskaninchen‹ genügte es Worf, dem Computer eine Anweisung zu geben, um sich Zugang zur Unterkunft des Captains zu verschaffen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Anfang der Episode besucht Guinan das Holodeck, um Picard bei einem Dixon Hill-Abenteuer Gesellschaft zu leisten. Beobachten Sie ihre Zigarette: Sie wird ständig kürzer und länger. Als sie eintrifft und sich als ›Gloria aus Cleveland‹ vorstellt, sieht man eine kurze Zigarette mit recht viel Asche. Als Dix' Sekretärin darauf hinweist, daß ihr Chef für niemanden zu sprechen ist, wird die Zigarette plötzlich länger! (Solche Probleme sind recht häufig, wenn Zigaretten auf dem Fernsehschirm oder auf der Kinoleinwand erscheinen.)

• Kurz vor einer Besprechung in der Aussichtskammer zeigt uns eine Außenaufnahme, wie die *Enterprise* mit Impulskraft durchs Sternenmeer fliegt. Doch durch die Fenster der Aussichtskammer sieht man stationäre Sterne.

• Als die Paxaner sie zum zweitenmal verlassen, bricht Troi zusammen. Riker und Data eilen zu ihr. Riker legt ihr die linke Hand aufs Bein und greift mit der rechten nach Deannas linker Hand. Die Perspektive wechselt, und plötzlich hilft Riker der Counselor auf die Beine, indem er mit seiner *linken* Hand nach ihrer linken greift.

Antworten

1. Neununddreißig.

2. Die USS Trieste.

ERSTER KONTAKT

(FIRST CONTACT)

Sternzeit: unbekannt

Riker gerät auf Malcor III in Gefangenschaft, einem Planeten, der unmittelbar davorsteht, die Warptechnik zu entwickeln – dadurch wird er zum Kandidaten für einen ›ersten Kontakt‹. Picard trifft sich mit dem malcorianischen Präsidenten, um über die Freilassung des Ersten Offiziers zu verhandeln. Leider teilt der Präsident Picard mit, daß er nichts mit der Föderation zu tun haben möchte.

Quizfragen

1. *Wie weit ist die Erde von Malcor III entfernt?*
2. *Wie heißt der malcorianische Quacksalber, der Riker am Ende der Episode ein Anregungsmittel gibt?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Mir macht es Spaß, selbst die kleinsten Fehler zu entdecken und in den Beckmesser-Büchern zu beschreiben. Nun, einige Monate nach dem Erscheinen des ersten Beckmesser-Bands erhielt ich einen Brief von Karen P. Malcor aus Norco, CA. (Klingt der Name vertraut?) Sie wies höflich darauf hin, daß ich in der Besprechung von ›Erster Kontakt‹ den Namen des Planeten fälschlicherweise mit ›Malcoria III‹ angegeben habe. In Wirklichkeit heißt er Malcor III und wurde nach ihr be-

nannt. (Na bitte, Karen: Jetzt können Sie ein weiteres Buch der Liste von SF-Werken hinzufügen, die Ihren Namen enthalten.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Krola, Minister für Innere Sicherheit, will Durken dazu bringen, einen Kontakt mit der Föderation abzulehnen. Er schießt mit einem Phaser auf sich selbst, um die Schuld Riker zu geben. Kurz darauf erscheint Crusher und bittet Picard um die Erlaubnis, den Ersten Offizier und Krola an Bord zu beamen. Sie spricht in diesem Zusammenhang von Riker und einem ›marconianischen Mann‹. Allem Anschein nach stammt Krola nicht von Malcor III, sondern von einem Planeten namens Marcon.

Geräte und Ausrüstung

• In der Classic-Episode ›Patterns of Force‹ implantierte McCoy subkutane Transponder in die Unterarme von Kirk und Spock. Dadurch konnte die Crew der ersten *Enterprise* den jeweiligen Aufenthaltsort der beiden ohne die ID-Signale eines Insignienkommunikators bestimmen. Klingt nach recht nützlichen Instrumenten, nicht wahr? Unglücklicherweise hat Starfleet sie vergessen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In dieser Episode wird die Wissenschaftlerin Mirasta Yale von Carolyn Seymour gespielt, die in den Fernsehfolgen ›Die Iconia-Sonden‹ und ›Das Gesicht des Feindes‹ Romulanerinnen darstellte.

• Durken lehnt schließlich einen Kontakt zwischen der Föderation und seiner Heimatwelt ab. Er glaubt, die Malcorianer seien noch nicht reif für das Wissen anderer Völker. Zu groß sei die Furcht vor dem Fremden. Wenn das stimmt, sollte der malcorianische Minister für Innere Sicherheit besser auf die Blondine achten, die bei allen wichtigen Besprechungen mit Durken zugegen ist. Sie präsentiert sich in der gleichen Aufmachung wie Dr. Apgars tanuganische Assistentin in ›Der zeitreisende Historiker‹. Offenbar findet eine Modeinvasion von Außenwelt statt, und sie ist bereits bis in höchste Regierungskreise vorgestoßen.

• Am Schluß der Episode fragt sich Picard, wie Durken die Ankunft der *Enterprise* geheimhalten will, obgleich so viele Personen Riker gesehen haben. Durken erwidert, daß sich die Bevölkerung schon bald wieder den Unterhaltungsshows widmen und den Zwischenfall vergessen wird. Selbst wenn Gerüchte kursieren und man sich Geschichten erzählt – das alles wird bald an Bedeutung verlieren. Mirasta pflichtet Durken widerstrebend bei. An dieser Stelle sehen wir ihr Spiegelbild im Fenster von Picards Bereitschaftsraum: Sie hält den Kopf geneigt. Es folgt eine Nahaufnahme von ihr, und dabei sieht sie den Captain an.

Antworten

1. 2000 Lichtjahre.

2. Nilrem.

DIE BEGEGNUNG IM WELTRAUM

(GALAXY'S CHILD)

Sternzeit: 44614.6

LaForges Freude verwandelt sich in Kummer, als die echte Dr. Leah Brahms (siehe ›Die Energiefalle‹) der *Enterprise* einen Besuch abstattet. Sie ist nicht nur verheiratet, sondern auch sehr eigen in Hinsicht auf ›ihre‹ Technik – die Geordi modifiziert hat. Die *Enterprise* gerät in Gefahr, als sie einem Wesen im All begegnet, das ihre Energie aufnimmt. Eine angespannte Situation entsteht, in der LaForge und Dr. Brahms Gelegenheit finden, Freundschaft zu schließen.

Quizfragen

1. *Wo nimmt die* Enterprise *Dr. Leah Brahms auf?*
2. *Mit welchem Tier vergleicht LaForge Brahms Unfreundlichkeit?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Mehrere Gildenmitglieder haben einige interessante Punkte genannt, die LaForges Holodeck-Programm sowie die entsprechenden Reaktionen von Geordi und Dr. Brahms betreffen. Ich bezweifle allerdings, ob es sich wirklich um Fehler handelt, die Beckmesserkritik verdienen. Real Laporte aus Montreal, Quebec, weist auf folgendes hin: Brahms bleibt stehen und beobachtet ihre Doppelgängerin auf dem Holodeck,

ohne daß es zu irgendeiner Form von Interaktion kommt. (Zu bedenken ist jedoch, daß sich LaForge und Brahms die Aufzeichnung einer Holodeck-Szene ansehen. Das dürfte ihre Passivität erklären.) Johnson Lai aus Ajax, Ontario, findet es seltsam, daß LaForge das Holodeck verläßt, ohne zunächst »Computer, Ausgang!« zu sagen – er hätte also in den Korridoren von Utopia Planitia unterwegs sein müssen. (Unmittelbar nach dem Betreten des Holodecks gibt Geordi dem Computer die Anweisung, das Programm anzuhalten. Was vermutlich bedeutet, daß der Ausgang in die reale Welt führt.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Am Anfang der Episode berichtet Data von seltsamen energetischen Anzeigen. Der im Sessel des Ersten Offiziers sitzende Riker steht auf und tritt vor, um die Sache mit dem Androiden zu besprechen. Da die *Enterprise* ihrem Zeitplan voraus ist, erlaubt Riker Data, den Kurs zu ändern und Nachforschungen anzustellen. Sollte Riker nicht die Genehmigung des Captains einholen, bevor er eine solche Anweisung erteilt?

• So, und jetzt wird's technisch… LaForge trifft Vorbereitungen für einen romantischen Abend mit Brahms, und in diesem Zusammenhang bittet er den Computer um ›gedämpftes Licht‹. Daraufhin wird es völlig dunkel. Geordi ist amüsiert und meint, er hätte etwas anderes im Sinn. Der Computer fragt nach der erforderlichen Lumen-Anzahl. Elias S. Saltz betont, daß es einen Unterschied gibt zwischen dem Lichtstrom, der von einer punktförmigen Lichtquelle ausgeht, und dem allgemeinen Beleuchtungsniveau. Da es LaForge um die Beleuchtung geht, hätte sich der Computer nicht nach ›Lumen‹

erkundigen sollen, sondern nach ›Lux‹. Die zweite Maßeinheit bezieht sich nicht nur auf den Lichtstrom, sondern auch auf die Fläche. So ist 1 Lux (lx) gleich der Beleuchtungsstärke, die auf einer Fläche herrscht, wenn auf 1 m^2 der Fläche gleichmäßig verteilt der Lichtstrom 1 Lumen (lm) fällt: 1 lx = 1 lm/m^2.

• Bei einer Besprechung in der Aussichtskammer meint Brahms, das Wesen im All bedecke fast vollständig das Außenschott von Shuttlehangar 2. Zu einem späteren Zeitpunkt in der Episode breitet sich LaForge darauf vor, die Luft aus dem Hangar entweichen zu lassen, und dabei sehen wir eine große 2 auf dem Boden. Sie soll uns vermutlich darauf hinweisen, daß es sich um den Shuttlehangar 2 handelt. Doch die Außenaufnahmen zeigen uns das Wesen auf der Steuerbordseite des Schiffes. Nach ›Die jungen Greise‹, ›Das Herz des Captains‹ und dem *Technischen Handbuch* befindet sich dort Shuttlehangar 3.

• In ›Die Energiefalle‹ erfahren wir, daß der Bordcomputer in kritischen Situation die Holodecks deaktiviert, um Energie zu sparen. Aber in dieser Episode beschließt Dr. Leah Brahms, die maßgeblich an der Konstruktion der *Enterprise* beteiligt war, ein Holodeck-Programm bei dem Bemühen zu verwenden, dem Schiff größeres energetisches Potential zu erschließen. (Ich weiß, LaForge traf die gleiche Entscheidung in ›Die Energiefalle‹, und große Geister denken in ähnlichen Bahnen, aber ihm ging es vor allem darum, die Hilfe der holographischen Dr. Brahms in Anspruch zu nehmen.)

• Als Brahms das Holo-Programm startet, begegnet sie ihrem holographischen Äquivalent und reagiert mit Ärger darauf. Sollte nicht auch Geordi verärgert sein? Immerhin hat Brahms seine Privatsphäre verletzt.

• Am Ende der Episode sucht die Crew verzweifelt nach einer Möglichkeit, das Wesen im All von der *Enterprise* zu lösen. Erstaunlicherweise denkt niemand an die Methode, die La-Forge verwendete, als in ›Die Energiefalle‹ (die erste Fernsehfolge, in der Leah Brahms erschien) Acetonassimilatoren das energetische Niveau der *Enterprise* immer mehr senkten. Warum nicht einfach alles abschalten? Das Wesen dürfte sein Interesse am Schiff verlieren, wenn es keine Nahrung mehr liefert.

Geräte und Ausrüstung

• Nach dem Versuch, das fremde Wesen von der *Enterprise* fortzuschleudern, saugt es noch mehr Energie ab. Die Dialoge auf der Brücke weisen auf folgendes hin: Das Geschöpf nimmt so viel auf, daß der Antrieb deaktiviert und das Lebenserhaltungssystem mit Notenergie aus den Hilfsgeneratoren versorgt werden muß – alles andere verwandelt sich in ›Milch‹ für die Baby-Entität im All. Daraus läßt sich der Schluß ziehen, daß die gesamte Kapazität des Warpkerns von dem Wesen beansprucht wird. Wenn das stimmt… Warum bewegen sich dann die blauen Indikatorlichter im Maschinenraum ganz gemächlich?

Antworten

1. Bei Starbase 313.

2. Mit einer circassianischen Seuchenkatze.

AUGEN IN DER DUNKELHEIT

(NIGHT TERRORS)

Sternzeit: 44631.1 – 44642.1

Die *Enterprise* gerät in einen Tyken-Spalt, und Dr. Crusher stellt fest, daß die Besatzungsmitglieder keinen REM-Schlaf mehr haben. Einzige Ausnahme ist Deanna Troi, die plötzlich an Alpträumen leidet. Ärztin und Counselor finden bald heraus, daß auf der anderen Seite des Spalts ein fremdes Schiff festsitzt: Die telepathischen Hilferufe jener Crew hindern die Besatzung der *Enterprise* am Träumen. Mit Hilfe einer großen Explosion gelingt es schließlich, beide Schiffe zu befreien.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Betazoide, den man lebend an Bord der USS* Brattain *fand?*
2. *Wer löst Fähnrich Rager an den Navigationskontrollen ab?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picards Verhalten läuft allmählich auf ein Syndrom hinaus. Was Kirk betrifft: Er litt am Ich-weiß-daß-dies-der-gefährlichste-Planet-des-ganzen-Universums-ist-und-deshalb-besuche-ich-ihn-mit-allen-Führungsoffizieren-Syndrom. Bei Picard könnte man vom Ich-weiß-daß-dieses-unbekannte-Phänomen-eine-Gefahr-für-mein-Schiff-darstellen-könnte-und-deshalb-bleibe-ich-so-lange-in-der-Nähe-bis-es-wirklich-zu-

einer-Gefahr-wird-Syndrom sprechen. Es macht sich in dieser Episode bemerkbar. Es zeigt sich auch in ›Gedankengift‹, ›Datas erste Liebe‹ und ›Der einzige Überlebende‹.

• Nach dem *Technischen Handbuch* sind Subraum-Kommunikationssignale etwa sechzigmal schneller als das schnellste Warpschiff. In dieser Episode behauptet Picard, in einer Subraum-Nachricht sei auf die Lage der *Enterprise* hingewiesen worden, doch mit einer Antwort dürfe man frühestens in zwei Wochen rechnen. Nehmen wir einmal an, daß wirklich vierzehn Tage verstreichen, bevor die Antwort eintrifft. Es bedeutet: Die Nachricht von der *Enterprise* ist eine Woche unterwegs, und dann dauert es noch einmal so lange, bis die Antwort Picards Schiff erreicht. Daraus läßt sich der Schluß ziehen: Die *Enterprise* würde selbst mit maximaler Warpgeschwindigkeit mindestens sechzig Wochen brauchen (mehr als ein Jahr!), um die nächste Starbase zu erreichen. Doch in der vorherigen Episode ›Die Begegnung im Weltraum‹ nahm die *Enterprise* Dr. Leah Brahms bei Starbase 313 auf und flog zu einem Außenposten der Föderation im Guernica-System. Nur 16,6 Sternzeit-Einheiten trennen diese beiden Episoden voneinander. Wie konnte die *Enterprise* in so kurzer Zeit eine so enorm weite Strecke zurücklegen?

• LaForge meint, daß sie sich mit einem Photonentorpedo nicht aus dem Spalt befreien können. Aber schließlich verwendet die Crew Wasserstoff, um damit eine chemische oder nukleare Explosion auszulösen. Setzt die Annihilation von Materie und Antimaterie nicht wesentlich mehr Energie frei?

• Ich frage mich, ob das Diskussegment durch die Separation einen genügend großen Bewegungsimpuls bekäme, um den Spalt zu verlassen.

• Nach Trois Meldung lassen sich die Sicherheitswächter ziemlich viel Zeit, um Worfs Quartier aufzusuchen. Man könnte fast meinen, sie hätten *das Drehbuch gelesen.*

• Träumt Guinan nicht? Während der ganzen Episode scheint es ihr recht gut zu gehen, obwohl alle anderen – mit Ausnahme von Troi – am REM-Schlaf-Mangel leiden.

• Offenbar gab es keinen einzigen Vulkanier an Bord, denn sonst hätte eine Mentalverschmelzung mit dem katatonischen Betazoiden stattfinden können – um der ganzen Sache auf den Grund zu gehen.

• Wasserstoff ist das häufigste Element im Universum. Um so erstaunlicher, daß den Fremden ausgerechnet diese Substanz fehlt, nicht wahr?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei der Besprechung dieser Episode im ersten Beckmesser-Band habe ich das andere im Spalt festsitzende Schiff zunächst ›Brittain‹ genannt. Vor der Publikation kontrollierte ich die Schreibweise noch einmal anhand von Larry Nemeceks *The Star Trek: The Next Generation Companion.* Dort war als Name des Schiffes ›Brattain‹ angegeben. Ich halte Larry für einen Experten auf diesem Gebiet, nahm eine Korrektur vor und hielt mich an seine Version. Nach dem Erscheinen des ersten Beckmesser-Bands habe ich viele Briefe gekommen, die darauf hinweisen, daß an der Außenhülle des Schiffes eindeutig ›Brittain‹ geschrieben steht. Die von Michael Okuda, Denise Okuda und Debbie Mirek verfaßte *STAR TREK-Enzyklopädie* gibt Larry recht: Das Schiff heißt tatsächlich *Brattain.* Die Modellbauer haben den Namen am Rumpf falsch geschrieben! (Freut mich,

daß wir diesen Punkt geklärt haben. Man fragt sich natürlich, wer bei solchen Dingen die endgültige Entscheidung trifft. Kommt die betreffende Fernsehfolge vor den Nachschlagewerken oder umgekehrt?)

Antworten

1. Andrus Hagen.

2. Fähnrich Lin.

DER UNBEKANNTE SCHATTEN

(IDENTITY CRISIS)

Sternzeit: 44664.5 – 44668.1

Lieutenant Commander Leitjen kommt an Bord der *Enterprise,* um nach drei verschwundenen Starfleet-Offizieren zu suchen. Sonderbarerweise haben sie, LaForge und die drei Offiziere vor fünf Jahren das Verschwinden einer Kolonie auf Tarchannen III untersucht. Bald stellt sich heraus, daß sie sich dabei mit einem Parasiten infizierten, der die DNS des Wirts manipuliert, um sich fortzupflanzen.

Quizfragen

1. *Wer stahl das Shuttle aus der USS* Aries*?*
2. *Wie heißt der Transportertechniker, den LaForge beiseite stößt, bevor er sich auf die Oberfläche des Planeten Tarchannen III beamt?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Am Ende der Episode, als die Landegruppe den veränderten LaForge verfolgt, fordert Leitjen ihre Begleiter auf, die Lampen zu verwenden – angeblich können die fremden Wesen damit verscheucht werden. Aber als Geordi die Aufzeichnungen der ersten Suche analysiert, entdeckt er einen Schatten – obwohl alle Mitglieder der Landegruppe mit Lampen ausgerüstet waren. Warum vertrieb das Licht die Geschöpfe nicht? Befanden sie sich in einer Art Fort-

pflanzungsrausch, der sie daran hinderte, solchen Dingen Beachtung zu schenken? (Die fremden Wesen pflanzen sich fort, indem sie ihre DNS mit Hilfe des Parasiten in einem neuen Wirtskörper unterbringen. Es fehlt ein Hinweis darauf, wie der Parasit übertragen wird. Vielleicht ist es notwendig, daß die Geschöpfe den Wirtskörper berühren.)

• Als sich der Parasit in LaForge durchsetzt, kann Geordi plötzlich ohne VISOR sehen! Das ist wirklich bemerkenswert bei jemandem, der blind *geboren* wurde. Und selbst wenn der Parasit dieses Wunder bewerkstelligt hat: Muß die Netzhaut nicht *etwas* Licht empfangen, um dem Parasiten visuelle Informationen zu übermitteln? Wenn das der Fall ist: Wie kann LaForge dann unsichtbar sein? Es müßten doch zwei schwarze Punkte dort sichtbar werden, wo sich die Pupillen befinden, oder?

• In der Episode selbst wird es nicht erwähnt, aber ich bin sicher, daß Dr. Crusher die zurückgekehrten Mitglieder der Einsatzgruppe gründlich untersucht und eventuelle Parasiten entfernt hat. Andernfalls wird die *Enterprise* in fünf Jahren noch einmal nach Tarchannen III fliegen müssen.

• Die Parasiten brauchen angeblich humanoide Wirtskörper, um sich fortzupflanzen. Aber seltsamerweise kann ich mich nicht daran erinnern, daß humanoide Bewohner von Tarchannen III erwähnt wurden. (Vielleicht findet die Fortpflanzung nur sehr selten statt. Oder verwenden die Parasiten auch Tiere als Wirtskörper?)

Geräte und Ausrüstung

• Die intelligenten Türen an Bord der *Enterprise* haben erneut das Drehbuch gelesen. LaForge betritt das Holodeck und geht achteinhalb Schritte weit, doch die Tür bleibt offen, damit wir ihn beobachten können. Nun, mit einem Schritt legt man zwischen sechzig und neunzig Zentimeter zurück, woraus folgt: LaForge bringt mindestens fünf Meter hinter sich, ohne daß die Tür reagiert. Dann wechselt die Perspektive, und wir hören, wie das Schott zischend zugleitet.

• Da wir gerade beim Betreten des Holodecks sind: Warum hören wir im Hintergrund Nachtgeräusche? Das Programm wird doch gar nicht ausgeführt.

• Die Produzenten sollten wirklich entscheiden, wie der Computer eine Person lokalisiert. In dieser Episode geschieht es zum zweiten Mal, daß Starfleet-Offiziere ihre Insignienkommunikatoren abnehmen, woraufhin der Computer glaubt, sie seien nicht mehr an Bord. (Beim erstenmal, in ›Tödliche Nachfolge‹, nimmt Worf seinen Insignienkommunikator ab und bricht auf, um Duras zu töten.) Man vergleiche dies mit ›Ungebetene Gäste‹: Als Data, Troi und O'Brien ihre Kommunikatoren im Turbolift zurücklassen, geht der Computer davon aus, daß sie sich nach wie vor in der Transportkapsel befinden.

• Von Sicherheitswächtern begleitet begibt sich Worf zum letzten bekannten Aufenthaltsort des Chefingenieurs, Holodeck 3. Die Tür öffnet sich, und Worf meint, er begänne nun mit der Suche. Moment mal. Warum deaktiviert er die Projektionskammer nicht einfach?

• Der Parasit hat LaForges DNS geändert, und dadurch wurde er unsichtbar für die internen Sensoren des Schiffes. Na schön.

Aber wie transferiert ihn der Transporter auf den Planeten? Hat Geordi ihn irgendwie modifiziert, damit sich der Transferfokus auf einen Unsichtbaren ausrichten läßt?

• Einsatzgruppen geraten nach ihrem Transfer immer wieder in gefährliche Situationen. Man denke in diesem Zusammenhang nur an ›Gedankengift‹, ›Hotel Royale‹, ›Kraft der Träume‹, ›Der Telepath‹, ›In den Händen der Borg‹, ›Angriffsziel Erde‹ und ›Die Rettungsoperation‹. Wann entwickelt Starfleet endlich spezielle Sonden, die vorausgeschickt werden, um die Lage zu sondieren, Bilder und Kom-Signale zu übertragen? (So etwas wäre natürlich nicht sehr spektakulär, und deshalb schicken die Produzenten immer wieder Führungsoffiziere der Enterprise in den Einsatz, als Köder für die Bösewichter.)

Antworten

1. Mendez.

2. Hendrick.

DIE REISE INS UNGEWISSE

(THE NTH DEGREE)

Sternzeit: 44704.2 – 44705.3

Eine cytherianische Sonde sorgt dafür, daß Barclays Intelligenz drastisch steigt. Ein rätselhafter fremder Einfluß bewegt ihn dazu, sich mit dem Bordcomputer zu verbinden und das Schiff zu übernehmen. Er versetzt die *Enterprise* ins Zentrum der Galaxis, wo eine Begegnung mit den Konstrukteuren der Sonde stattfindet.

Quizfragen

1. *Wohin will Picard die Sonde bringen, die man unweit der Argus-Phalanx findet?*
2. *Wer bedient in dieser Episode die Navigationskontrollen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 470 des ersten Beckmesser-Bands behauptete ich, dies sei das erste und auch letzte Mal, daß man ein Shuttle einsetzt, um Informationen zu sammeln. Für gewöhnlich wird so etwas von den Sensoren der *Enterprise* erledigt. (Die Entscheidung, ein Shuttle zu verwenden, ist natürlich Voraussetzung für Barclays Kontakt mit der Sonde.) Frank T. Bitterhof und Andreas Zech aus Berlin, Deutschland, widersprechen meiner Feststellung und weisen darauf hin, daß Shuttles auch in anderen Episoden für das Sammeln von Informationen eingesetzt wurden, zum Beispiel

in ›Der Barzanhandel‹ und ›Datas erste Liebe‹. Nun, ich hätte mich genauer ausdrücken sollen: Dies ist das erste und auch letzte Mal, daß ein Shuttle Informationen sammelt, während sich die *Enterprise* in der Nähe befindet und nicht in Gefahr ist.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Troi hat offenbar einen schlechten Tag. Als sich Barclay mit dem Computer verbunden hat – zu diesem Zweck verwendet er ein neurales Interface auf dem Holodeck –, besucht ihn die Counselor. Mit ihrem psychologischen und weiblichen Charme versucht sie, ihn aus der Projektionskammer zu locken. Als Barclay ablehnt, erwidert Troi eingeschnappt, daß Picard jedes Mittel einsetzen wird, um seine Pläne zu vereiteln. Barclays Reaktion besteht aus Ärger, was auch abzusehen war. Nun, Deanna Troi ist als Counselor ausgebildet. Welchen Sinn hat es, Barclay zu verärgern, wenn er dadurch noch weniger bereit ist, auf die Stimme der Vernunft zu hören?

• Angesichts der Ereignisse von ›Die Raumkatastrophe‹ und des Wissens, daß hohe Warpgeschwindigkeiten der Struktur des Alls schaden, würde es sich vielleicht lohnen, die von Barclay eingesetzte Reisemethode genauer zu untersuchen.

• Ich frage mich, was aus all den Informationen wurde, die die *Enterprise* von ihrem Besuch bei den Cytherianern zurückbrachte. Picard weist darauf hin, daß die Wissenschaftler eine Ewigkeit brauchen werden, um alles auszuwerten. Aber gibt es denn wirklich *nichts,* das Data für die alltäglichen Funktionen des Schiffes benutzen könnte?

Geräte und Ausrüstung

• LaForge scheint zu vergessen, daß Barclay mit dem Computer verbunden ist. Der Chefingenieur kriecht durch eine Jefferiesröhre und versucht, die Navigationskontrolle wiederherzustellen, als Barclay einen Kom-Kanal zu ihm öffnet. Geordi klopft auf seinen Insignienkommunikator, obwohl er normalerweise einfach zum Computer spricht.

• Im Innern der Jefferiesröhre arbeitet LaForge an einer Schaltkreisnische, holt eine Lampe hervor und leuchtet hinein. Wie bitte? Bei den Außeneinsätzen in ›Auf schmalem Grad‹, ›Gedächtnisverlust‹ und ›Der unbekannte Schatten‹ hat Geordi keine Lampe mitgenommen, im Gegensatz zu seinen Begleitern. Was durchaus einen Sinn ergibt. Immerhin kann er alle Arten von Energie sehen. Warum sollte jemand wie er eine Lampe benötigen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Troi Barclay auf dem Holodeck besucht, schließt sich die Tür hinter ihr nicht richtig. Aus irgendeinem Grund bleibt ein schmaler Spalt zwischen den beiden Schotthälften, und von außen dringt Licht hindurch.

Antworten

1. Zur wissenschaftlichen Station 402 im Kohlan-System.

2. Fähnrich Anaya.

GEFANGEN IN DER VERGANGENHEIT

(QPID)

Sternzeit: 44741.9

Q möchte sich für Picards Freundlichkeit in ›Noch einmal Q‹ bedanken, indem er den Captain darauf hinweist, daß seine Gefühle für Vash gefährlich sind. Zu diesem Zweck schafft Q eine Phantasiewelt mit Picard als Robin Hood, Vash als Marion und den Führungsoffizieren der *Enterprise* als Robin Hoods Gefährten. Vash wird gefangengenommen, und ihr droht die Hinrichtung, wenn Picard sie nicht befreit.

Quizfragen

1. *Q droht damit, Vash in welches Tier zu verwandeln?*
2. *Wo wird Data von Trois Pfeil getroffen?*

Anmerkungen

Ich gebe zu, bei der Besprechung dieser Episode im ersten Beckmesser-Band eine ›gute Szene‹ übersehen zu haben. Ich meine die, in der Worf LaForges Mandoline zerschmettert. Sie ist wirklich sehr nett und erinnert mich an die Szene in *Animal House,* in der John Belushi eine Gitarre zerschlägt. Ich danke Richard Smith aus Surrey, England, und Michael S. Sharp aus Tulsa, OK, die mich darauf hingewiesen haben.

Bemerkenswerte Dialoge

»Hübsche Beine – für eine menschliche Frau.« – Worf zu Data, LaForge und Troi, als sie ihn dabei ertappen, einen Blick auf Vash zu werfen.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Kurz nachdem Q die Führungsoffiziere in den Wald von Sherwood transferiert hat, greift Worf Sir Guy of Gisbourne an, der auf einem Pferd sitzt. Ich habe mich gefragt, warum Worf nicht einfach das Pferd tötet. Von mehreren Gildenmitgliedern erhielt ich verschiedene Antworten. Man wies auf den Wert des Pferds hin und betonte, es sei ein strategischer Fehler, das Pferd anzugreifen. Verwirrt setzte ich mich mit zwei Freunden in Verbindung: Charles Gragg und Janetta Flippo aus Ozark, MO. Sie sind Mitglieder der ›Gesellschaft für kreativen Anachronismus‹, einer Gruppe, die sich mit mittelalterlicher Kriegführung befaßt und entsprechende Schlachten nachstellt. Nach den Informationen, die sie historischen Büchern entnehmen konnten, galt das Schlachtroß tatsächlich als sehr wertvoll. Man verschonte es, wenn sich das bewerkstelligen ließ. Angesichts des häufig regnerischen Wetters in England versuchte man manchmal, die Pferde der Gegner in Schlammfallen zu locken. Wie dem auch sei: Manchmal verzichtet man nicht darauf, solche Rösser direkt anzugreifen. In solchen Fällen schlug der Angreifer mit seinem Schwert nach den Beinen des Pferds. Wenn der Reiter den Sturz überlebte, wurde der Kampf auf dem Boden fortgesetzt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode besucht Troi einen nervösen Picard in seinem Bereitschaftsraum. Die Counselor begreift, daß er noch immer an seiner Rede vor dem archäologischen Rat der Föderation arbeitet. Sie meint, es sei schon recht spät, und anschließend wünscht sie dem Captain eine gute Nacht. Doch als sie geht, ist es auf der Brücke so hell wie sonst. Der Computer hat das Licht keineswegs gedämpft (so wie während der Nachtschicht in ›Datas Tag‹).

• Erstaunlicherweise blutet Data nicht, als er von Trois Pfeil getroffen wird. (Siehe ›Gedankengift‹)

• Da wir gerade bei dem Pfeil sind: Was ist mit Datas Reflexen passiert? In ›Begegnung mit der Vergangenheit‹ weicht er Laserstrahlen aus, doch hier kann er es nicht vermeiden, von einem Pfeil getroffen zu werden? (Ich hätte von ihm einen Kung-Fu-Trick erwartet, mit dem er den Pfeil einfach festhält.)

Geräte und Ausrüstung

• Ich möchte wissen, wo Riker seinen Stab verbarg. Als der große Kampf beginnt, nimmt der Erste Offizier den Umhang ab und hebt sein Schwert. Kurze Zeit später schwingt er den Stab. Er ist fast zwei Meter lang – Riker kann ihn wohl kaum unter seiner Kleidung versteckt haben!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Hier kommt ein recht interessanter Kritikpunkt. Aufgepaßt, es geht los. Nachdem Vash Sir Guy dabei geholfen hat, Picard gefangenzunehmen, schreibt sie einen Brief an Riker. Als sie

damit fertig ist, faltet sie zunächst das obere Drittel und dann das untere. Q fängt den Brief ab, entfaltet das untere Drittel, hält es nach oben und entfaltet dann den Rest. Mit anderen Worten: Er hält den Brief falsch herum. Trotzdem gelingt es ihm mit seiner überragenden Intelligenz, den Brief zu lesen.

• Beim Kampf am Schluß der Episode ersticht Picard Sir Guy. Seltsamerweise zeigt sich nur in der Nahaufnahme Blut an seinem Schwert.

Antworten

1. In einen klabnianischen Aal.

2. Dicht über der sechsten Zwischenrippenstrebe.

DAS STANDGERICHT

(THE DRUMHEAD)

Sternzeit: 44769.2

An Bord der *Enterprise* wird ein für die Romulaner tätiger klingonischer Spion entlarvt. Starfleet schickt Admiralin Norah Satie mit dem Auftrag, weitere Ermittlungen anzustellen. Doch Satie veranstaltet eine Art Inquisition und verdächtigt sogar Picard.

Quizfragen

1. *An welcher Krankheit leidet Lieutenant J'Ddan?*
2. *In der Föderation gibt es welches Äquivalent für den Fünften Zusatzartikel in der amerikanischen Verfassung?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 477 des ersten Beckmesser-Bands habe ich gefragt, ob der Beruf des Exobiologen bei einem Klingonen glaubwürdig ist – immerhin sind im Imperium Ruhm und Ehre wichtiger als alles andere. Sharla Smith aus Minneapolis, MN, vertritt die Ansicht, daß es bei den Klingonen auch jemanden geben muß, der sich um die Wissenschaften kümmert. Andernfalls kann kein technischer Fortschritt stattfinden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Offenbar gehören historische Studien zu den Hobbys von Admiralin Satie. Jedenfalls benutzt sie immer wieder Ausdrücke, die aus dem zwanzigsten Jahrhundert stammen. Picard gegenüber weist sie darauf hin, von ihrem Vater gelobt worden zu sein, als sie einen ihrer Brüder bei einer Diskussion mit subtiler Logik ›festnagelte‹. Später betont sie, daß Spione das helle Licht von Untersuchungen verabscheuen und wie Schaben sind, die sich in der Dunkelheit verstecken. (Nun, vielleicht gibt es einige Problem, die zeitlos sind, wie zum Beispiel Ungezieferplagen.)

• Nachdem Satie Lieutenant J'Ddans Schuld als klingonischer Spion und romulanischer Kollaborateur festgestellt hat, wendet sie sich Simon Tarses zu. Der Medo-Techniker behauptet, sein Großvater sei Vulkanier gewesen, obwohl er in Wirklichkeit Romulaner war. Er fürchtet, daß Satie die Wahrheit herausfindet, und seine Nervosität alarmiert den betazoidischen Assistenten der Admiralin. Ich frage mich, warum Troi nicht an den Ermittlungen teilnimmt. Es wäre doch sicher nützlich, auf die empathische Sondierungshilfe von zwei Betazoiden zurückgreifen zu können, oder? (Na schön: Es wären nicht zwei, sondern anderthalb…)

• Saties Protokollführerin hat eine seltsame Arbeitsmethode. Offenbar hält sie nur die Antworten der Verhörten fest, nicht aber die Fragen, die doch ebenfalls wichtig sind, oder?

• Erfahren wir in dieser Episode, was die Föderation unter Aufgeschlossenheit und Toleranz versteht? Der arme Simon Tarses ist zu einem Viertel Romulaner, und deshalb hat man es auf ihn abgesehen. Sela hingegen hat eine Starfleet-

Offizierin als Mutter, was ihr Gelegenheit gibt, im Auftrag des Reiches zwei Konflikte mit der Föderation zu planen. (Vielleicht sogar drei, wenn man auch ›Verräterische Signale‹ berücksichtigt. Und ja, ich weiß, worum es in der Episode geht: Sie soll uns daran erinnern, immer wachsam zu sein – um zu verhindern, daß die Ideale der Föderation in Vergessenheit geraten.)

• Offenbar kann sich Picard nicht immer an den Namen von Saties Assistenten entsinnen. In einer von Streß geprägten Situation nennt er den Betazoiden Sabin Genestra ›Mr. Sabin‹.

Geräte und Ausrüstung

• In der Classic-Episode ›Der Wolf im Schafspelz‹ verwendete Kirk bei Scotty eine Art computerisierten Lügendetektor. Es wäre sicher recht nützlich, wenn man bei den Ermittlungen in dieser Fernsehfolge ein solches Gerät verwenden könnte, nicht wahr?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Angeblich befindet sich Admiralin Satie im Ruhestand, aber sie verhält sich wie eine Person, die ganz offiziell handelt. Wenn das wirklich der Fall ist: Wieso trägt sie dann weder Insignienkommunikator noch Uniform? Hat ihre Mission vielleicht keinen ausreichenden offiziellen Status, um eine Uniform zu rechtfertigen? Nimmt deshalb Admiral Thomas Henry an den Anhörungen teil?

• Aus irgendeinem Grund macht Saties Protokollführerin einen Umweg, als sie Picard eine Vorladung bringt. Auf der Brücke kommt sie aus dem Turbolift des Oberdecks, passiert

Worfs Station, geht auf der Steuerbordseite über die Rampe und wendet sich dann nach links, um den Kommandosessel zu erreichen.

Antworten

1. Am Ba'ltmasor-Syndrom.

2. Die Siebte Garantie.

DIE AUFLÖSUNG

(HALF A LIFE)

Sternzeit: 44805.3 – 44812.6

Der von Kaelon II stammende Wissenschaftler Dr. Timicin kommt an Bord der *Enterprise,* um ein Experiment durchzuführen, bei dem es um die Revitalisierung eines Sterns geht. Die Sonne von Kaelon II ist am Ende ihres stellaren Lebens angelangt, und Timicin hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, ihre Existenz zu verlängern. Unglücklicherweise geht das Experiment schief. Timicin wird bald sechzig, und das bedeutet für ihn: Er muß heimkehren und Selbstmord begehen, wie es die Tradition seines Volkes verlangt.

Quizfragen

1. *Welche Mahlzeit bereitet Lwaxana für Timicin zu, um sie anschließend in den Maschinenraum zu bringen?*
2. *Wie alt ist Timicins Enkel?*

Anmerkungen

Die Produzenten haben in dieser Episode einen kleinen Scherz versteckt, auf den mich J. Seth Farrow aus Independence, MO, aufmerksam gemacht hat. Als LaForge Timicin die Ergebnisse des Experiments nennt, zeigt das Display oben den Schriftzug: ›COMPOSITE SENSOR ANALYSIS 4077‹. Nun, David Ogden Stiers, der Timicin spielt, hat auch in der Fern-

sehserie M*A*S*H mitgewirkt. Darin ging es um ein mobiles Lazarett mit der Nummer 4077.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 480 des ersten Beckmesser-Bands habe ich daran Anstoß genommen, daß Picard Timicin zur Begrüßung die Hand schüttelte. Ich meinte, vor dieser Episode hätte der Captain nur einmal jemandem mit einem Händedruck begrüßt (in ›Die letzte Mission‹), und zwar erst nach dem traditionellen Gruß des Besuchers. David J. Ferner aus Washington, DC, weist mich darauf hin, daß Picard in ›Hochzeit mit Hindernissen‹ versuchte, Minister Campio die Hand zu schütteln. David schreibt: »Natürlich steht Campio einfach nur da und starrt Picard so an, als wollte er sagen: Jemand mit meinen Ohrläppchen schüttelt Leuten wie Ihnen nicht die Hand!«

Geräte und Ausrüstung

• Man muß sich fragen, welche Auswirkungen Lwaxanas Erscheinen im Maschinenraum auf die technischen Systeme hat. Sie stößt mehrere elektronische Datenblöcke zu Boden und verwendet eine Konsole als Tisch.

Antworten

1. Mantickianische Pastete.

2. Sechs.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Schauspielerin, die in dieser Episode Timicins Tochter darstellt, kehrt in der fünften Staffel als Fähnrich Ro zurück.

ODAN, DER SONDERBOTSCHAFTER

(THE HOST)

Sternzeit: 44821.3 – 44824.4

Dr. Crusher verliebt sich in einen Trill-Botschafter namens Odan, der an Bord der *Enterprise* gekommen ist, um Frieden zwischen den beiden bewohnten Monden von Peliar Zel zu vermitteln. Bei einem Shuttle-Unfall stellt sich heraus, daß Odan in Wirklichkeit ein Symbiont ist, der in einem humanoiden Wirtskörper lebt. Riker stellt seinen Leib zur Verfügung, bis ein neuer Trill-Wirt eintrifft.

Quizfragen

1. *Wer setzt sich mit Picard in Verbindung, um ihm die Startbereitschaft des Shuttles für den Transport von Odan mitzuteilen?*
2. *Die achtjährige Beverly Crusher ließ sich welche Namen für ihre imaginären Kinder einfallen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 487 des ersten Beckmesser-Bands bin ich auf die Beziehung zwischen Trill-Wirt und Symbiont eingegangen. Ich habe sie mit der zwischen Parasit und Wirt verglichen – der Parasit profitiert von den Fähigkeiten des Wirts, beutet ihn gewissermaßen aus. Einige Gildenmitglieder erhoben Einspruch gegen diese Beschreibung, vermutlich deshalb, weil durch *STAR TREK: Deep Space Nine* mehr

über die Trill bekannt wurde (siehe dazu weiter unten). Zu ihnen gehört Jessica P. M. Lawyer aus Lancaster, VA. Freundlicherweise nannte sie Definitionen für drei Arten symbiotischer Beziehungen: Parasitismus (der Symbiont schadet dem Wirt), Kommensalismus (für den Symbionten ergeben sich Vorteile, nicht jedoch für den Wirt) und Mutualismus (es ergeben sich Vorteile für Symbiont *und* Wirt). Lee Zion von der USS *Kitty Hawk* ist der Meinung, daß ich für die falsche Darstellung Strafe verdiene. Er schlägt vor, daß ich zur Tafel gehe und hundertmal »Die Würmer sind unsere Freunde« schreibe.

Ich möchte Ihre Aufmerksamkeit auf die Szene lenken, in der Odan seine wahre Natur Beverly offenbart. Beim Angriff auf das Shuttle wird der Botschafter verletzt. In der Krankenstation untersucht Crusher ihn und stellt fest, daß es Anzeichen für die Präsenz eines Parasiten gibt. Sie erzählt Odan davon und erwähnt die Absicht, eine Operation durchzuführen. Er nimmt ihre Hand und führt sie zu seinem Unterleib, woraufhin Beverly ruft: »Huuuuuch, der ist aber groß!« (Keine Sorge, ich habe mir nur einen kleinen Scherz erlaubt. In Wirklichkeit fragt Crusher: »Was ist das?«) Odans Antwort ist sehr wichtig, denn damit beschreibt er sich selbst: »Das bin ich. Dieser Körper ist nur ein Wirt. Ich bin der *Parasit.*« (Hervorhebung von mir.) Nun, ein Parasit kann als Symbiont bezeichnet werden, denn der Parasitismus ist eine Art Symbiose, und bei ›Symbiont‹ handelt es sich um eine allgemeine Bezeichnung. Andererseits: Wenn sich jemand als Parasit bezeichnet, so benutzt er einen *speziellen* Ausdruck, der seine Funktion zum Ausdruck bringt. Nur weil Odan sonst immer ›Symbiont‹ genannt wird, kann man nicht behaupten, die Beziehung zwischen Trill und Wirt sei Kommensalismus oder Mutualismus. (Bestimmte In-

formationen aus DS9 laufen genau darauf hinaus. Siehe weiter unten.) In dieser Episode deutet alles darauf hin, daß Odan ein Parasit ist, und damit basta! (Kicher, kicher.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Haben Sie sich jemals gefragt, wie die Trill-Symbiose entstand? Zufall steckt wohl kaum dahinter. Immerhin ist eine *Operation* nötig, um ein Geschöpf in einem humanoiden Wirtskörper unterzubringen. James R. Collier aus Georgetown, Ontario, schreibt: »Gab es vielleicht einen mittelalterlichen Trill in der Art von Vlad dem Pfähler, der seine Feinde eliminierte, indem er ihnen den Bauch aufschlitzte und ein kleines Tier hineinsetzte?« (Man fragt sich, wie viele Tiere Vlad ausprobierte, bevor er auf den ›Wurm‹ stieß.)

• Und noch etwas: Welchen Ort sucht Odan im Innern von Riker auf? Das Wesen ist größer als ein Softball und hat einen langen Schwanz. Bieten die Eingeweide von Menschen wirklich so viel Platz?

Logik und Voraussetzungen

• Meine Güte, wie sehr sich die Trill verändert haben! Folgendes möchte ich vorweg sagen: Es wundert mich, warum die Produzenten Dax' Volk in *STAR TREK: Deep Space Nine* keinen anderen Namen gaben. Die physischen Unterschiede zwischen dem Trill in dieser Episode und Dax an Bord der Raumstation *Deep Space Nine* lassen sich mit dem Hinweis erklären, daß es auf dem Heimatplaneten der Trill verschiedene Subspezies gibt. (Übrigens weist Dax erstaunliche Ähnlichkeit mit der empathischen Metamorphin Kamala in ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹ auf: Beide haben jede Menge Flecken. Ich schätze,

irgendein Maskenbildner hat dabei viel Spaß…) Aber es existieren noch einige andere Probleme, die sich nicht so einfach lösen lassen.

Zuerst einmal: Odan bezeichnet die Beziehung zwischen dem Wirtskörper und sich selbst als Parasitismus. Die Ereignisse bestätigen das. Als sich Odan in Rikers Körper befindet, wird vom Ersten Offizier nur noch in der dritten Person gesprochen. Odan bringt keine Gemeinsamkeiten in der Art von ›wir‹ zum Ausdruck, sagt immer nur ›ich‹. Riker scheint gar nicht mehr zu existieren. Hinzu kommt: Es deutet einiges darauf hin, daß Riker/Odan und Crusher intim miteinander geworden sind – ein Vorgang, bei dem Riker vermutlich nicht um seine Meinung gefragt wurde. (Womit ich keineswegs andeuten möchte, daß mit Crusher irgend etwas nicht stimmt. Allerdings hat Riker nie Interesse an ihr gezeigt, und Beverly selbst bezeichnete seine Beziehung zu ihr als die eines ›Bruders‹.) In *Deep Space Nine* hingegen ist das Verhältnis von Wirt und Symbiont eindeutig von Mutualismus geprägt und bedeutet große Ehre für den Wirt, was mich zum nächsten Punkt bringt.

In *STAR TREK: Deep Space Nine* teilt man uns dies mit: Als Wirt für einen Trill ausgewählt zu werden, ist eine große Ehre, über die sich nur wenige Personen freuen können dürfen. Nur die Besten und Klügsten genießen ein derartiges Privileg. Ich möchte nicht unhöflich sein, aber denken Sie nur an die Frau, die am Ende dieser Episode Odan aufnimmt. Gehört sie Ihrer Meinung nach zu den Besten und Klügsten? (Sie wirkt halb betäubt.)

Dann die Sache mit dem Transporter. Odan meint, ein Transfer würde dem Symbionten schaden. Was Dax in *Deep Space Nine* nicht daran hindert, sich häufig zu beamen.

Und nun zur größten Ungereimtheit. Den Geschehnissen dieser Episode läßt sich entnehmen, daß Starfleet kaum etwas über die Trill weiß. Mit welcher Situation haben wir es zu tun? Eine *Medizinerin* verliebt sich in einen Trill. Sicher möchte sie mehr über ihn erfahren und richtet eine entsprechende Anfrage an die medizinische Datenbank – zumindest um festzustellen, ob es bei Trill und Menschen eine Histamin-Inkompatibilität in Hinsicht auf die Schleimhaut gibt. Nun, die Datenbank scheint kaum Auskunft geben zu können. Sie weist nicht darauf hin, daß es sich bei den Trill um eine ›doppelte‹ Lebensform handelt (eine beschönigende Umschreibung). Es fehlen Angaben darüber, daß die Benutzung des Transporters für Trill schädlich sein kann. Solche Informationen sind sehr wichtig. Man stelle sich vor, daß Odan beim Angriff auf die Raumfähre das Bewußtsein verliert. Durch einen Nottransfer wäre er vielleicht getötet worden – und nur deshalb, weil es an Wissen über die Trill mangelte. Die medizinische Datenbank enthält also praktisch kein Hintergrundmaterial über die Trill. Doch in *Deep Space Nine* erfahren wir, daß ein Trill zu Starfleet gehört! Die neue Serie *STAR TREK: Deep Space Nine* begann etwa in der Mitte der sechsten Staffel von *Die nächste Generation.* Diese Episode ist am Ende der vierten Staffel angesiedelt, was bedeutet: In gut anderthalb Jahren erscheint Jadzia Dax als Lieutenant in der Raumstation DS9. Zur Zeit dieser Episode müßte sie die Starfleet-Akademie besucht haben. Was noch erstaunlicher ist: *Deep Space Nine* gibt uns auch den Hinweis, daß Commander Sisko über viele Jahre hinweg mit Dax' frü-

herem Wirt Curzon befreundet war. Und trotz all dieser Trill-Kontakte enthält die medizinische Datenbank überhaupt keine Informationen über diese ›doppelte Lebensform‹?

Antworten

1. Fähnrich Taggart.

2. Andrew, Alexander und Jennifer.

VERRÄTERISCHE SIGNALE

(THE MIND'S EYE)

Sternzeit: 44885.5 – 44896.9

Die Romulaner nehmen LaForge gefangen und unterziehen ihn einer Gehirnwäsche. Er kehrt mit dem Auftrag zur *Enterprise* zurück, die Beziehungen der Föderation zum klingonischen Imperium durch einen Zwischenfall zu belasten. Data entdeckt den Plan und vereitelt ihn im letzten Augenblick.

Quizfragen

1. *Wie heißen die Resonanzen der Subquantenzustände, die man mit Transitionsrelativität in Verbindung bringt? Nennen Sie die Begriffe in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge.*
2. *Vor dieser Episode griffen kriosianische Rebellen Frachter der Ferengi und Cardassianer in der Nähe welcher besonderen Region im All an?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Klingonen haben also Krios besetzt, einen Planeten, der sich nach ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹ seit Jahrhunderten im Krieg mit Valt befindet. Es dürfte ziemlich schwer sein, den Krieg gegen ein bestimmtes Volk fortzusetzen, während ein anderes die eigenen Territorien besetzt hält, nicht wahr? Ich bezweifle, daß die Klingonen so etwas zuließen.

• Unter romulanischem Einfluß beamt LaForge Föderationswaffen auf den Planeten Krios. In einer Szene sehen wir, wie er isolineare Chips in einem schwarzen Behälter verstaut. Später weist er den Computer an, alle Spuren seiner Modifikationen zu beseitigen. Bei den Nachforschungen gelingt es nicht, den Verantwortlichen zu identifizieren. Warum kommt niemand auf den Gedanken, die Chips auf Fingerabdrücke zu untersuchen?

Geräte und Ausrüstung

• Nach den Ereignissen von ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ (davon trennen uns noch drei Episoden) richtet die Föderation ein Taychonen-Ortungsgitter ein. In ›Das Gesicht des Feindes‹ weist der romulanische Kommandant darauf hin, daß es aufgrund der Sensornetze nicht möglich sei, ins stellare Territorium der Föderation vorzustoßen. In dieser Episode fliegt der romulanische Warbird in den Raumbereich des interstellaren Völkerbunds und schnappt sich LaForge.

• Mehrmals zeigt man uns den Output von Geordis VISOR, doch die visuellen Daten unterscheiden sich von denen, die wir in ›Worfs Brüder‹ sahen.

• In einer Szene testen LaForge und Data ein Phasergewehr im Maschinenraum. Ist das etwa der geeignete Ort für so etwas? Gibt es dafür keine speziell eingerichteten Laboratorien?

• Außenaufnahmen zeigen uns drei klingonische Kreuzer, die vor der *Enterprise* Stellung beziehen. Die gleichen Bilder sahen wir in ›Tödliche Nachfolge‹.

Antworten

1. Universal. Stabil. Phasenverschoben. Invertiert. Asymmetrisch.

2. Gemeint ist der ikalianische Asteroidengürtel.

DATAS ERSTE LIEBE

(IN THEORY)

Sternzeit: 44932.3 – 44935.6

Während die *Enterprise* einen Planeten der Klasse M im Innern einer Dunkelwolke untersucht, entwickelt sich eine enge Beziehung zwischen Data und Lieutenant Jenna D'Sora. Einige seltsame Zwischenfälle weisen schon bald auf die Gefahren des dunklen Nebels hin, und die *Enterprise* kann nur mit knapper Not aus ihm entkommen. D'Sora muß sich der unerfreulichen Tatsache stellen, daß Data ihre Gefühle nicht erwidern kann, und daraufhin bricht sie die Beziehung zu ihm ab.

Quizfragen

1. *Woraus besteht das Getränk, das Guinan Data in Zehn-Vorne anbietet?*
2. *Wer wird verletzt, als die kryogenischen Kontrollkomponenten im Maschinenraum explodieren?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Wenn ich einen für Sie habe, gebe ich Ihnen Bescheid.« – Picard zu Data, als der ihn um Rat in Hinsicht auf Frauen bitten möchte.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Beginn der Episode modifizieren Data und D'Sora einen Photonentorpedo. Die junge Frau tritt an den Torpedo heran

und meint, sie hätte einen früheren Freund im Turbolift gesehen. Data erinnert sie sofort daran, warum sie mit dem Betreffenden Schluß gemacht hat. D'Sora steht auf und läßt einen kleinen Gegenstand auf dem Torpedo liegen. Data befestigt die Verkleidung des Torpedos und erhebt sich ebenfalls. Als die Kameraperspektive zu einer weiteren Einstellung wechselt, springt Datas ›Sequenzer‹ von der linken in die rechte Hand. Gleichzeitig verschwindet das Objekt vom Torpedo und kehrt in D'Soras Hände zurück.

• Am Schluß der Episode geht ein weibliches Besatzungsmitglied durch einen Korridor und schreit. LaForge läuft zu ihr zurück und stellt fest, daß ihre untere Hälfte im Boden steckt. Die Frau muß sich im Tod gedreht haben, denn zum Zeitpunkt des Unglücks ging sie von Geordi fort. Doch sie ist ihm zugewandt, als er sich nähert.

Antworten

1. Aus siebenundachtzig Prozent saurianischem Brandy, Targ-Milch (bäh!) und denevianischem Met.

2. Thorne.

DER KAMPF UM DAS KLINGONISCHE REICH (1)

(REDEMPTION [1])

Sternzeit: 44995.3 – 44998.3

Picard versucht, seinen Pflichten als Nachfolgeschlichter beim klingonischen Hohen Rat gerecht zu werden und Gowron als neuen Vorsitzenden ins Amt einzuführen. Dabei erscheinen die Duras-Schwestern mit Duras' unehelichem Sohn und beanspruchen den Vorsitz des Rates. Picard entscheidet schließlich zugunsten von Gowron, doch dadurch wird das Imperium in einen Bürgerkrieg gestürzt.

Quizfragen

1. *Wo trifft sich Kurn mit den ihm treuen Geschwaderkommandanten?*
2. *Wie heißt Kurns Schiff?*

Logik und Voraussetzungen

• Nach dem Gespräch mit Gowron kehrt Picard auf die Brücke zurück und weist Data an, die Aktivitäten im Bereich der Neutralen Zone zu überwachen. Rikers Überraschung veranlaßt den Captain zu der Erklärung, daß die Duras-Familie Unterstützung erhält. »Von den Romulanern?« fragt der Erste Offizier. Picard antwortet: »Ich weiß es nicht. Aber angesichts der Kontakte zwischen der Duras-Familie und den Romulanern läßt sich diese Möglichkeit nicht ausschließen.« Wie bitte?

Was weiß Picard von diesen ›Kontakten‹? Die Hintergründe des Khitomer-Massakers und die Tatsache, daß der klingonische Hohe Rat Duras' Zusammenarbeit mit den Romulanern vertuschte, sollte doch ein Geheimnis sein, oder?

• Auf Seite 501 des ersten Beckmesser-Bands erwähne ich den Umstand, daß Gowron sagt, Frauen könnten keinen Sitz im Hohen Rat bekommen. Doch in ›Tödliche Nachfolge‹ bietet er K'Ehleyr einen solchen Sitz an. Verschiedene Gildenmitglieder nannten weitere Beispiele, die beweisen, daß Gowrons Behauptung nicht der Wahrheit entspricht. In ›Die Sünden des Vaters‹ befinden sich mehrere Frauen in der Ratskammer. Der Film *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* präsentiert uns sogar die Kanzlerin Azetbur.

• Diese Episode zeigt uns, daß Worf rotes Blut hat. Wir sehen es, als er nach Gowrons Messer greift, um die Familienehre wiederherzustellen. Aber in *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* erfahren wir, daß Klingonen purpurnes Blut haben. Oder gilt das nur für besonders edle und hochrangige Klingonen, gewissermaßen den imperialen Adel?

Antworten

1. *Im Mempa-Sektor.*
2. Hegh'ta.

TRIATHLON-QUIZ: RAUMSCHIFFE

Ordnen Sie die Raumschiffe den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu:

	Raumschiff		**Beschreibung**		**Episode**
1.	*Akagi*, USS	A	Thadiun Okanas Frachter	a	Angriff der Borg (1)
2.	*Archos*, USS	B	von Subcommander Taris kommandiert	b	Geheime Mission auf Celtris Drei (1)
3.	*Charybdis*, Forschungsschiff	C	ging im Hekaras-Korridor verloren	c	Der Mächtige/ Mission Farpoint
4.	*Cleponji*	D	im Nullraum gefangen	d	Das Herz des Captains
5.	*Crazy Horse*, USS	E	LaForge hat dort als Fähnrich gearbeitet.	e	Das Pegasus-Projekt
6.	*Dorian*	F	Riker lehnte den Transport für ihren Captain ab.	f	Die Operation
7.	*Erstwhile*	G	begegnete den Kindern von Tama	g	Die Raumkatastrophe

8.	*Fearless,* USS	H	von Captain Conklin kommandiert	h	Wiedervereinigung? (1)
9.	*Feyhman*	I	mythisches Schiff mit Riker an Bord	i	Der schüchterne Reginald
10.	*Flemming*	J	von Captain Talmadge kommandiert	j	Tödliche Nachfolge
11.	*Gandhi*, USS	K	begegnete mit Data an Bord einem Wurmloch	k	In der Hand von Terroristen
12.	*Haakona*	L	ging in der unteren Atmosphäre verloren	l	Das Recht auf Leben
13.	*Hera*, USS	M	Teil einer Blockadeflotte	m	Die letzte Mission
14.	*Hood,* USS	N	von Captain Dirgo kommandiert	n	Die Seuche
15.	*Intrepid,* USS	O	Einsatzgruppe 3 zugewiesen	o	Riker : 2 = ?
16.	*Jovis*	P	von Captain Picard kommandiert	p	Die Sünden des Vaters
17.	*Kallisko*	Q	Riker war Fähnrich an Bord dieses Schiffes.	q	Die Rettungsoperation
18.	*Khazara*, IRW	R	von Acetonassimilatoren bedroht	r	Darmok
19.	*Krayton*	S	von Picard, Crusher und Worf benutzt	s	Der Sammler

20.	*Kyushu*, USS	T	von Captain La-Forge kommandiert	t	Sherlock Data Holmes
21.	*Lollipop*, USS	U	brachte Dr. Russell zur *Enterprise*	u	Die Verschwörung
22.	*Magellan*, USS	V	von einem Raumschifffriedhof bei Qualor II gestohlen	v	Der Austauschoffizier
23.	*Mondor*	W	ornaranischer Frachter	w	Gestern, heute, morgen
24.	*Nenebek*	X	Barclay gehörte zur Crew dieses Schiffes.	x	Das Gesicht des Feindes
25.	*Pagh*, IKC	Y	Thomas Riker wollte dieses Schiff erreichen.	y	Erster Kontakt
26.	*Pasteur*, USS	Z	von Captain Rixx kommandiert	z	Verbotene Liebe
27.	*Pegasus*, USS	AA	bei Wolf 359 zerstört	aa	Worfs Brüder
28.	*Pi*	BB	Rettungskapsel landete auf Turkana IV	bb	Der unmoralische Friedensvermittler
29.	*Potemkin*, USS	CC	reagierte auf den Notruf von Khitomer	cc	Der Reisende
30.	*Raman*	DD	das Schiff des zibalianischen Händlers Kivas Fajo	dd	Hotel Royale
31.	*Sanction*	EE	brachte Duras zum Nachfolgeritual	ee	Die Damen Troi

32.	*Shiku Maru*	FF	klingonische Abtrünnige zerstörten sie	ff	Die Waffenhändler
33.	*T'Acog*, IKC	GG	von der kristallinen Entität angegriffen	gg	Der Kampf um das klingonische Reich (2)
34.	*T'Pau*	HH	von Commander Toreth kommandiert	hh	Das Interface
35.	*Taris Murn*	II	auf Galorndon Core abgestürzt	ii	Die Iconia-Sonden
36.	*Thomas Paine,* USS	JJ	endete in der Umlaufbahn von Theta VIII	jj	Die Energiefalle
37.	*Trieste,* USS	KK	klingonisches Schiff, zu dessen Crew Riker gehörte	kk	Angriffsziel Erde
38.	*Victory*, USS	LL	Dr. Farek gehörte zu ihrer Crew	ll	Der unmögliche Captain Okona
39.	*Vorn*, IKC	MM	von Grebnedlog kommandiert	mm	Das Gesicht des Feindes
40.	*Zhukov*, USS	NN	Kosinski arbeitete auch an Bord dieses Schiffes		

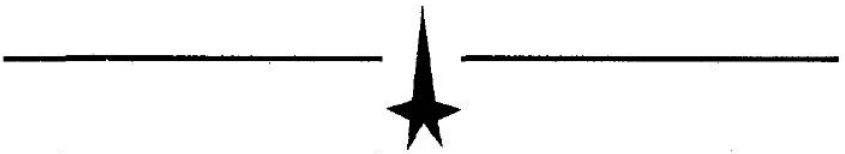
Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

0 – 3	in Ordnung
4 – 9	ausgezeichnet
10 und mehr	wirklich hervorragend

So lauten die richtigen Antworten:

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



FÜNFTE STAFFEL

DER KAMPF UM DAS KLINGONISCHE REICH (2)

(REDEMPTION [2])

Sternzeit: 45020.4 – 45025.4

Picard möchte gewährleisten, daß der klingonische Bürgerkrieg eine innere Angelegenheit des Imperiums bleibt. Er läßt sich von Starfleet die Erlaubnis geben, eine Blockadeflotte an der klingonisch-romulanischen Grenze zu stationieren. Mit Hilfe eines Tachyonen-Ortungsgitters soll verhindert werden, daß Duras Nachschub bekommt.
Es dauert nicht lange, bis Gowron als Sieger aus dem Konflikt hervorgeht.

Quizfragen

1. *Lieutenant Commander Christopher Hobson vertritt die Ansicht, daß die Angehörigen welches Volkes keine guten Techniker abgeben?*
2. *Wo sammeln sich die Gowron-treuen Streitkräfte nach ihrer Niederlage im Mempa-Sektor?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Am Schluß der Episode wendet sich Worf – der den Dienst quittiert hat – an Picard und sagt: »Bitte um Erlaubnis, den Dienst wiederaufzunehmen, Sir.« Picard gibt die gewünschte Antwort, und die beiden Männern wandern zufrieden in den Sonnenuntergang. Auf

Seite 513 des ersten Beckmesser-Bands habe ich mich darüber gewundert, daß es so einfach ist, aus dem Starfleet-Dienst auszuscheiden und dann wieder in ihn zurückzukehren. Der frühere Armeeoffizier John Hobson aus Bolingbrook, IL, hält es für möglich, daß Picard das Abschiedsgesuch des Klingonen eine Zeitlang zurückgehalten hat – weil er wußte, daß Worf es sich schließlich anders überlegen würde. Da die Sache nie offiziell wurde, fiel es Picard auch nicht weiter schwer, Worf sofort in den aktiven Dienst zurückkehren zu lassen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Picard das Tachyonen-Ortungsgitter einem Starfleet-Admiral vorschlägt, meint er im amerikanischen Original: »What I propose is that we send a freet to the Romulan border.« (»Ich schlage vor, eine… [Frotte?] zur romulanischen Grenze zu schicken.«) Was meint Picard mit ›freet‹? Man stelle sich das Entsetzen der Romulaner vor, wenn sie davon erfahren! (»O nein! Eine Starfleet-Frotte nähert sich!«)

• Sela ist noch keine dreißig, aber sie hat den Befehl über eine ganze romulanische Flotte. (Übrigens: Das Buch *The Star Trek: The Next Generation Companion* identifiziert Selas Assistenten als *General* Movar.)

• Es scheint Picard recht schwer zu fallen herauszufinden, wann die *Enterprise*-C zerstört wurde. Guinan gegenüber meint er, es sei vor dreiundzwanzig Jahren geschehen. Bei Sela spricht er in diesem Zusammenhang von zweiundzwanzig Jahren.

Logik und Voraussetzungen

• Ich habe diesen Punkt bereits in der Rubrik ›Logik und Voraussetzungen‹ der Episode ›Die alte Enterprise‹ erwähnt und komme hier noch einmal darauf zurück. Picard scheint alles über den romulanischen Angriff auf Narendra III vor über zwei Jahrzehnten zu wissen. Doch aus den Dialogen in ›Die neutrale Zone‹ geht hervor, daß es seit mehr als fünfzig Jahren zu keinen Kontakten mit den Romulanern kam. (Siehe hierzu die Besprechung von ›Die alte Enterprise‹.)

• Nachdem Picard Sela an Bord des romulanischen Kriegsschiffes gesehen hat, bespricht er die Situation mit Guinan. Dabei meint er, Tasha Yar sei bereits seit einem Jahr tot gewesen, als die El-Aurianerin an Bord der *Enterprise* kam. Nun, die Ereignisse von ›Die schwarze Seele‹ spielen am Ende der ersten Staffel, und Guinan gesellt sich der *Enterprise*-Crew am Anfang der zweiten Staffel hinzu. Es erscheint mir also sehr unwahrscheinlich, daß ein ganzes Jahr vergangen ist.

Geräte und Ausrüstung

• Hat Starfleet jemals die Möglichkeit erwogen, Tachyonen für Kommunikationszwecke zu verwenden? Wenn ich die Sache richtig verstehe, können Tachyonen nie so langsam werden wie das Licht, und ihre Höchstgeschwindigkeit ist praktisch unbegrenzt.

• Sela will das Tachyonen-Ortungsgitter neutralisieren, indem sie einen hochenergetischen Tachyonenstrahl auf das von Data kommandierte Schiff richtet. Die romulanischen Sensoren sind offenbar sehr leistungsfähig: Sela weiß nicht nur, daß sich der

Androide an Bord jenes Schiffes befindet; ihr ist auch bekannt, daß er den Befehl darüber führt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Ihre letzte Frisur scheint Sela nicht gefallen zu haben. Deshalb hat sie trotz der kritischen Situation beschlossen, ihren Haarschnitt zu ändern. Am Schluß von ›Der Kampf um das klingonische Reich (1)‹ reicht die Ponyfrisur bis zur Stirnmitte. Am Anfang von ›Der Kampf um das klingonische Reich (2)‹ ist das Haar kürzer.

Antworten

1. Berellianer.

2. Bei Beta Lankal.

• Außenaufnahmen zeigen uns die *Enterprise* und die *Tian An Men*. Wir haben diese Szene schon einmal gesehen, und zwar in ›Die alte Enterprise‹. (In jener Episode handelte es sich um die *Enterprise*-D und die *Enterprise*-C.)

DARMOK

(DARMOK)

Sternzeit: 45047.2 – 45048.8

Im Orbit um El-Adrel IV begegnet die *Enterprise* einem Raumschiff, dessen Besatzung zu einem Volk gehört, das sich ›Kinder von Tama‹ nennt. Zusammen mit dem Kommandanten jenes Schiffes wird Picard auf den Planeten gebeamt. Dort müssen sie sich der Herausforderung stellen, ein gefährliches Tier zu töten – in der Hoffnung, daß sie dabei lernen, sich miteinander zu verständigen.

Quizfragen

1. *Wer bezeichnete die Kinder von Tama als unverständlich?*
2. *Was bedeutet ›Darmok‹ auf Tasna V?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Vielen Gildenmitgliedern fällt es schwer, sich ein Volk vorzustellen, dessen Kommunikation allein auf Metaphern basiert. Mikal C. Johnson aus Kirkland, WA, fragt sich, woher die Tamarianer Wörter wie ›bei‹ und ›von‹ kennen. Mark Carlson aus Tulsa, OK, glaubt, daß die Tamarianer ihren Kindern zunächst eine sprachliche Basis vermitteln müssen, bevor sie in der Lage sind, die Bedeutung von Metaphern zu verstehen. Ian und Ruth Stuart-Hamilton aus Worcester, England, gehen von einer ähnlichen

Annahme aus und meinen, daß die ›Kinder von Tama‹ die Babysprache verwenden sollten, wenn sich beim Erwachsenenidiom Probleme ergeben. Sie fragen sich auch, auf welche Weise die Tamarianer Konzepte in der Art von »Um welche Uhrzeit treffen wir uns?« oder »Wieviel wiegt das in Einheiten Ihres Maßsystems?« zum Ausdruck bringen.

• Am Ende der Episode steht Picard auf und blickt aus dem Fenster, während die *Enterprise* mit Warpgeschwindigkeit fliegt. Die Kamera befindet sich außerhalb des Schiffes, und die dahingleitenden Sterne spiegeln sich in der Scheibe wider. Die Sterne bewegen sich auf Picard zu. Aus irgendeinem Grund hat mich diese Szene verwirrt – sie wirkte einfach nicht *richtig.* Ich habe mit einem Spiegel experimentiert und bin der Sache auf den Grund gegangen. Auf Seite 518 des ersten Beckmesser-Bands wies ich darauf hin, daß die Sterne von Picard fortgleiten sollten, weil wir von außen ins Schiff sehen. Einige Wochen nach dem Erscheinen des Buches merkte ich meinen Fehler. (Ein Hirnkrampf – argh!) Wenn Sie sich eine Szene vornehmen, die Picards Bereitschaftsraum und vom Fenster fortgleitende Sterne zeigt, so halten Sie einen Spiegel hoch – dann werden Sie feststellen, daß mit dem Bewegungsmuster der Sterne alles in Ordnung ist. (Ich danke David Shelton aus Birmingham, AL, der mich als erster darauf aufmerksam machte.) Andererseits meint Otto ›Hackman‹ Huer in seiner Internet-Liste der STAR TREK-Fehler, daß die Sterne angesichts des Aufnahmewinkels im Fenster von links nach rechts gleiten sollten. Ich persönlich glaube: Wir können nur Gewißheit erlangen, wenn wir ein Schiff der *Galaxy*-Klasse bauen und damit zu einem Testflug aufbrechen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene beschließt Riker, Worf mit einem Shuttle zur Planetenoberfläche zu schicken, um Picard zu retten. Er hofft, daß die Tamarianer nicht auf die Raumfähre schießen. Nun, die *Enterprise* befindet sich in unmittelbarer Nähe des tamarianischen Schiffes. Wäre es nicht angebracht, sie aus der Gefechtsreichweite zu bringen und dabei herauszufinden, ob der andere Raumer folgt? Wenn er auch weiterhin in der Umlaufbahn bleibt… Daraus ließe sich auf die feste Entschlossenheit der Tamarianer schließen, ihren eigenen Captain sowie Picard auch weiterhin vom Rest des Universums abzuschirmen.

• Am Ende dieser Episode ist Riker ein wenig unhöflich. Er betritt einfach so den Bereitschaftsraum des Captains und meint: »Ich hoffe, ich störe Sie nicht.« (Nun, Will, vielleicht sollten Sie vorher den Türmelder betätigen und warten, bis Picard »Herein« sagt.)

Geräte und Ausrüstung

• Die Geschehnisse dieser Episode deuten darauf hin, daß eine Person reglos bleiben muß, wenn sie sich im Transporterstrahl befindet. Als Dathon und Picard gegen das Tier kämpfen, versucht Riker, Picard durch das von den Tamarianern erzeugte Abschirmfeld zu beamen. Der Versuch schlägt fehl, sorgt jedoch dafür, daß sich Picard nicht bewegen kann, als das Tier über Dathon herfällt. Wenn er nicht zur Reglosigkeit verurteilt wäre… Dann würde er vermutlich versuchen, die Aufmerksamkeit von O'Brien zu erringen und den Transporterchef aufzufordern, keinen Transfer durchzuführen – damit er auf

dem Planeten bleiben und seinem Gefährten beim Kampf gegen die Bestie helfen kann.

• Nachdem der Rettungsversuch mit dem Shuttle scheitert, weist Riker Data und Troi an, eine Möglichkeit zu finden, mit den Tamarianern zu kommunizieren. Sein Anliegen klingt sehr dringend. Aus gutem Grund: Picard befindet sich waffenlos auf einem fremden Planeten, sieht dort einem ungewissen Schicksal entgegen. Troi trägt ihren grauen Einteiler, als sie den Auftrag von Riker erhält. Später sehen wir sie bei der Arbeit mit Data, und dabei trägt sie ihren *burgunderroten* Einteiler. Sie hat also trotz der angespannten Lage Zeit gefunden, sich umzuziehen. (Na schön, zugegeben: Auch *ich* kann besser denken, wenn ich burgunderrote Kleidung trage…)

Antworten

1. *Captain Silvestri von der Shiku Maru.*
2. *So heißt dort ein kaltes Dessert.*

FÄHNRICH RO

(ENSIGN RO)

Sternzeit: 45076.3 – 45077.8

Auf Befehl von Admiral Kennelly kommt Fähnrich Ro zu *Enterprise,* um Picard bei der Suche nach Orta zu helfen, einem bajoranischen Terroristen, der angeblich eine Föderationskolonie angegriffen hat. Picard findet heraus, daß Orta unschuldig ist. Ein Trick der Cardassianer steckt dahinter: Über Kennelly wollten sie die Ressourcen von Starfleet nutzen, um Orta aufzustöbern und ihn unschädlich zu machen.

Quizfragen

1. *Mit welchem hochrangigen Bajoraner hat Dr. Crusher getanzt?*
2. *Wo war Ro Laren interniert?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• In dieser Episode kommt es zu einer Szene, die in den Briefen der Gildenmitglieder besonders häufig Erwähnung fand. Beim Besuch eines bajoranischen Flüchtlingslagers kniet Fähnrich Ro nieder, nimmt die Jacke ab und deckt damit ein Kind zu. Auf Seite 522 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, daß man uns Roddenberrys Vision von einer Zukunft ohne Reißverschlüsse zeigte. Doch in Hinsicht auf Ros Kleidung gibt es noch einen anderen Aspekt, der bei den

Beckmessern Verwirrung schuf. James H. G. Redekop aus London, Ontario, bemerkte dies: Entweder springt Fähnrich Ros Insignienkommunikator wie durch Magie von ihrer Jacke zum ärmellosen Pulli darunter, oder sie trägt zwei Kommunikatoren. Ich persönlich glaube, es ist weder das eine noch das andere der Fall. Bevor sie die Jacke abnimmt, vollführt Ro eine kurze Geste – damit will sie vermutlich den Eindruck erwekken, ihren Insignienkommunikator von der Jacke abzunehmen und an den Pulli zu stecken. Als die Perspektive wechselt, sehen wir, daß der Kommunikator schief am Pulli hängt, so als sei er dort ziemlich hastig befestigt worden.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Fähnrich Ro an Bord kommt, sorgt Riker dafür, daß sie den Ohrring abnimmt. Er zitiert Vorschriften, die Uniformen betreffen und für alle Starfleet-Offiziere verbindlich sind. Offenbar ist Riker aus irgendeinem Grund sauer auf Ro, denn er hat keine Einwände dagegen erhoben, daß Worf über vier Staffeln hinweg eine Schärpe trug.

• Warum trägt Ro ihren Ohrring am linken Ohr, obwohl wir ihn bei allen anderen Bajoranern am rechten sehen?

• Bei der Wanderung durch ein bajoranisches Flüchtlingslager meint Picard, in der Schule hätte er davon gelesen, daß die Bajoraner schon einen hohen Entwicklungsstand erreichten, als der Mensch noch nicht einmal aufrecht ging. Nach der Evolutionstheorie begann der Mensch etwa vor fünfhunderttausend Jahren damit, aufrecht zu gehen. Man fragt sich, was die Bajoraner während all dieser Zeit anstellten. Gab es überhaupt keine Herausforderungen für sie? Warum haben sie sich in

fünfhundert Jahrtausenden so wenig weiterentwickelt, daß die Cardassianer ihre Welt einfach so übernehmen konnten?

• Zugegeben: Picards Plan, ein leeres Terroristenschiff den Cardassianern als Köder anzubieten, führt zur Entdeckung von Kennellys wahrer Rolle bei dieser Angelegenheit. Aber was ist mit Orta? Er verlor dadurch ein gutes Schiff!

Geräte und Ausrüstung

• Als Kennelly zu Beginn der Episode an Bord kommt, leidet er an einer cardassianischen Virusinfektion. Gibt es einen Grund dafür, warum die Biofilter des Transporters bei seinem Transfer nicht zum Einsatz gelangten? Oder handelt es sich schon wieder um einen Mikroorganismus, gegen den die Filter nichts ausrichten können?

• Am Schluß feuern zwei cardassianische Schiffe auf den Raumer, in dem sie Orta vermuten. Erst schießt das eine Schiff, dann das andere. Doch die beiden Entladungen erreichen ihr Ziel fast gleichzeitig.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der Anfangsphase der Episode nähert sich die *Enterprise* der Station Alpha Lya. An Bord sind Überlebende der angegriffenen Föderationskolonie. Als sich das Schiff anschickt, ins große Raumdock hineinzufliegen, wechselt die Szene zur Aussichtskammer. Das dort stattfindende Gespräch zwischen Picard und Kennelly dauert eine ganze Weile, aber erstaunlicherweise ist durch die Fenster nie zu sehen, wie die *Enterprise* ins Raumdock schwebt.

• Nachdem Guinan von LaForge gehört hat, daß Ro es nicht verdient, eine Starfleet-Uniform zu tragen, geht Guinan zu ihr, um die junge Frau kennenzulernen. Ro hält dabei ein Glas in der rechten Hand, und der linke Arm befindet sich zwischen ihr und dem Tisch. Als die Perspektive wechselt, ruht er plötzlich auf dem Tisch.

• Nachdem sich Picard, Data, Troi, Worf und Ro mit Orta getroffen haben, kehren sie zum Schiff zurück und verlassen den Turbolift auf der Hauptbrücke. Als sie die Rampe hinuntergehen, erörtern sie die Glaubwürdigkeit von Ortas Ausführungen. Der Zuschauer gewinnt den Eindruck, daß die Offiziere gerade erst zurückgekehrt sind, um vom Transporterraum aus sofort die Brücke aufzusuchen und dort den Dienst fortzusetzen. Aber Picard und Troi sind anders gekleidet als zu Beginn des Außeneinsatzes, woraus wir beckmesserscharf den Schluß ziehen: Die ganze Gruppe hat zunächst Picards Quartier aufgesucht, um dem Captain dort Gelegenheit zu geben, sich umzuziehen. Anschließend wiederholte sich dieser Vorgang in Hinsicht auf Counselor Troi. Oder… Haben Picard und Troi etwa im Turbolift die Kleidung gewechselt, auf dem Weg zu Brücke? *(Das* muß eine sehr interessante Lifttour gewesen sein…)

Antworten

1. Jaz Holza.

2. In der Palisade von Jaros II.

DAS RECHT AUF LEBEN

(SILICON AVATAR)

Sternzeit: 45122.3 – 45129.2

Nach einem Angriff der kristallinen Entität auf die Kolonie Melona IV kommt Dr. Kila Marr an Bord der *Enterprise.* Sie will den Tod ihres Sohns auf Omicron Theta rächen (siehe ›Das Duplikat‹) und verwendet die Ressourcen der *Enterprise,* um die Entität auszulöschen – was gleichzeitig das Ende ihrer Karriere bedeutet.

Quizfragen

1. *Auf welchem anderen angegriffenen Planeten fand man in Tunneln das Spurenelement Kelbonit?*
2. *Wer experimentierte als erster mit Gammastrahlen-Sondierungen bei Omicron Theta?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Im ersten Beckmesser-Band bin ich nicht darauf eingegangen, aber ist es nicht *sehr* unwahrscheinlich, daß es Marr gelingt, Data und LaForge an Bord *ihres eigenen* Schiffes zu überlisten? Zwar versuchen Androide und Chefingenieur, ihre Pläne zu vereiteln, aber Marr bringt es tatsächlich fertig, die Entität zu töten. Mir erscheint das ausgesprochen unglaubwürdig.

• Na schön, nehmen wir mal an, daß Marr eine geniale Programmiererin ist, weshalb Data und LaForge nichts gegen den Gravitonstrahl unternehmen können, der die kristalline Entität bedroht. Was hindert Picard daran, einfach mit Warp 9 fortzurasen?

• Warum haben die Kolonisten auf Melona IV überlebt? Lag es vielleicht an Datas Präsenz?

Logik und Voraussetzungen

• Den folgenden Punkt habe ich bereits in ›Das Duplikat‹ erwähnt, aber ich möchte hier noch einmal darauf eingehen. Die schnelle Zerstörung der Kolonie auf Melona IV wirft Fragen bezüglich der Ereignisse von ›Das Duplikat‹ auf. In jener Episode blieb den Kindern Zeit genug, Bilder von der kristallinen Entität zu malen, bevor sie starben. Das steht in einem krassen Widerspruch zu den Geschehnissen in ›Das Recht auf Leben‹.

Geräte und Ausrüstung

• Verfügt die kristalline Entität über eine Sonde, mit der sie einzelne Personen aus einem Raumschiff herausholen kann? (Man denke in diesem Zusammenhang an die lange Zunge eines Ameisenbärs.) Nachdem die Crew eine Möglichkeit gefunden hat, die Spur der kristallinen Entität zu orten, beginnt die *Enterprise* mit der Verfolgung. Als sie den Schauplatz des Dramas erreicht, sind alle tot, und die Entität ist bereits wieder verschwunden. Doch das Schiff scheint völlig intakt zu sein.

Antworten

1. *Auf Forlat III.*
2. *Dr. Clendenning.*

KATASTROPHE AUF DER *ENTERPRISE*

(DISASTER)

Sternzeit: 45156.1

Die *Enterprise* kollidiert mit zwei Quantenfragmenten, und verschiedene Besatzungsmitglieder müssen mit unterschiedlichen Situationen fertig werden. Troi übernimmt das Kommando, während Picard versucht, zusammen mit drei Kindern einen beschädigten Turbolift zu verlassen. Crusher und La-Forge bekommen es mit intensiver Strahlung und Explosionsgefahr zu tun, während Riker und Data auf dem Weg zum Maschinenraum sind.

Quizfragen

1. *Die* Enterprise *beendet ihre Mission bei welchem Planeten, bevor sie mit den Quantenfragmenten kollidiert?*
2. *Am Ende dieser Episode nimmt Picard Kurs auf welche Starbase?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf den Seiten 531 und 532 des ersten Beckmesser-Bands wundere ich mich über Trois mangelnde Kenntnisse in Hinsicht auf die wichtigsten technischen Einrichtungen der *Enterprise.* Auf der Brücke teilen ihr O'Brien und Ro mit, daß das Schirmfeld für die Antimaterie instabil wird. Dadurch könnte es zu einem Warpkern-Kollaps kommen, der das ganze

Schiff vernichtet. Deanna fragt nach den möglichen Folgen einer Instabilität der Abschirmfelder, und das fand ich seltsam. John Burrows aus Middlesex, England, bietet eine mögliche Erklärung an. Die Bordcounselor fungiert bei vielen Gelegenheiten als Beraterin des Captains, und deshalb gab man Troi einen Rang, der die Bedeutung ihrer Aufgaben widerspiegelt. Als Spezialistin weiß sie nur wenig von den technischen Aspekten der *Enterprise.* Nun, da Deanna Troi Spezialistin ist, sollte man ihr nicht das Kommando über die *Enterprise* geben. Statt dessen sollte O'Brien den Captain vertreten – vorausgesetzt, Starfleet verwendet noch immer ein ähnliches hierarchisches System wie zur Zeit der Classic-Serie. McCoy wäre nie ernsthaft als Kommandant der *Enterprise* in Erwägung gezogen worden. Übrigens hat Dr. Crusher in ›Der Mächtige/Mission Farpoint‹ darauf hingewiesen, daß ihre Interessen außerhalb der Kommandostruktur liegen.

• Im ersten Beckmesser-Band heißt es, nur in ›Die ungleichen Brüder‹ gäbe es eine Schalttafel im Turbolift. Viele Beckmesser wiesen mich darauf hin, daß Picards junge ›Nummer Eins‹ in dieser Episode an einer solchen Schalttafel hantiert. (Leslie Tymko aus London, Ontario, machte mich als erster darauf aufmerksam.) Nun, wenn man genau hinsieht, so stellt man fest: Die Tafel befindet sich in einer rechteckigen Vertiefung mit abgerundeten Kanten. Ich glaube, die vermeintliche ›Schalttafel‹ erstreckt sich unter dem Bewegungsindikator der Transportkapsel. Vermutlich hat Picard die Verkleidungsplatte gelöst, bevor diese Szene begann.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nach einer ersten Schadenanalyse teilt Data Riker mit, es sei möglich, den Maschinenraum durch den ›Wartungstunnel auf der Steuerbordseite‹ zu erreichen. Anschließend verlassen Androide und Erster Offizier Zehn-Vorne durch die Tür auf der *Backbord*seite.

• In einer Szene überredet LaForge Dr. Crusher dazu, das Außenschott der Frachtkammer zu öffnen und die Luft ins All entweichen zu lassen. Er meint, dadurch werden die gefährlichen Chemikalien ins Vakuum ›gesaugt‹. Sie werden nicht etwa fortgesaugt, sondern durch eine explosive Dekompression in den Weltraum hinausgeschleudert.

• Ich finde es noch immer sehr unglaubwürdig, daß es Picard gelang, den Turbolift zu verlassen – mit einem gebrochenen Fuß und der fragwürdigen Hilfe von drei Kindern.

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nachdem Picard den Lift mit drei Kindern betreten hat, zeigt uns eine Innenaufnahme der Transportkapsel, daß sie sich *nach oben* bewegt. Das erscheint mir sonderbar: Immerhin begann ihre Reise bei der Hauptbrücke, dem höchsten Punkt der *Enterprise.* (Offenbar hat der Turbolift *nicht* das Drehbuch gelesen.)

• Die Energieversorgung fällt aus, was sowohl den Computer als auch die *Kommunikatoren* lahmlegt? Das halte ich für sehr bedenklich. In der guten alten Zeit der Classic-Serie funktionierten die Kommunikatoren selbst dann, wenn die Bordsysteme ohne Energie waren.

• Nach der Feststellung, daß die Turbolifte im Bereich der Brücke nicht funktionieren, meint O'Brien, sie säßen fest. (Hinweis: Das Gespräch über die sich schließenden Notschotten findet später statt.) Gibt es denn keine Jefferiesröhre, die es ermöglichen, den Kontrollraum zu verlassen? Was ist mit Leitern? In ›Die ungleichen Brüder‹ kletterte Riker eine Leiter hoch, um die Brücke zu erreichen.

• Warum gibt es Schwerkraft in den Turboliftschächten? Dem *Technischen Handbuch* entnehmen wir, daß auf jedem Deck Gravitationsgeneratoren installiert sind, die der Besatzung das gewohnte Gefühl der Schwerkraft vermitteln. Warum hat man darauf verzichtet, solche Generatoren im Boden der Transportkapseln unterbringen? Wenn man einen ganz unten im Liftschacht anbringt, so wäre bei Fahrten nach ›oben‹ wegen der künstlichen Gravitation zusätzliche Energie notwendig.

• Und noch etwas: Wo sind die horizontalen Verbindungsschächte, die angeblich vom vertikalen Schacht abzweigen? Wir sehen im Liftschacht etwa neunzehn Decks weit, und von einem horizontalen Schacht ist weit und breit nichts zu erkennen.

• Der Umstand, daß sich im Vakuum keine Schallwellen ausbreiten, führt uns zu einem weiteren Punkt. Man stelle sich vor, wie Crusher und LaForge in der luftleeren Frachtkammer festsitzen. Hilfe läßt sich nur mit den Kommunikatoren herbeirufen. Aber wie eine Nachricht übermitteln, wenn man keine gesprochenen Worte benutzen kann? Gibt es vielleicht eine Möglichkeit, den Morsecode zu verwenden? (Die Kommunikatoren der Classic-Serie verfügten doch über eine Nottransfer-Taste, nicht wahr?)

Antworten

1. Mudor V.

2. Starbase 67.

GEFÄHRLICHE SPIELSUCHT

(THE GAME)

Sternzeit: 45208.2 – 45212.1

Wesley besucht die *Enterprise* gerade rechtzeitig, um eine Verschwörung zu entdecken: Ein süchtig machendes Spiel soll die ganze Crew des Schiffes einer fremden Macht unterwerfen. Gemeinsam gelingt es Data und Wesley, den Plan der Ktarianer zu vereiteln und dadurch große Gefahr von Starfleet abzuwenden.

Quizfragen

1. *Welches Schiff bringt zu Anfang der Episode fünf wissenschaftliche Gruppen?*
2. *Welches Dessert bereitet Worf für Wesley zu?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Schokolade ist eine ernste Sache.« – Troi zu Riker, nachdem dieser die Bemerkung macht, bei Deanna käme der Genuß von Schokolade einem Ritual gleich. Nominiert von Noreen A. Demers aus Epsom, NH.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nach seiner Ankunft an Bord der *Enterprise* wandern Wesley und Data durch einen Korridor. Sie sprechen dabei über ihre Erfahrungen an der Starfleet-Akademie. Beide erinnern sich voller Unbehagen an den ›Sadie Hawkins-Tanz‹.

Wenn der im vierundzwanzigsten Jahrhundert gebräuchliche Tanz dieses Namens dem des zwanzigsten Jahrhunderts gleicht, so geht es darum, daß die ›Mädchen‹ die ›Jungen‹ auffordern. Nun, ich finde es schade, daß eine so fortschrittliche Serie wie *STAR TREK: Die nächste Generation* davon ausgeht, daß sich an unserem heutigen Rollenverhalten während der nächsten vierhundert Jahre kaum etwas ändert: Im vierundzwanzigsten Jahrhundert scheint es noch immer üblich zu sein, daß Männlein Weiblein zum Tanzen auffordert.

• Als Dr. Crusher nach dem Spiel süchtig geworden ist, bittet sie Data in die Krankenstation. Dort deaktiviert sie ihn und unterbricht mehrere positronische Verbindungen im Hinterkopf. Die nächste Szene zeigt Picard, LaForge und andere, die besorgt beim reglosen Data stehen und der Ärztin zuhören. Beverly Crusher behauptet, Data sei wegen eines defekten Servomotors gekommen und dann plötzlich zusammengebrochen. Moment mal. LaForge stand direkt neben Data, als Crusher ihn bat, die Krankenstation aufzusuchen. Er sollte jetzt eigentlich sagen: »Seltsam. Der Servomotor muß ganz plötzlich ausgefallen sein, nachdem Sie ihn baten, zur Krankenstation zu kommen. Mir gegenüber hat er nämlich keinen Defekt erwähnt.«

• Zur großen Überraschung kommt es am Ende der Episode, als Data mit einem Handlicht auf der Brücke erscheint, dessen Blinken die Führungsoffiziere von ihrer gefährlichen Spielsucht befreit. Eine Frage: Warum hat Fähnrich Robin Lefler die anderen infizierten Besatzungsmitglieder nicht auf Wesleys Versuch hingewiesen, Data zu reaktivieren? Sie befand sich bei Wesley, als sie das Suchtpotential des Spiels entdeckten. Sie leistete ihm auch Gesellschaft, als sie herausfanden, daß

jemand Datas Systeme manipuliert hat. Zum Schluß gerät sie ebenfalls unter den Einfluß des Spiels. Erscheint es nicht sinnvoll, daß sie die anderen auffordert, Data im Auge zu behalten?

• Nachdem Riker und Worf Wesley geschnappt haben, bringen sie ihn zur Brücke, setzen ihn in den Kommandosessel und zwingen ihn, die Augen zu öffnen. Er soll sich das Spiel ansehen. Wenn man aufpaßt, kann man erkennen, daß Wesley einmal blinzelt. Und wenn er blinzeln kann, ist er auch imstande, die Augen zu schließen.

Geräte und Ausrüstung

• Ich finde es erstaunlich, daß das Spiel die gleiche Wirkung auf alle Besatzungsmitglieder erzielen kann, obwohl sie aus verschiedenen Völkern stammen. Was ist zum Beispiel mit Worf? Ist sein Gehirn nicht anders strukturiert? Wer könnte ihn zwingen, das Spiel zu spielen?

• Gibt es einen besonderen Grund dafür, warum der Traktorstrahl am Ende der Episode vom vorderen Torpedokatapult ausgeht?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Wesley seine Mutter in ihrem Quartier beim Spiel überrascht, will sie ihn dazu bringen, sich ebenfalls damit zu beschäftigen. Sie steht auf, bleibt direkt vor ihrem Sohn stehen und bietet ihm das Spiel an. Als die Perspektive wechselt, zeigen die Augenbereiche einmal nach unten und dann nach oben.

• Als es zur zweite Szene von Wesley und Lefler in Zehn-Vorne kommt: Steht da im Hintergrund Brent Spiner in einer blauen Uniform am Fenster?

Antworten

1. Die USS Zhukov.

2. Tarvokianischen Knetkuchen.

WIEDERVEREINIGUNG? (1)

(UNIFICATION [1])

Sternzeit: 45233.1 – 45240.6

Der Starfleet-Geheimdienst hat erfahren, daß sich Botschafter Spock auf Romulus befindet. Picard und Data erhalten den Auftrag, mehr über Spocks Absichten herauszufinden. Zur gleichen Zeit stellt die *Enterprise* Ermittlungen in Hinsicht auf ein vulkanisches Schiff an, das von einem Raumschifffriedhof bei Qualor II gestohlen wurde.

Quizfragen

1. *Mit wem soll sich Worf auf der klingonischen Heimatwelt in Verbindung setzen, wenn Gowron nicht auf die Anfragen der* Enterprise *reagiert?*
2. *Wie heißt Pardeks politischer Distrikt?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In dieser Episode sind Picard und Data an Bord eines klingonischen Bird-of-Prey unterwegs, der zur romulanischen Grenze fliegt und dort die Tarnvorrichtung aktiviert. Anschließend wird der Flug nach Romulus fortgesetzt, und dort schwenkt das Schiff in einen Orbit um die Zentralwelt des romulanischen Reiches. Verzichten die Romulaner auf Grenzpatrouillen? Sie legen doch immer so großen Wert auf Sicherheit; man sollte also meinen, daß Dutzende von ge-

tarnten und an strategischen Punkten postierten Patrouillenschiffen die Grenze kontrollieren. Und wenn die Tarnvorrichtung tatsächlich so gut funktioniert, daß sich der Bird-of-Prey nicht orten läßt: Was hindert die Romulaner daran, mit einer ganzen Flotte so ausgestatteter Schiffe über der Erde oder der klingonischen Heimatwelt zu erscheinen? Was hindert die *Klingonen* daran, eine getarnte Invasionsflotte nach Romulus zu schicken?

Logik und Voraussetzungen

• Der Starfleet-Geheimdienst hat sich enorm verbessert. In ›Der Überläufer‹ teilt Data Admiral Jarok mit, es sei kaum etwas über die romulanische Heimatwelt bekannt. In dieser Episode erfassen die Fernbereichsensoren Starfleets eine *einzelne Person,* die mitten in einer Menge auf Romulus steht.

• Crusher versucht, Data mit spitzen Ohren auszustatten, und in diesem Zusammenhang fragt sie ihn, ob seine Ohren entfernt werden können. Data erwidert, das sei nicht möglich. Er bezeichnet die Ohren als voll integrierte Komponenten. Doch in ›Das Duplikat‹ hebt Data Lores Kopf hoch, der offenbar nicht über Ohren verfügt. An der Schädelseite zeigt sich ein Verbindungsstreifen, eine Art Interface, das für ein Ohr bestimmt zu sein scheint. Außerdem: In ›Die ungleichen Brüder‹ meint Dr. Soong, der Schöpfer beider Androiden, Lore und Data seien praktisch identisch, abgesehen von einigen Bestandteilen der Programmierung.

Antworten

1. K'Tal.

2. Das Krokton-Segment.

WIEDERVEREINIGUNG? (2)

(UNIFICATION [2])

Sternzeit: 45245.8

Picard findet Spock und erfährt von ihm, daß der vulkanische Botschafter einer Einladung von Mitgliedern der romulanischen Regierung gefolgt ist, um Gespräche über die Wiedervereinigung von Vulkan und Romulus zu führen. Doch schon bald wird klar, was die Romulaner wirklich bezwecken: Mit gestohlenen vulkanischen Schiffen schicken sie eine Invasionsstreitmacht nach Vulkan. Die Wiedervereinigung der beiden Völker ist für sie nur unter einer romulanischen Vorherrschaft denkbar.

Quizfragen

1. *Wie heißt der dicke Ferengi, der die Bar auf Qualor II besucht?*
2. *Welches ist das einzige Schiff in Reichweite der Kolonie auf Dulisian IV, als die Romulaner den falschen Notruf schicken?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Gibt sich Spock auf Romulus als Romulaner aus? Na schön, mit Ohren und Brauen ist soweit alles in Ordnung, aber ihm fehlen die Stirnhöcker.

• Riker braucht mehr Informationen über den Waffenhändler, der bei der Explosion seines Schiffes ums Leben kam. Zu die-

sem Zweck besucht er eine Bar auf Qualor II. Dort findet er die als Pianistin tätige Frau des Waffenhändlers. Da Riker so freundlich war, ihren Mann zu töten, erklärt sie sich bereit, ihm Auskunft zu geben. Doch zuvor soll er einige Münzen in ihre Schale legen. Riker erwidert, daß er kein Geld dabei hat. Sollte man bei einer solchen Gelegenheit nicht die eine oder andere Münze in der Tasche haben? Starfleet hat doch sicher die Möglichkeit, auch jene Leute zu bezahlen, die mit ›Kreditеinheiten‹ usw. nichts anfangen können, oder? Oder blufft Riker nur, weil er weiß, daß er jederzeit zur *Enterprise* zurückkehren und in Gold gepreßtes Latinum holen kann? (In diesem Zusammenhang ergibt sich eine weitere Frage. Die Frau in der Bar erwähnt Münzen, woraus zu schließen ist, daß nach wie vor derartige Zahlungsmittel existieren. Was hindert skrupellose Personen daran, sich ein paar Münzen zu nehmen und sie zu replizieren? Sind Replikatoren vielleicht mit speziellen Schaltkreisen ausgestattet, die das Fälschen von Währung verhindern?)

• Riker erfährt, daß der dicke Ferengi das gestohlene vulkanische Schiff zu einem barolianischen Frachter in der Nähe von Galorndon Core gebracht hat. Er macht sich sofort auf den Weg. Als die *Enterprise* das Ziel erreicht, findet sie nichts, doch Troi meint, auf der Oberfläche des Planeten gäbe es vielleicht eine getarnte romulanische Basis. Das erscheint unwahrscheinlich. Aus ›Auf schmalem Grad‹ geht hervor, daß sich die Magnetfelder des Planeten sehr schädlich auf die Nervensysteme von Menschen und Romulanern auswirken. Außerdem meint Data in ›Der Überläufer‹, daß die aktive Tarnvorrichtung auf der Oberfläche eines Planeten zu visuellen Verzerrungen führt.

• Ist es nicht ein glücklicher ›Zufall‹ daß Sela Picard, Spock und Data allein in ihrem Büro zurückläßt, ohne sie bewachen zu lassen? Dadurch bekommen sie Gelegenheit, die Flucht zu planen.

• Viele Gildenmitglieder zweifeln an dem Sinn eines Plans, der die Wiedervereinigung von Vulkan und Romulus erzwingen will, indem zweitausend Romulaner an Bord von vulkanischen Schiffen aufbrechen, die mit Warp 1 fliegen. Einmal abgesehen von der Frage, ob es möglich ist, einen ganzen *Planeten* mit nur zweitausend Soldaten zu erobern: Welchen Sinn hat für die Romulaner der Versuch, die stoischen Vulkanier zu kontrollieren? Wie unterwirft man sich jemanden, der allein den Gesetzen der Logik gehorcht? Kontrolle erfordert Emotion. Außerdem: Wie weit ist Romulus von Vulkan entfernt? Die Schiffe der Invasionsflotte fliegen mit Warp 1. Mit einer solchen Geschwindigkeit würde es mindestens *vier Jahre* dauern, um von der Erde zum nächsten Sonnensystem zu gelangen. Warum verwenden die Romulaner überhaupt *vulkanische* Schiffe? So etwas deutet darauf hin, daß Vulkanier an der Initiative beteiligt sind. Haben die Romulaner nicht damit gerechnet, daß jemand zum Hörer greift, Vulkan anruft und sagt: »Entschuldigt bitte, aber habt ihr vielleicht einige Raumschiffe nach Romulus geschickt, um eine Friedensdelegation abzuholen?« *Und:* Wenn die Klingonen ein getarntes Schiff mit Picard und Data an Bord nach Romulus schicken können, ohne daß es von den Romulanern entdeckt wird – was hindert Sela daran, eine Flotte getarnter Warbirds nach Vulkan zu schicken, anstatt einige altersschwache vulkanische Raumer zu verwenden? (In ›Das Gesicht des Feindes‹ wird ein Ortungsgitter der Föderation erwähnt, aber wenn ein solches Gitter tatsächlich

auf unserer Seite der Grenze existiert: Warum haben die Romulaner dann keins auf ihrer, um getarnte klingonische Schiffe zu entdecken? Antwort: Weil Picard und Data unter solchen Umständen nicht unbemerkt nach Romulus gelangen könnten, und in dem Fall wäre diese Episode nie gedreht worden.)

• Als Riker entscheidet, die vulkanischen Schiffe zu untersuchen, die mit Warp 1 durch die Neutrale Zone kriechen, schikken die Romulaner einen falschen Notruf von der Föderationskolonie auf Dulisian IV. Erstaunlicherweise kommt Crusher aus dem Turbolift und meint, sie hätte ihn gerade empfangen. Seit wann empfängt die Ärztin Notrufe? Ist das nicht Worfs Aufgabe?

• Da wir gerade bei Verwirrung in Hinsicht auf Zuständigkeiten und dergleichen sind: Nachdem Crusher die Nachricht vom Notruf gebracht hat, gibt Riker *LaForge* – der die Kontrollen der *technischen Station* bedient – die Anweisung, Kurs auf Dulisian IV zu nehmen!

Antworten

1. Omag.

2. Ein rutianisches archäologisches Schiff.

DER ZEITREISENDE HISTORIKER

(A MATTER OF TIME)

Sternzeit: 45349.1 – 45351.9

Ein kleines, ungewöhnliches Raumschiff nähert sich der *Enterprise,* und an Bord findet die Crew einen Mann namens Rasmussen. Er behauptet, ein Historiker aus dem sechsundzwanzigsten Jahrhundert zu sein. Später stellt er sich als Lügner heraus. In Wirklichkeit ist er ein gescheiterter Erfinder aus der Vergangenheit, der an Bord der *Enterprise* moderne Technik stehlen möchte.

Quizfragen

1. *Wie viele gleichzeitig gespielte musikalische Kompositionen kann Data unterscheiden?*
2. *Wohin will Picard Rasmussen nach dieser Episode bringen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Mehrere Gildenmitglieder fragen in ihren Briefen, wie Rasmussen angesichts der ungeheuren Entfernungen im Weltall die *Enterprise* finden konnte. Ich persönlich vermute, daß er im sechsundzwanzigsten Jahrhundert historische Aufzeichnungen gesehen hat, die das Raumschiff *Enterprise* unter dem Kommando von Captain Jean-Luc Picard betreffen. Nur dadurch ergibt die Episode einen Sinn, denn als Rasmussen an Bord kommt, weiß er er-

staunlich viel über Schiff und Crew. Zumindest ein Teil seines Wissens muß echt sein; andernfalls wäre er als Schwindler und Betrüger ein wahres Genie. Entweder brach Rasmussen mit detaillierten Kenntnissen bezüglich der *Enterprise* auf, oder er machte zunächst einen Abstecher in die Zukunft, um dort ein geeignetes Ziel für seine Techno-Diebstähle auszuwählen.

• Am Schluß weigert sich Picard, Rasmussen ins zweiundzwanzigste Jahrhundert zurückkehren zu lassen – die Zeitkapsel reist ohne ihn in die Vergangenheit. Auf Seite 553 des ersten Beckmesser-Bands habe ich diese Entscheidung des Captains in Frage gestellt und eine Alternative vorgeschlagen. Meiner Meinung nach hätte Data Rasmussen in seine Heimat (das zweiundzwanzigste Jahrhundert) bringen sollen, um anschließend ohne ihn mit der Zeitkapsel zurückzukehren, auszusteigen und sie leer ins sechsundzwanzigste Jahrhundert zu schicken. Phillip Thompson aus Surrey, England, und andere Beckmesser lehnen diesen Plan ab, weil sie glauben, daß Rasmussen mit dem Wissen um die Zukunft in seiner Zeit großen Schaden anrichten könnte. Phillip weist auch auf folgendes hin: Der Umstand, daß sich nichts veränderte, als Picard entschied, Rasmussen im vierundzwanzigsten Jahrhundert zu behalten, beweist die Richtigkeit dieser Entscheidung. (Ich frage mich noch immer, wie Picard sicher sein konnte, die richtige Entscheidung zu treffen. Geht aus historischen Aufzeichnungen hervor, daß Rasmussen plötzlich verschwand? Nun, vielleicht ließen sich bei der Durchführung des von mir vorgeschlagenen Plans Risiken vermeiden, wenn Dr. Crusher zunächst Rasmussens Gedächtnis löscht…)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Während der ersten Besprechung in der Aussichtskammer behauptet Picard, Rasmussens ID-Dokumente überprüft zu haben. Angeblich ist mit ihnen alles in Ordnung. Wie prüft man die Gültigkeit eines Ausweises, der aus der Zukunft stammt?

• Nach der Besprechung bringt Data Rasmussen zu seinem Quartier. Dort fragt der Androide den Historiker, ob er im sechsundzwanzigsten Jahrhundert noch lebt. Rasmussen lehnt natürlich eine Antwort ab, aber aufgrund der Ereignisse in dieser Episode müßte Data eigentlich zu einem ganz bestimmten Schluß gelangen. Mehrmals erkundigt sich Rasmussen nach den Fähigkeiten des Androiden und scheint immer wieder über sein Potential zu staunen. Er bittet sogar um schematische Darstellungen. Dieses Verhalten deutet doch darauf hin, daß es Data im sechsundzwanzigsten Jahrhundert nicht mehr gibt, oder?

• In einer Szene sucht Rasmussen den Maschinenraum auf, um neue Fragen zu stellen. Als LaForge aufsteht und zur zentralen Konsole geht, erkundigt sich der Besucher nach seinem VISOR. Anschließend sagt Rasmussen etwas, das wie »Ich habe ein Bild von Ihnen, das Sie mit dem Ding zeigt, Lev« klingt. Aber da muß ich mich verhört haben, denn der Chefingenieur heißt Geordi LaForge, nicht LeVar Burton. Oder hat Rasmussen vielleicht ›Laf‹ gesagt und damit die Kurzform für ›LaForge‹ benutzt? (Es läßt sich kaum feststellen.)

• In dieser Episode präsentieren uns die Produzenten einen erheblichen Zeitsprung, als die *Enterprise* den ersten Versuch unternimmt, der Kolonie auf Penthara IV zu helfen. Ein Aste-

roid ist auf den Planeten gestürzt und hat eine gewaltige Staubwolke entstehen lassen, die das Sonnenlicht filtert, wodurch es kälter wird. LaForge entwickelt den Plan, mit den Phasern Löcher in die planetare Kruste zu bohren und unterirdisches Kohlendioxidgas entweichen zu lassen. Er erhofft sich davon einen Treibhauseffekt, der es wärmer werden läßt und so eine Eiszeit verhindert. Nur wenige Sekunden nach dem Einsatz der Phaser meldet LaForge einen Anstieg der Temperatur bei zwei äquatorialen Meßstationen. Von Brad Higgins weiß ich, daß sich die Atmosphäre von Planeten nicht annähernd so schnell verändert. So ist es zum Beispiel an Nachmittag zwischen drei und vier Uhr am wärmsten, obgleich die Sonne mittags ihren höchsten Stand erreicht. Man spricht in diesem Zusammenhang von thermischer Verzögerung.

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Episode begegnet Rasmussen in der Aussichtskammer den Führungsoffizieren. Riker fragt, wann Historiker damit begannen, Zeitreisen für ihre Forschungen zu unternehmen. Nun, Kirk und seine Gefährten haben derartige historische Forschungen schon mehrere Jahrzehnte *zuvor* betrieben, und zwar in ›Ein Planet, genannt Erde‹.

• Als Rasmussen in der Krankenstation darauf hinweist, gerade erst im zweiundzwanzigsten Jahrhundert gewesen zu sein, meint Beverly Crusher, vermutlich hätte er dort Mundschutz und Operationshandschuhe gesehen – weil es damals noch keine Quarantänefelder gab. Erstaunlicherweise benutzt sie selbst solche Handschuhe, um Odan in Rikers Körper unter-

zubringen (siehe ›Odan, der Sonderbotschafter‹) und beim Austausch von Worfs Rückgrat in ›Die Operation‹.

Geräte und Ausrüstung

• Als Data in seiner Unterkunft mit Rasmussen spricht, meldet sich LaForge von dem Planeten Penthara IV. Die Hintergrundmusik verklingt sofort, was durchaus einen Sinn ergibt, denn sie soll ja nicht stören. Doch nach dem Kom-Kontakt bleibt alles still. Sollte die Musik jetzt nicht wieder zu hören sein?

• Picard wirft Rasmussen vor, an Bord der *Enterprise* Geräte gestohlen zu haben. Er erlaubt es dem ›Historiker‹ nicht, die Zeitkapsel allein zu betreten, sorgt dafür, daß Data ihn begleitet. Im Innern des kleinen Schiffes holt Rasmussen einen Phaser hervor und versucht, den Androiden zu betäuben. Doch die Waffe funktioniert nicht. Picard erklärt später, der Computer hätte sie deaktiviert. Das *Technische Handbuch* weist uns darauf hin, daß die Phaser mit einer Sicherheitskomponente sowie einem Subraum-Transceivermodul ausgestattet sind – der Computer ist also tatsächlich imstande, eine Waffe zu deaktivieren. Warum macht er von dieser Möglichkeit nicht auch in anderen Episoden Gebrauch, zum Beispiel in ›Die Verfemtem‹ und ›Ungebetene Gäste‹?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Es werden Vorbereitungen für den zweiten Versuch getroffen, der Kolonie auf Penthara IV zu helfen – die *Enterprise* wendet sich dem Planeten zu. Doch der Wandschirm im Kon-

trollraum vermittelt noch immer den Eindruck, daß sich das Schiff im Standardorbit befindet.

Antworten

1. Hundertfünfzig.

2. Zur Starbase 214.

DIE SOLITON-WELLE

(NEW GROUND)

Sternzeit: 45376.3

Helena Rozhenko stattet der *Enterprise* zusammen mit Alexander einen überraschenden Besuch ab und teilt Worf mit, daß sein Sohn ihn braucht. Während eine neue Technik für den Warpantrieb, Soliton-Welle genannt, erprobt wird, stellt Worf folgendes fest: Seit dem Tod seiner Mutter K'Ehleyr fühlt sich Alexander allein und im Stich gelassen. Worf fragt ihn, ob er bei ihm an Bord der *Enterprise* bleiben möchte.

Quizfragen

1. *Die Föderationskolonie auf welchem Planeten erzeugt ein Streufeld, um die Soliton-Welle aufzulösen?*
2. *Wem würde Worf lieber gegenübertreten als seinem Sohn?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• In dieser Episode meldet LaForge in Hinsicht auf die Soliton-Welle eine energetische Effizienz von 98 Prozent. Data antwortet, das sei um 450 Prozent – beziehungsweise viereinhalb Mal – effizienter als der Warpantrieb der *Enterprise.* Auf Seite 558 des ersten Beckmesser-Bands habe ich darauf hingewiesen, daß es LaForge in ›Versuchskaninchen‹ gelang, die Effizienz des Warptriebwerks auf 95 Prozent zu erhöhen.

Anschließend fragte ich mich, wie man von einer Verbesserung von 450 Prozent sprechen kann, wenn die energetische Effizienz von 95 auf 98 Prozent steigt. Mehrere Gildenmitglieder haben Erklärungsversuche unternommen. Scott Charrington aus County Antrim, Nordirland, geht von der grundsätzlichen Annahme aus, daß die Informationen in der Episode stimmen. Da LaForge der Soliton-Welle eine Effizienz von 98 Prozent bescheinigt und Data meint, das sei viereinhalb Mal besser als beim Triebwerk der *Enterprise,* gelangt Scott zu dem Schluß, daß der Warpantrieb mit einer optimalen Effizienz von 22 Prozent arbeitet. In ›Versuchskaninchen‹ erhöht LaForge die Effizienz bis auf 95 Prozent dieses Normwertes und erreicht damit fast 21 Prozent Realeffizienz. Sunshine aus Philadelphia, PA, vermutet, daß die Crew der *Enterprise* ein logarithmisches System benutzt. Einige Zahlenspielereien führen schließlich zu 550 Prozent Effizienzsteigerung, womit wir dem genannten Wert relativ nahe kommen. (Bei allem Respekt: Ich bleibe skeptisch.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn Worfs Nachname Rozhenko lautet – immerhin haben sowohl seine Adoptiveltern als auch sein Sohn diesen Namen –, so frage ich mich, warum man ihn mit ›Lieutenant Worf‹ und nicht mit ›Lieutenant Rozhenko‹ anspricht. (Handelt es sich dabei vielleicht um eine persönliche Vorliebe?)

• Während dieser Episode transportiert die *Enterprise* zwei von insgesamt nur noch zwölf lebenden corvanischen Gilvos. Auf einem anderen Planeten sollen sie eine sichere neue Heimat finden. Nun, es gelingt Picard immer wieder, die *Enterpri-*

se vor der Vernichtung zu bewahren, aber sollten so einzigartige Geschöpfe nicht besser von einem Raumschiff befördert werden, das nicht ständig zur Zielscheibe für Klingonen, Romulaner, Ferengi und Cardassianer wird, von temporalen Anomalien und anderen Phänomenen im All ganz zu schweigen?

• Als sich die Episode dem Ende entgegenneigt, retten Riker und Worf Alexander und die Gilvos aus einem Zimmer, in dem die Strahlung tödliche Intensität erreicht, wenn Picard Photonentorpedos einsetzt, um die Soliton-Welle aufzulösen. Offenbar befindet sich der Raum unmittelbar am Rand des bedrohten Bereichs, denn Worf und Riker brauchen nur den Korridor aufzusuchen – schon droht ihnen keine Gefahr mehr.

Geräte und Ausrüstung

• Alexanders Klasse macht in dieser Episode einen Ausflug, um sich Modelle ausgestorbener Tiere anzusehen. Eignet sich das Holodeck nicht viel besser für so etwas? Dort könnte man die Tiere ›lebendig‹ sehen.

• In einer Szene läuft Alexander fort, um sich auf dem Holodeck mit Worfs holographischen Kreationen zu vergnügen. Sein Vater kommt heran und weist den Computer an, die Ausführung des Programms zu unterbrechen. Aus irgendeinem Grund bleiben die Nebelschwaden im Hintergrund trotzdem in Bewegung.

Antworten

1. Lemma II.

2. Zehn Balduk-Kriegern.

DER EINZIGE ÜBERLEBENDE

(HERO WORSHIP)

Sternzeit: 45397.3

Die *Enterprise* findet das Wrack des wissenschaftlichen Schiffes Vico mit einem Überlebenden an Bord, einem Jungen namens Timothy. Um der Sache auf den Grund zu gehen, sehen sich Picard und seine Crew in einem ›schwarzen Haufen‹ um, einem Raumbereich mit starken Gravitationswellen. Zunächst ahnt niemand, daß die *Vico* durch Schildenergie vernichtet wurde, die von den Gravitationswellen reflektierte. Der *Enterprise* droht das gleiche Schicksal wie dem wissenschaftlichen Schiff.

Quizfragen

1. *Welches Metall kann die Transporterfunktionen blockieren?*
2. *Was bestellt Timothy bei einem Besuch in Zehn-Vorne?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 563 des ersten Beckmesser-Bands habe ich erwähnt, daß der Computerkern der *Vico* ziemlich groß sein muß. In einer Szene betrachtet Picard eine Seitenansicht des Schiffes, deutet auf den mittleren Bereich des Diskussegments und meint, dort befände sich der Korridor außerhalb des Kerns. Der Computer reicht also von der Mitte

des Diskussegments durch den Verbindungsstutzen bis zur Antriebssektion? Michael Hollick aus Brampton, Ontario, hält einen Computerkern mit diesen Ausmaßen für möglich, denn immerhin handelt es sich um ein wissenschaftliches Schiff. Als ich mir diese Fernsehfolge noch einmal ansah, bemerkte ich etwas, auf das ich in der ersten Besprechung nicht hingewiesen habe. Die *Vico* hat nicht nur einen Verbindungsstutzen, sondern zwei, auf beiden Seiten des Diskussegments. Das bedeutet: Der Computerkern führt zur einen Diskusseite, knickt im rechten Winkel nach rechts ab, setzt sich durch den Verbindungsstutzen fort und erreicht schließlich die Antriebssektion. Nun ja, es *könnte* möglich sein…

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Data vergißt vorübergehend Geordis Rang, bevor er ein Tempelmodell für Timothy baut. Er nennt den Chefingenieur ›Lieutenant‹, obwohl er Lieutenant Commander ist und daher mit ›Commander‹ angesprochen werden sollte.

• Kurz nachdem Timothy erzählt hat, was wirklich mit der *Vico* geschah, wird die *Enterprise* von einer Gravitationswelle getroffen. Timothy meint, daß es sich genauso anfühlte, als die Probleme des wissenschaftlichen Schiffes begannen. Sorge zeigt sich in seiner Miene. Aber in einer früheren Szene wurde die *Enterprise* schon einmal von einer ähnlichen Erschütterung erfaßt, und kurz darauf sahen wir Timothy mit einem strahlenden Lächeln in der Schule. Auf der Brücke wackelte alles, ebenso im Maschinenraum. Und in der Schule? Spürte man dort nichts?

Geräte und Ausrüstung

• Am Ende der Episode gesteht Timothy, daß er glaubt, die Ursache für die Zerstörung der *Vico* gewesen zu sein: Er stieß mit dem Arm an ein Computerterminal. Data meint, er könnte völlig unbesorgt sein, denn an Bord von Starfleet-Schiffen sei es nur nach Eingabe eines individuellen Codes möglich, die Kontrollsysteme zu bedienen. Mit anderen Worten: Man muß einen Code eingeben, um Daten abzufragen und einzugeben? Führen Starfleet-Schiffe die ID-Codes aller Starfleet-Angehörigen mit? Wenn das nicht der Fall sein sollte: Wie ist es dann möglich, daß sich Personen einfach an Bord eines anderen Schiffes beamen, um dort das gesamte Funktionspotential der Bordsysteme zu nutzen? Beispiele dafür sehen wir in ›Gedankengift‹, ›Augen in der Dunkelheit‹, ›Todesangst beim Beamen‹ und in dieser Episode. (Oder gibt es vielleicht einen allgemeinen Code? Wie oft wird er geändert? Und wenn Computerterminals wirklich nur funktionieren, nachdem man einen Code eingegeben hat: Warum machte sich Worf dann solche Sorgen, als der Cardassianer in ›Der Rachefeldzug‹ an einer Konsole herumspielte?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Timothy beschließt, Androide zu werden, um nicht mehr den Schmerz durch den Verlust der Eltern zu spüren. Picard und Troi schlagen vor, daß Data in dieser Hinsicht auf den Jungen eingeht. Er beginnt damit, indem er Timothys Haar zu einer ›Androidenfrisur‹ anordnet. Als Data fertig ist, zeigt sich an der linken Seite von Timothys Kopf noch immer eine wi-

derspenstige Locke. Die Perspektive wechselt, und plötzlich ist das Haar des Jungen glatt.

• Worf scheint ein wenig nervös zu werden, als die *Enterprise* von den Gravitationswellen getroffen wird. Behalten Sie den Sicherheitsoffizier im Auge, nachdem LaForge der Brücke mitgeteilt hat, daß er gleich alles in Ordnung bringen wird. Eine Gravitationswelle erfaßt das Schiff – Picard, Riker und Worf bewegen sich zusammen. Dann bewegt sich Worf allein, und unmittelbar darauf folgen Picard und Riker seinem Beispiel. Der Klingone war ein wenig zu früh dran.

Antworten

1. *Victuriumlegierung.*
2. *Einen tamarianischen Eisbecher.*

GEISTIGE GEWALT

(VIOLATIONS)

Sternzeit: 45429.3 – 45435.8

Die *Enterprise* befördert einige Ullianer: telepathische Historiker und Archäologen, die Erinnerungen von Individuen nutzen, um fremde Völker zu verstehen. Einer von ihnen, Jev, erweist sich als ›geistiger Vergewaltiger‹. Nachdem er Troi angegriffen und bei ihr ein Koma verursacht hat, geht er auch gegen Riker und Crusher vor, um nicht als Schuldiger erkannt zu werden. Data und LaForge kommen ihm schließlich auf die Schliche.

Quizfragen

1. *Welcher Arzt hilft Dr. Crusher diesmal in der Krankenstation?*
2. *Wer saß beim Warpkern fest, als das Materie-Antimaterie-System versagte?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem Troi ins Koma gefallen ist und zur Krankenstation gebracht wurde, stattet ihr Riker einen Besuch ab. Er spricht zu ihr und meint, er sei nicht sicher, ob sie ihn hören kann. In ›Die Schlacht von Maxia‹ weist Beverly Crusher darauf hin, daß die Medizin des vierundzwanzigsten Jahrhunderts die Struktur des Gehirns genau kennt. Trotzdem läßt sich nicht feststellen, ob ein im

Koma liegender Patient etwas hört oder nicht? Es müßte doch möglich sein, das mit einem neuralen Scan herauszufinden, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Am Ende der Episode sieht das Display über dem Replikator in Trois Quartier recht seltsam aus. Es scheint aus einem der ersten sechs STAR TREK-Filme zu stammen. Während der Szene bekommen wir es immer nur teilweise zu sehen, aber eins steht fest: Es paßt nicht zu den anderen Geräten an Bord der *Enterprise*-D.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Rikers Monolog bei der komatösen Troi beginnt auf ihrer linken Seite. Kurz darauf zeigt eine Nahaufnahme den Ersten Offizier rechts von der Counselor. Zwar gibt es genug Zeit für ihn, um von einer Seite zur anderen zu gelangen, aber man hört keine Schritte. Kurz darauf geht Riker ums Bett herum zur linken Seite. Allem Anschein nach haben die Produzenten eine spätere Szene als Eröffnungssequenz verwendet.

Antworten

1. Dr. Martin.

2. Fähnrich Keller.

DAS KÜNSTLICHE PARADIES

(THE MASTERPIECE SOCIETY)

Sternzeit: 45470.1

Der isolationistischen, genetisch gesteuerten Kolonie auf Moab IV droht Gefahr durch den Vorbeiflug eines stellaren Kernfragments. Die Crew der *Enterprise* arbeitet mit den Wissenschaftlern und Technikern der Kolonie zusammen, um eine Katastrophe zu vermeiden. Der Kontakt mit den Außenweltlern führt dazu, daß viele Kolonisten entscheiden, ihre Heimat zu verlassen.

Quizfragen

1. *Von welchem Himmelskörper stammt das stellare Kernfragment?*
2. *Wie viele Kolonisten verlassen Moab IV?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Als LaForge an Bord der *Enterprise* mit Hannah Bates zusammenarbeitet, der leitenden Wissenschaftlerin von Moab IV, spricht er davon, daß sich seine Lider so anfühlen, als hingen Bleigewichte an ihnen. Auf Seite 573 des ersten Beckmesser-Bands weise ich darauf hin, daß diese Bemerkung für jemanden wie Geordi seltsam ist. Normalerweise soll damit zum Ausdruck gebracht werden, daß es einer Person aufgrund großer Müdigkeit sehr schwer fällt, die Augen offenzuhalten. Bei LaForge aber spielt

es gar keine Rolle, ob seine Augen geöffnet oder geschlossen sind: Das VISOR übermittelt ihm in jedem Fall visuelle Informationen. John E. Cherman aus Glendale, CA, vertritt einen anderen Standpunkt. Er meint, daß LaForge die Augen offenhalten muß, um nicht einzuschlafen. Seiner Ansicht nach schließen selbst Blinde die Augen, um zu schlafen. Meine Standardantwort auf solche Bemerkungen bestand immer aus dem Hinweis, daß ›normale‹ Menschen deshalb die Augen schließen, um zu schlafen, weil sie auf diese Weise die Menge der von den Sinnen übermittelten Informationen verringern. Da das Schließen der Augen bei LaForge nicht zu einer Verringerung des visuellen Datenstroms führt, sah ich kaum einen Sinn darin, daß er sich bemüht, die Lider geöffnet zu halten. Ich dachte, Geordis Äquivalent geschlossener Augen bestünde in einem abgenommenen VISOR. (In mehreren Folgen nimmt er es ab, bevor er schlafen geht, so auch in dieser Episode nach der Bemerkung über die ›Bleigewichte‹.)

Joy A. Frost aus San Antonio, TX – eine Beschäftigungstherapeutin, die eine Ausbildung in Neuroanatomie und Neurophysiologie hinter sich hat –, fügt der Diskussion einige interessante Punkte hinzu. Sie bezeichnet das Phänomen des Schlafs als sehr komplex; kontrolliert werde es in erster Linie von bestimmten Neurotransmittern. Schlafmangel gehört zu den stärksten Reizen für die Produktion jener Transmitter bei Personen mit normaler Hirnchemie. Wenn man eine Zeitlang nicht geschlafen hat, gelangt das Gehirn zu dem Schluß, daß man Ruhe braucht. Erschöpfung ist ein weiterer starker Stimulus. Sensorische Reize beziehungsweise ihr Mangel beeinflussen den Schlaf ebenfalls, aber nicht annähernd so stark wie Schlafmangel und Erschöpfung. (Vielleicht hat Ihre Mutter Sie

als Kind aufgefordert, ganz still im Bett zu liegen und zu warten, bis der Schlaf kommt. Nun, sie hatte wenigstens zum Teil recht.) Anders ausgedrückt: Wenn Schlafmangel und Erschöpfung ein gewisses Ausmaß erreichen, schläft LaForge ein, ungeachtet der Umstände. Genauso ergeht es Sehenden, die in einem hell erleuchteten Zimmer vor dem laufenden Fernseher zu schnarchen beginnen – oder die am hellichten Tag am Steuer ihres Wagens einnicken.

Doch die Frage bleibt: Können von Geburt an blinde Personen das Gefühl ›bleischwerer‹ Lider bekommen? Ja, das ist möglich! Ich habe mit Rachel Schroeder gesprochen, einer sehbehinderten Trekkie, die noch immer auf ein (funktionierendes) VISOR wartet. Sie erzählte mir dies: Wenn sie müde ist, fällt es ihr manchmal schwer, die Augen offenzuhalten, und sie reibt sie häufig. Andererseits betonte Rachel auch, daß sie die Augen schließen und völlig munter bleiben kann.

• Auf Seite 575 des ersten Beckmesser-Bands sollte die Antwort für die zweite Quizfrage »eins bis hunderttausend Tera*hertz*« lauten. Terawatt ergeben in diesem Zusammenhang keinen Sinn. (James Furlong aus Sussex, England, machte mich auf diesen Fehler aufmerksam.)[9]

• Dorothy E. Clark aus Decatur, GA, schreibt, daß der Junge in dieser Episode nicht Chopins ›Präludium in c-Moll‹ spielt, wie ich auf Seite 574 des ersten Beckmesser-Bands behauptete. (Wenn Sie mich fragen: Ich glaube, diese Seite ist irgendwie verhext!) Es handelt sich vielmehr um Chopins ›Präludium in

---

[9] Ich habe in einer Fußnote auf Seite 495 des ersten Beckmesser-Bands darauf hingewiesen, daß Frequenzen nicht in ›Watt‹, sondern in ›Hertz‹ angegeben werden. – *Anm. d. Übers.*

e-Moll‹. Man möge meine Verwirrung entschuldigen. Ich habe beide Stücke gespielt und ihre Titel verwechselt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Anfang der Episode erstattet LaForge von der technischen Station im Kontrollraum aus Bericht. Als er sich dem gewölbten Geländer nähert, sieht man das Spiegelbild eines Galgenmikrofons in der großen schwarzen Tafel zwischen der technischen Station und dem oberen Turbolift.

• Auf dem Weg zu Hannah Bates, der leitenden Wissenschaftlerin von Moab IV, stößt der ehrfurchtgebietende Commander Riker fast an die Wand. Beobachten Sie ihn, als sich die Landegruppe und Aaron Conor dem Arbeitsbereich der Wissenschaftlerin nähern. Riker hält den Kopf gesenkt und geht auf die für ihn typische energische Art. Plötzlich merkt er, daß er nicht die Tür erreicht, und daraufhin nimmt er eine rasche Kurskorrektur vor.

Antworten

1. *Von einem sich auflösenden Neutronenstern.*
2. *Dreiundzwanzig.*

ERWEITERTE ÜBERSICHT: RÄTSELHAFTES

1. In ›Der Mächtige‹ und ›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: fünfundzwanzig.
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 Wortkontraktionen fähig. Wie oft benutzt er trotzdem welche? – Mindestens zweiunddreißig Mal.
4. Als Empathin kann Deanna Troi die Gefühle anderer Personen erkennen und sondieren. Anzahl der Gelegenheiten, bei denen ihr die Unaufrichtigkeit von Menschen entgeht: zwei.

5. In ›Sherlock Data Holmes‹ betont Picard, Holodeck-Materie könnte nicht außerhalb der Projektionskammer existieren. Dennoch bleibt sie in fünf Fällen existent.

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: fünf.

7. Gene Roddenberry hat uns versichert, daß es 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: sieben.

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 19. Jahrhundert (1+2)‹; eine vom Krieg heimgesuchte Welt in ›Der unmoralische Friedensvermittler‹; Celtris III in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹; Vilmor II in ›Das fehlende Fragment‹; eine Borg-Welt in ›Angriff der Borg (1)‹; und Kesprit III in ›Kontakte‹.

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. Die folgende Liste ist keineswegs vollständig und bezieht sich auf die Dialoge in den amerikanischen Originalen. Mindestens viermal in ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹. Dreimal in ›Gedankengift‹. Mindestens fünfmal in ›Der Ehrenkodex‹. Mindestens zweimal in ›Der Wächter‹. Mindestens zweimal in ›Der Reisende‹. »It's elementary, my dear Riker«, »He's in trouble« und »He's in the ship's circuitry« in ›Die geheimnisvolle Kraft‹. Mindestens fünfmal in ›Das Gesetz der Edo‹. Mindestens viermal in ›Der große Abschied‹, als Picards Kumpel (zusammen mit »I'm at loss, Sir«). »I'm quite deficient«, »I've always felt«, »I've been most anxious« und »I'm fine« in ›Das Duplikat‹. »Time flies when you're having fun« in ›Begegnung mit der Vergangenheit‹. »It's me« und »There's insufficient data to make…« in ›Die Verschwörung‹. »Okay, you're ugly, too« in ›Der unmögliche Captain Okona‹. »I'm aware of your interest…« und »… it's a waste of time now« in ›Das fremde Gedächtnis‹. »I'm taking part…« in ›Wem gehört Data?‹. »I'm puzzled…« in ›Der Telepath‹. Mehrmals, als er den zornigen Liebhaber in ›Datas erste Liebe‹ spielt. »I've locked out…« in ›Datas Hypothese‹. »I've been meaning…« in ›In der Hand von Terroristen‹. »I'll break his neck« in ›Angriff der Borg (2)‹. »We'll be returning…« in ›Soongs Vermächtnis‹. (Und so weiter, und so fort.)

4. Es gelingt Deanna Troi nicht, Rasmussen in ›Der zeitreisende Historiker‹ zu durchschauen, und auch Timothys Lügen in ›Der einzige Überlebende‹ 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‹ finden sich nach dem Aufenthalt in der Projektionskammer Lippenstiftspuren im Gesicht des Captains. In ›Sherlock Data Holmes‹ hat Data einen Zettel, der vom Holodeck stammt. Picard trägt eine andere Uniform, als er es in ›Das Schiff in der Flasche‹ verläßt.

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 das einundzwanzigste Jahrhundert überleben konnte.«

10. Tut mir leid, aber auch diesmal nenne ich keine Beispiele.

MISSION OHNE GEDÄCHTNIS

(CONUNDRUM)

Sternzeit: 45494.2

Die *Enterprise* wird von einem Strahl getroffen, der das Gedächtnis der Besatzungsmitglieder löscht. Kurze Zeit später finden sich Picard und seine Leute in einer Föderation wieder, die einen Krieg gegen die lysianische Allianz führt. Die *Enterprise* hat angeblich den Befehl, zum lysianischen Oberkommando zu fliegen und es zu zerstören. Die Order stammt von Commander MacDuff, der sich als menschliches Crewmitglied ausgibt, in Wirklichkeit aber ein Satarraner und damit ein Erzfeind der Lysianer ist.

Quizfragen

1. *Woraus besteht die Standardreaktion auf das Kriskov-Gambit Im dreidimensionalen Schach?*
2. *Welches Buch – ein Geschenk von Deanna Troi – hat Riker in seinem Quartier?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band behauptete ich in der Antwort auf die zweite Quizfrage, die *Enterprise* hätte zehn Phaserbänke. Diese Information entnahm ich Worfs Dialogen, als er die taktischen Vorbereitungen des Schiffes überprüft. Doch nach dem *Technischen Handbuch* verfügt die *Enterprise* über elf Phaserbänke! (Sie befinden sich: eine auf dem

›Rücken‹ des Diskussegments; zwei oben auf dem Gefechtssegment und zwei auf dem Rücken des Gefechtssegments; eine am ›Bauch‹ des Diskussegments; eine vorn am Kampfsegment; zwei an den Warpgondelstutzen und zwei hinten am ›Bauch‹ des Gefechtssegments.) Außerdem zeigt uns die Episode ›Die Waffenhändler‹ eine Phaserbank am Kobrakopf des Gefechtssegments.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Funktioniert der Erinnerungen löschende Strahl nicht bei Lysianern? Oder gibt es einen anderen Grund, warum MacDuff und die Satarraner diese gefährliche Waffe nicht gegen ihren Feind eingesetzt haben?

• Nach dem Verlust der Erinnerungen erscheint plötzlich ein neues Besatzungsmitglied an Bord der *Enterprise.* Etwas später erfahren wir, daß es sich um den Ersten Offizier handelt, Commander MacDuff. Woraus sich die Frage ergibt: Warum nimmt MacDuff nicht die Stelle des Captains ein? Warum hat er nicht einfach die ganze Crew gegen seine Leute ausgewechselt?

• Folgendes erscheint mir seltsam: Alle glauben, daß die *Enterprise* mit dem geheimen Auftrag unterwegs ist, das Oberkommando eines Feindes zu zerstören, der einen ›verheerenden‹ Krieg gegen die Föderation führt. Aber trotz der militärischen Mission wundert sich niemand darüber, daß Familien an Bord weilen.

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nach der Gedächtnislöschung versucht Picard, den Computer zu aktivieren, indem er zur Decke spricht. Riker

weist darauf hin, daß es kein verbales Interface gibt. LaForge geht noch ein Stück weiter und meint, es gäbe überhaupt kein Interface. Aus dem Kontext geht hervor, daß er von einer Schnittstelle zwischen Anwender und Computer (›Benutzeroberfläche‹) spricht. Erstaunlicherweise weist Geordis Konsole trotzdem viele Schaltflächen auf, mit denen sich Anweisungen übermitteln lassen. Wenige Sekunden nach dieser Behauptung läßt er auf seinem Display eine wunderschöne graphische Darstellung der *Enterprise* erscheinen und nennt anschließend den Status der einzelnen Bordsektionen. Für mich deutet alles darauf hin, daß der Computer doch über ein Interface verfügt!

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nachdem die *Enterprise* von dem Erinnerungen löschenden Strahl getroffen wurde, meldet LaForge intermittierende energetische Anzeigen. Behalten Sie in dieser Szene seine rechte Hand im Auge. Er scheint einige Schaltelemente der technischen Station zu betätigen – und so hört es sich auch an –, aber unter seinen Fingern ist alles leer!

• Als Picard und MacDuff den Bereitschaftsraum betreten, um Worf von den Fortschritten zu berichten, sieht man durchs Fenster ziemlich schnell dahingleitende Sterne – obwohl die *Enterprise* mit Relativgeschwindigkeit null im All schwebt.

• Die Produzenten haben das ›Gott‹-Schiff der Edo aus ›Das Gesetz der Edo‹ noch einmal benutzt und in dieser Episode zum lysianischen Oberkommando umfunktioniert.

Antworten

1. Der el-Mitra-Tausch.

2. Ode to Psyche *von John Keats.*

UNGEBETENE GÄSTE

(POWER PLAY)

Sternzeit: 45571.2 – 45572.1

Während eine Landegruppe auf einem unbewohnten Mond nach Leben sucht, erscheinen drei körperlose Verbannte und übernehmen Troi, Data und O'Brien. Nach der Rückkehr zur *Enterprise* versuchen die drei Übernommenen, das Schiff unter ihre Kontrolle zu bringen. Picard und der Crew gelingt es, sie zu überlisten, bevor die *Enterprise* zum Fluchtschiff für die verurteilten Verbrecher auf dem Mond wird.

Quizfragen

1. *Wer war der Sektor-Kommandant der* Essex*?*
2. *Woher stammen die Gefangenen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem Troi Leben auf dem Mond gespürt hat, begleitet sie Riker und Data an Bord eines Shuttles. Während des Anflugs versagt das Triebwerk, und Riker kündigt eine Bruchlandung an. Troi lehnt sich in ihrem Sitz zurück und preßt den Kopf an die Wand. Das ist eine gute Position, wenn man einen Aufprall mit dem Heck voran erwartet. Doch in diesem Fall deutet alles darauf hin, daß die Bruchlandung mit dem Bug voran erfolgen wird, und unter solchen Umständen ist es viel besser, sich vorzubeugen.

• Unmittelbar nach der Rückkehr der Landegruppe schlägt Data Riker nieder. Der Erste Offizier versucht aufzustehen, aber O'Brien betäubt ihn. Unterdessen schickt Troi im Bereitschaftsraum Picard ins Reich der Träume. Anschließend begeben sich die Übernommenen in einen Turbolift. Picard kommt aus dem Bereitschaftsraum und verlangt einen Bericht. Riker antwortet, daß Data, O'Brien und Troi versuchen, das Schiff unter ihre Kontrolle zu bringen. Aber der Erste Offizier war bewußtlos, als Troi den Bereitschaftsraum verließ. Woher weiß er, daß sie ebenfalls übernommen ist?

Geräte und Ausrüstung

• Ich sollte darauf hinweisen, daß Troi, Data und O'Brien in dieser Episode ihre Insignienkommunikator in einem Turbolift zurücklassen – woraufhin der Computer den Lift als ihren gegenwärtigen Aufenthaltsort nennt. Doch als in ›Tödliche Nachfolge‹ und in ›Der unbekannte Schatten‹ Worf und La-Forge von ihren Insignienkommunikatoren getrennt werden, behauptet der Computer, sie seien nicht mehr an Bord.

Antworten

1. *Admiral Uttan Narsu.*
2. *Aus dem Ux-Mal-System.*

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Färbt etwas von Brent Spiners Schminke ab, als Data mit der Faust aufs Display der Funktionsstation schlägt?

DIE OPERATION

(ETHICS)

Sternzeit: 45587.3

Worf wird so schwer verletzt, daß er von der Hüfte abwärts gelähmt ist. Dr. Toby Russell kommt an Bord der *Enterprise,* um bei der Behandlung zu helfen. Er weiß: Wenn Worf gelähmt bleibt, wird er versuchen, Selbstmord zu begehen. Russell ist davon überzeugt, daß die konventionellen Therapien in diesem Fall nichts ausrichten können, und deshalb schlägt er eine neue, umstrittene Behandlungsmethode vor, die sich trotz der Bedenken Dr. Crushers als erfolgreich erweist.

Quizfragen

1. *Welches Schiff bringt Russell zur* Enterprise*?*
2. *Wo findet die Bruchlandung der* Denver *statt?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Am Ende der Episode, nach Worfs Tod, erfahren wir folgendes: Bei Klingonen gibt es ein synaptisches Reservesystem, was bedeutet, daß der tote Worf eigentlich gar nicht tot ist. (Das Urteil darüber, wie glaubwürdig so etwas sein kann, überlasse ich Ihnen.) Offenbar müssen Klingonen Schwerstarbeit leisten, wenn sie nach dem Selbstmord nicht wieder ins Leben zurückkehren wollen.

• Während der Operation befindet sich das Haar der Mediziner unter Operationshauben. Worfs Mähne hingegen bleibt ganz offen. Sollte sie nicht von einer Art ›Krieger-Haube‹ gebändigt werden?

Logik und Voraussetzungen

• Bei der Operation tragen die Mediziner hübsche Hauben und Handschuhe. Aber in ›Der zeitreisende Historiker‹ weist Beverly Crusher darauf hin, daß man im zweiundzwanzigsten Jahrhundert Operationshandschuhe verwendete, weil es noch keine sterilen Quarantänefelder gab.

• Ich weise nur ungern noch einmal darauf hin, aber… Verliert Worf bei der Operation *rotes* Blut? (Um es erneut zu betonen: *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* weist uns darauf hin, daß Klingonen purpurnes Blut haben.)

Geräte und Ausrüstung

• Viele Gildenmitglieder finden es vollkommen unglaubwürdig, daß Starfleet sich so wenig um die Sicherheit von Besatzungsmitgliedern schert, wie man aufgrund dieser Episode annehmen könnte. Die *Enterprise* wird immer wieder von Feinden unter Beschuß genommen und mit diversen Phänomen konfrontiert, die häufig zu Erschütterungen führen. Trotzdem sind in den Frachtkammern Container gestapelt, ohne daß man irgendwo Befestigungsgurte oder etwas in der Art sieht.

Antworten

1. *Die* Potemkin.
2. *Auf einem Planeten im Mericor-System.*

VERBOTENE LIEBE

(THE OUTCAST)

Sternzeit: 45614.6 – 45620.4

Riker verliebt sich in eine J'naii namens Soren. Sie erwidert seine Gefühle, doch die Behörden ihrer Heimatwelt lassen sie verhaften. Angesichts ihrer androgynen Natur ist bei den J'naii ›einseitige‹ geschlechtliche Orientierung streng verboten. Eine Art Gehirnwäsche sorgt dafür, daß Soren wieder ›normal‹ empfindet.

Quizfragen

1. *Wer war Sorens Fluglehrer?*
2. *Wie heißt das vermißte Shuttle?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• An dieser Stelle möchte ich auf zwei Punkte eingehen. Wir wissen nicht, wann die vorherige Episode endet, aber es ist bekannt, daß ›Die Operation‹ bei Sternzeit 45587.3 beginnt. Die Handlung in ›Verbotene Liebe‹ bezieht sich auf den Zeitraum von Sternzeit 45614.6 bis 45620.4. Erstens: In ›Die Operation‹ teilt Crusher Worf mit, daß es eine Weile dauern wird, bis sich seine Muskeln daran gewöhnt haben, Nervenimpulse durch die neue Wirbelsäule zu empfangen. Das klingt durchaus vernünftig, und am Ende jener Episode versucht Worf offenbar, wieder gehen zu lernen. Doch in dieser Fernsehfolge hat sich

der Klingone bereits vollkommen erholt und läßt sich am Schluß sogar auf einen Kampf ein. Zweitens: In ›Verbotene Liebe‹ hat LaForge einen ziemlich dichten Bart, von dem in der vorherigen Episode jede Spur fehlte. Keiner der beiden erwähnten Punkte wäre seltsam, wenn die Produzenten beschlossen hätten, ausreichend Zeit vergehen zu lassen. Ich habe immer wieder darauf hingewiesen, daß 1000 Sternzeit-Einheiten etwa einem Jahr entsprechen. Auf dieser Grundlage braucht man nur ein wenig zu rechnen, um festzustellen, wieviel Zeit zwischen den beiden Episoden verstreicht. Zwischen dem Beginn von ›Die Operation‹ und dem Ende von ›Verbotene Liebe‹ vergehen 33,1 Sternzeit-Einheiten. Wenn wir diesen Wert in Beziehung setzen zu einem Jahr mit 365 Tagen, so stellt sich heraus: Worfs Unfall, die Operation, die anschließende Rekonvaleszenz, die alle seine Kräfte wiederherstellt und ihn erneut zu einem klingonischen Krieger werden läßt – diese Entwicklung dauert nur 12 Tage. Ebenso wenig Zeit braucht LaForge, um sich einen dichten Bart wachsen zu lassen. (Nun, ich kenne einige Leute, denen letzteres Kunststück tatsächlich gelingen könnte.)

Antworten

1. Krite.

2. Taris Murn.

DÉJÀ VU

(CAUSE AND EFFECT)

Sternzeit: ...45652.1 – 45652.1 – 45652.1 – 45652.1

Die *Enterprise* kollidiert mit der USS *Bozeman* und gerät dadurch in eine temporale Kausalitätsschleife: Ständig wiederholen sich die Ereignisse, die zur Kollision führen. Bei den Besatzungsmitgliedern entsteht ein intensiver werdendes Déjà-vu-Gefühl. Schließlich finden sie heraus, was geschieht, und diese Erkenntnis gibt ihnen die Möglichkeit, sich aus der Kausalitätsschleife zu befreien.

Quizfragen

1. *Als Data die Karten in der Anfangsszene mischt: Welche Karte erscheint unten zuerst?*
2. *Welche Medizin gibt Crusher LaForge gegen seine Benommenheit?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die *Enterprise* nähert sich einer temporalen Anomalie, und Picard versucht zurückzuweichen, doch plötzlich verliert das Schiff Energie. Kurze Zeit später kommt die *Bozeman* aus dem Phänomen, und Data meldet, daß sie sich auf Kollisionskurs nähert. Picard fragt, welche Möglichkeiten es gibt. Riker schlägt vor, die Luft aus dem Hauptshuttlehangar entweichen zu lassen. Data ist dafür, den Traktorstrahl einzusetzen. Picard entscheidet sich

für die zweite Möglichkeit, doch der Traktorstrahl lenkt die *Bozeman* nicht weit genug ab, um eine Kollision mit der Steuerbord-Warpgondel zu verhindern. Warum nicht beide Möglichkeiten nutzen, um das Schiff zu retten? Und überhaupt: Warum funktioniert der Traktorstrahl nicht? Der Antrieb ist ausgefallen, was bedeutet: Die *Enterprise* ist nicht mehr an einem bestimmten Punkt im All ›verankert‹. Wenn der Traktorstrahl die *Bozeman* trifft, sollte er sie zur Seite schieben – und gleichzeitig die *Enterprise* nach ›hinten‹ drücken.

• In dieser Episode beweist Riker seine Standfestigkeit. Während sich die *Enterprise* in jeder Kollisionssequenz schüttelt, steht der Erste Offizier mit einem Fuß auf dem Boden und dem anderen auf Datas Konsole. In dieser Stellung hält er eine ganze Weile durch, bis er schließlich fällt.

• Zwischen den einzelnen ›Schleifen‹ kommt es häufig zu temporalen Diskrepanzen. Zum Beispiel erscheint LaForge immer genau zum richtigen Zeitpunkt in der Krankenstation, um Dr. Crusher Gelegenheit zu geben, den Pokertisch zu verlassen. Und dann die Pokerpartie in der Anfangsszene: Als Riker auf fünfzig erhöht, vergehen fast anderthalb Minuten, bis Crusher die Nachricht aus der Krankenstation erhält. Doch als Riker später merkt, daß Crusher seinen Bluff durchschaut, vergehen zwischen seiner Erhöhung des Einsatzes und der Mitteilung aus der Krankenstation weniger als zwanzig Sekunden. Bei der dritten kompletten Schleife fertigt Crusher eine Aufzeichnung der Stimmen in ihrem Quartier an, sucht anschließend die Krankenstation auf und sorgt dafür, daß die Besprechung der Führungsoffiziere nicht erst um sieben Uhr Bordzeit beginnt, sondern schon etwas früher. (Die *Bozeman* erscheint immer während dieser Besprechung.) Nach der Bera-

tung begeben sich Data, Crusher und LaForge in den Maschinenraum: Sie installieren dort ein Gerät, das es Data erlauben soll, eine Nachricht in die nächste Schleife zu schicken. Beim vierten und letzten kompletten Durchlauf zeichnet Crusher erneut die Stimmen in ihrem Quartier auf und bringt sie in den Maschinenraum. Vermutlich sorgt sie von dort aus dafür, daß die Besprechung der Führungsoffiziere eher stattfindet. Doch diesmal erscheint die Anomalie am Ende *dieser* Beratung und nicht der anderen, die um sieben Uhr Bordzeit beginnen sollte. Hinzu kommt: Bei jedem Durchlauf – abgesehen vom letzten – vergehen nach der Aktivierung des Traktorstrahls nur wenige Sekunden bis zur Kollision. Doch in der letzten Schleife hat Data Zeit genug, den Kopf zu drehen und einen dramatischen Blick auf Rikers Uniformkragen zu werfen, bevor er eine Entscheidung trifft und die Luft aus dem Hangar entweichen läßt.

• Nach der Entdeckung, daß die *Enterprise* in einer Kausalitätsschleife gefangen ist, schlägt Worf vor, den Kurs zu ändern. Picard und Riker sind dagegen, weil sie vermuten, daß eine solche Maßnahme die Ursache für den Beginn der Schleife sein könnte. (Fügen Sie hier spöttisches Gelächter ein.) Falsch! Da beim ersten Durchlauf noch keine Kausalitätsschleife existierte, kann es auch keine Déjà-vu-Gefühle gegeben haben, die vor drohenden Gefahren warnten. Deshalb halte ich es für gerechtfertigt, von folgender Annahme auszugehen: Da eine Kursänderung nicht zu den Ereignissen gehörte, die zur Entstehung der Kausalitätsschleife führten, erscheint sie durchaus geeignet, um die Kollision mit der *Bozeman* zu verhindern.

• Captain Morgan Batesons geistige Verfassung hat offenbar unter den Erlebnissen in der Kausalitätsschleife gelitten. Erin-

nern wir uns daran, daß er aus dem Jahr 2278 stammt. Nach der offiziellen STAR TREK-Chronologie liegen die Ereignisse von *STAR TREK: Der Film* zu jenem Zeitpunkt einige Jahre zurück. Doch Bateson ist überhaupt nicht überrascht, als er ein seltsam aussehendes Raumschiff sieht, auf dessen Diskussegment ›Enterprise‹ geschrieben steht. Auch die Präsenz eines Klingonen auf der Brücke erstaunt ihn nicht. Er reagiert nicht einmal, als er hört, daß Jean-Luc Picard Captain der *Enterprise* ist. Wenn man die Zeit berücksichtigt, aus der Bateson stammt, sollte man folgende Antwort von ihm erwarten: »*Enterprise?* Sie wollen Captain der *Enterprise* sein? Das ist James Kirks Schiff!« (Na schön: Wir können nicht sicher sein, daß Kirk im Jahr 2278 die *Enterprise* kommandierte, aber Bateson hätte sicher darüber Bescheid gewußt. Immerhin ist die *Enterprise* das berühmteste Starfleet-Schiff.)

Geräte und Ausrüstung

• In jeder Schleife zerbricht ein Glas in Beverly Crushers Quartier, was die gute Ärztin erschreckt. Bei den ersten beiden Durchläufen zerbricht das Glas, weil Crusher die Hand nach dem Lichtschalter ausstreckt. Es ist natürlich viel zu einfach, »Computer, Licht an« zu sagen, oder?

• Als Data die Luft aus dem Hangar entweichen läßt, zeigt uns eine Außenaufnahme Raumfähren darin. Wenn die schlagartige Dekompression genug Kraft entfaltet, um die ganze Masse der *Enterprise* zu bewegen – sollten dann nicht die Shuttles ins All geschleudert werden?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Gegen Ende jeder einzelnen Kausalitätsschleifen meldet Worf eine Störungszone steuerbord voraus. Picard nimmt das zum Anlaß, die an den Navigationskontrollen sitzende Ro aufzufordern, das Schiff langsam zurückzusteuern. Dann kommt die *Bozeman* aus der Anomalie und nähert sich auf Kollisionskurs. In der nächsten Außenszene sehen wir, wie der Traktorstrahl die *Bozeman* ein wenig fortschiebt und eine frontale Kollision verhindert. Wenn die *Bozeman* aus der Störungszone kam, und wenn sich diese Störungszone steuerbord voraus befindet – sollte sich das Schiff dann nicht von der Steuerbordseite her der *Enterprise* nähern?

• Beim zweiten Durchlauf – kurz bevor das Schiff zum dritten Mal explodiert – zeigen uns die Produzenten den Wandschirm. Die Kamera tanzt hin und her, um darauf hinzuweisen, daß sich die *Enterprise* in großer Not befindet. Aber die Sterne auf dem Wandschirm tanzen noch wilder. Erfassen die Erschütterungen nicht nur das Schiff, sondern den ganzen Weltraum?

Antworten

1. Die Karo-Neun. (Tut mir leid, aber ›Déjà Vu‹ gab in dieser Beziehung nicht viel her.)

2. Vertazin.

EIN MISSGLÜCKTES MANÖVER

(THE FIRST DUTY)

Sternzeit: 45703.9

Ein Unfall führt zum Tod eines Mitglieds des Nova-Geschwaders, dem auch Wesley Crusher angehört. Ermittlungen werden eingeleitet, und Picard findet bald heraus: Das Geschwader führte ein verbotenes Flugmanöver durch. Er weist den die Aussage verweigernden Wesley darauf hin, daß die Wahrheit wichtiger ist als seine Loyalität der Gruppe gegenüber.

Quizfragen

1. *Welche Stadt besuchte Wesley mit Josh Albert?*
2. *Welche wichtige Trophäe gewann das Nova-Geschwader?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Die neue Erste Direktive der Beckmessergilde erlaubt inzwischen die Verwendung offizieller Nachschlagewerke von Pocket Books. Lee Everett Patterson aus University, MS, nahm das zum Anlaß, um auf die Verwirrung einzugehen, die ich auf Seite 604 des ersten Beckmesser-Bands zum Ausdruck brachte. Ich habe versucht, Captain Picards Alter auf der Basis von Datas Hinweisen in ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹ zu berechnen. Nun,

Data hat sich geirrt. Zum Zeitpunkt dieser Episode ist Picard dreiundsechzig.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Riker, Picard und Troi von ihrer Akademiezeit sprechen, meint Riker, der damalige vulkanische Ausbildungsleiter hätte sich die Leistungsdaten aller Kadetten eingeprägt. Der Erste Offizier meint in diesem Zusammenhang, es sei wie bei den Eltern gewesen. Nun, seine Mutter starb, als er noch sehr jung war, und der Vater verließ ihn kurz nach dem fünfzehnten Geburtstag. Woher will Riker wissen, wie es ›bei den Eltern‹ ist?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

Antworten

1. Calgary.

2. Den Rigel-Cup.

• Wesley Crusher scheint Gefallen an Antiquitäten aus dem zwanzigsten Jahrhundert zu finden. In seinem Quartier an der Starfleet-Akademie hat er eine von Franklin Mint stammende Version der ursprünglichen *Enterprise.*

HOCHZEIT MIT HINDERNISSEN

(COST OF LIVING)

Sternzeit: 45733.6

Lwaxana Troi stattet der *Enterprise* einen Besuch ab und mischt sich sofort in Worfs und Deannas Versuche ein, mehr Verantwortungsbewußtsein in Alexander zu wecken. Außerdem gibt sie ihre Entscheidung bekannt, einen langweiligen Richter namens Campio zu heiraten. Doch als Lwaxana auf betazoidische Art nackt zur Hochzeit erscheint, bezeichnet Campios Protokollmeister den Vorgang als skandalös und führt den Richter schnell fort.

Quizfragen

1. *Am Anfang der Episode verhindern Picard und seine Crew, daß ein Asteroid auf welchen Planeten stürzt?*
2. *Wie lautet Campios offizieller Rang?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Und man bleibt hier einfach so sitzen?« – Mit diesen Worten reagiert Worf auf den Umstand, daß er am Ende der Episode bis zum Hals in Schlamm hockt.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 609 des ersten Beckmesser-Bands habe ich geschrieben: »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?« Mehrere Gildenmitglieder, unter ihnen Phillip Martin aus Anniston, AL, wiesen mich darauf hin, daß Deanna sehr wohl Nachwuchs bekam, und zwar in ›Das Kind‹. Nun, ich hätte besser betonen sollen, daß Deanna nie einen Sohn oder eine Tochter *aufgezogen* hat. Wie dem auch sei: Ich glaube, ihre Erlebnisse in ›Das Kind‹ zählen nicht. Andere Gildenmitglieder sind der Ansicht, daß Troi aufgrund ihrer Ausbildung berechtigt ist, auch bei Erziehungsfragen zu beraten.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Warum schwitzen die Brückenoffiziere am Ende der Episode, als sie wieder auf die Beine kommen, nachdem Data das Schiff von den Metallparasiten befreit hat? Die Lebenserhaltungssysteme sind ausgefallen, was bedeutet: Es wird nicht mehr geheizt. Der Weltraum ist kalt. Woher kommt die Wärme? Die Temperatur im Kontrollraum sollte nicht steigen, sondern sinken.

Geräte und Ausrüstung

• Lwaxana nimmt Alexander zu einem Schlammbad auf dem Holodeck mit. Diesmal ist das gewählte Szenario bereits zu sehen, als sich die Tür schließt. Normalerweise schließt sich erst die Tür, um dann zu ›verschwinden‹.

• Metallparasiten bedrohen das Schiff: Sie ernähren sich von Nitrium, einer Substanz, die sich praktisch überall an Bord befindet. Als die *Enterprise* im Warptransfer von Erschütterungen erfaßt wird, berichtet Worf von periodisch auftretenden

Ausfällen der Trägheitsabsorber. Picard weist den Fähnrich am Navigationspult sofort an, den Warptransit zu unterbrechen. Nach einem Werbespot fordert Riker Data auf, die Absorber auf manuelle Priorität umzuschalten. Picard meint daraufhin, daß ein neuerliches Versagen automatisch die manuelle Priorität aktiviert. Das klingt so, als sei die *Enterprise* zumindest zeitweise ohne funktionierende Trägheitsabsorber. Welche Funktion kommt ihnen zu? Aus dem *Technischen Handbuch* geht dies hervor: Bei Beschleunigungsmanövern der *Enterprise* verhindern die Trägheitsabsorber, daß sich die Besatzungsmitglieder in Brei verwandeln. Mit anderen Worten: Sie dienen dazu, das Trägheitsmoment zu absorbieren. (Das Trägheitsgesetz läuft darauf hinaus, daß ein Körper im Ruhezustand auch im Ruhezustand bleibt, wenn keine andere Kraft auf ihn einwirkt. Ähnliches gilt für einen Körper in Bewegung: Er bleibt in Bewegung.) Wenn die *Enterprise* einen Warptransfer beginnt, beschleunigt sie innerhalb weniger Sekunden von 25 Prozent der Lichtgeschwindigkeit (volle Impulskraft) auf ein Vielfaches davon. Die Trägheitsabsorber sorgen dafür, daß die Personen an Bord nicht zerquetscht werden, indem sie eine gegenteilige Kraft ausüben und damit das Trägheitsmoment neutralisieren. Bei der Unterbrechung eines Warptransfers – also bei der abrupten Reduzierung der Geschwindigkeit des Schiffes – dürften sich ähnliche Probleme ergeben. Ohne funktionierende Trägheitsabsorber müßte die Brückencrew damit rechnen, am Wandschirm zerschmettert zu werden. In diesem Fall erteilt Picard die sehr unvorsichtige Anweisung, den Warpflug der *Enterprise* zu unterbrechen, obwohl die Funktion der Absorber keineswegs gewährleistet ist. Trotzdem gelingt

es seinen furchtlosen Gefährten irgendwie, am Leben zu bleiben.

• Am Ende der Episode aktiviert Data die Bussard-Kollektoren, doch offenbar werden sie gar nicht eingesetzt.

• In dieser Fernsehfolge erleben wir einmal mehr die erstaunlichen Selbstheilungskräfte der *Enterprise.* Durch die Aktivität der Metallparasiten ist die Integrität des Antimaterie-Abschirmfelds auf 28 Prozent gesunken, doch als die Parasiten kurze Zeit später das Schiff verlassen, scheint alles in bester Ordnung zu sein.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während eines Schlammbads auf dem Holodeck verursachen sowohl Lwaxana Troi als auch Alexander Kontinuitätsfehler. In einer Szene teilt Lwaxana dem Jungen folgendes mit: Wohin er auch geht – er soll sich nicht vor den leisen Stimmen in seinem Innern fürchten. Die Perspektive wechselt, und Deannas Mutter fügt hinzu, daß man nie weiß, wann man sie braucht. Zwischen den beiden Aufnahmen wandert die Aussparung in Alexanders Becher von links nach rechts. Außerdem sinkt Lwaxanas Arm tiefer in den Schlamm.

Antworten

1. Tessen III.

2. Campio ist dritter Minister der Richterkonferenz des Planeten Kostolain.

EINE HOFFNUNGSVOLLE ROMANZE

(THE PERFECT MATE)

Sternzeit: 45761.3 – 45766.1

Bei Friedensverhandlungen zwischen Krios und Valt Minor stellt Picard fest, daß der kriosianische Botschafter ein ›Geschenk‹ für Alrik, den Repräsentanten der Valt, mitgebracht hat. Es handelt sich um eine wunderschöne Metamorphin namens Kamala. Der Captain möchte herausfinden, ob Kamala ihre speziellen Dienste aus freiem Willen leistet, und dabei fühlt er sich immer mehr zu jener ungewöhnlichen Frau hingezogen.

Quizfragen

1. *Wo macht die* Enterprise *Zwischenstation, um einige Minenarbeiter an Bord zu nehmen?*
2. *Womit vergleicht Kamala die von bestimmten valtesischen Hörnern verursachten Geräusche?*

Anmerkungen

Manchmal versuche ich herauszufinden, ob ein Mann oder eine Frau für eine bestimmte Episode verantwortlich ist. Es kann recht interessant sein, die diesbezüglichen Schlußfolgerungen mit den Angaben in Vor- und Nachspann zu vergleichen. Nehmen wir ›Eine hoffnungsvolle Romanze‹. Kamala wurde als Vierjährige von ihren Eltern getrennt. (Es

gibt also keine lästigen Schwiegereltern.) Sie ist belesen, und ihre Kenntnisse erstrecken sich über viele verschiedene Fachgebiete. (Sie kann interessante Gespräche über jedes beliebige Thema führen. Man braucht sich also nie zu überlegen, was man sagen soll.) Sie ist Empathin. (Sie nimmt Emotionen wahr; man kann sich also die Mühe sparen, die eigenen Gefühle in Worte zu fassen.) Sie ist Metamorphin. (Sie verwandelt sich in genau den Typ Frau, der den Wünschen ihres Partners entspricht.) Sie ist groß und schön, trägt die ganze Zeit über Kleidung, die wie Reizwäsche aussieht… Und jetzt raten Sie mal, ob ein Mann oder eine Frau diese Person erfunden hat.

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich habe es mir zum Prinzip gemacht, die Geschenke anderer Männer nicht anzurühren.« – Riker zu Kamala, als er versucht, ihren Reizen zu widerstehen.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard möchte Kamala Bewegungsfreiheit an Bord der *Enterprise* gewährleisten und beschließt, sie von Data begleiten zu lassen. Er weiß: Die von der Metamorphin ausgehenden Pheromone bleiben auf den Androiden ohne Wirkung. Ich frage mich, warum der Captain nicht Crusher oder Troi als Begleitperson wählte. Sie reagieren doch nicht auf Kamalas Pheromone, oder? Und da wir schon beim Thema sind: Warum sehen wir Kamala nie in der Gesellschaft von Frauen? Männern gegenüber muß sie die Gestalt annehmen, die man von ihr erwartet. Bei Frauen hätte sie Gelegenheit, endlich einmal sie selbst zu sein, nicht wahr?

Logik und Voraussetzungen

• In dieser Episode schicken sich Krios und Valt Minor an, einen hundertjährigen Krieg zu beenden. Doch in ›Verräterische Signale‹ ist Krios eine klingonische Kolonie, die sich bemüht, ihre Unabhängigkeit zurückzubekommen. Nun, es könnte durchaus der gleiche Planet sein, denn in ›Verräterische Signale‹ stehen die Kriosianer dicht davor, die Ketten der Fremdherrschaft abzustreifen. Aber wie wahrscheinlich ist es, daß die Bewohner von Krios über Jahrzehnte hinweg einen Krieg fortsetzen, während sie selbst von den Klingonen dominiert werden? (Oder ist dies ein neuer Fall, der vor dem ›Galaktischen Gericht für Konflikte bei Völkernamen‹ verhandelt werden sollte? Siehe Seite 639 des ersten Beckmesser-Bands.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Während des ersten Frühstücks mit Crusher trinkt Picard einen Schluck Tee. Als er die Tasse abstellt, sieht man, daß sie zur Hälfte gefüllt ist. Die Perspektive wechselt, und die Tasse auf der linken Seite des Fernsehschirms scheint fast voll zu sein. Es folgen einige Nahaufnahmen, bei denen wir nie hören, wie jemand etwas trinkt. Schließlich kehrt die Kamera zur ursprünglichen Einstellung zurück, und dabei ist deutlich zu erkennen: Die Tasse scheint sich von ganz allein gefüllt zu haben.

Antworten

1. Bei Harod IV.

2. Mit dem Geschrei eines Targhee-Mondtieres.

DIE IMAGINÄRE FREUNDIN

(IMAGINARY FRIEND)

Sternzeit: 45852.1

Ein Energiewesen kommt auf die *Enterprise* und präsentiert sich in der Gestalt von Isabella, der imaginären Freundin eines Mädchens namens Clara Sutter. Die Regeln an Bord des Schiffes gefallen Isabella nicht: Sie gibt bekannt, daß andere Entitäten ihrer Art unterwegs sind und die Crew bald sterben wird. Picard überzeugt Isabella davon, daß die von ihr so verachteten Regeln dazu dienen, die Kinder an Bord vor Unheil zu bewahren.

Quizfragen

1. *Was studierte LaForges Vater im Modean-System?*
2. *Welche Umrisse erkennt Guinan in dem Nebel, während sie mit Data spricht?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene führt Clara Isabella zum Maschinenraum – den Kinder aus offensichtlichen Gründen nicht betreten dürfen. Wieso haben sie überhaupt Gelegenheit, jenen Ort aufzusuchen? Der Bordcomputer sollte eigentlich imstande sein, den Turbolift zu blockieren, wenn Kinder zum Maschinenraum unterwegs sind, oder?

• Wieso spürt Troi keine Veränderung in Claras Emotionen, als sich die imaginäre Freundin in eine tatsächlich existierende Entität verwandelt?

• Deanna Troi versucht, Isabellas Einfluß auf Clara zu verringern, und zu diesem Zweck nimmt sie das Mädchen zum Töpferei-Unterricht mit. Isabella bekommt einen Wutanfall und zerbricht einen Becher, den Alexander für Worf angefertigt hat. Alexander ahnt nichts von Isabellas Präsenz und gibt Clara die Schuld. Das Mädchen versucht, die Situation zu erklären. Dabei macht sich ein Objekt aus Ton selbständig, fliegt durchs Zimmer und trifft Alexander am Kopf. Die erschrockene Clara läuft in den Garten und weint. Später, bei einem in Zehn-Vorne stattfindenden Gespräch mit Guinan, berichtet Deanna Troi von Claras Tag und meint, sie hätte neue Freunde gefunden und sich vergnügt. Offenbar wendet die Counselor hier eine ganz neue Definition von ›Vergnügen‹ an. (Oder sie hat sich nicht mehr um Clara gekümmert und angenommen, beim Töpfern sei alles in bester Ordnung gewesen.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Clara den Gesellschaftsraum im zehnten Vorderdeck besucht, bringt ihr Guinan ein Glas Papallasaft mit ›besonders vielen Blasen‹. Aber als wir das Glas aus der Nähe sehen, halten wir vergeblich nach irgendwelchen Blasen Ausschau.

Antworten

1. Wirbellose Tiere.

2. Einen samarianischen Korallenfisch und ein mintonianisches Segelschiff.

ICH BIN HUGH

(I, BORG)

Sternzeit: 45854.2

Picard bringt einen verletzten Borg zur *Enterprise* und will ihn mit einem aggressiven Computervirus infizieren, das er anschließend zum Borg-Kollektiv tragen soll. Doch der Borg, den LaForge ›Hugh‹ nennt, entwickelt Individualität, was Picard veranlaßt, von seinem ursprünglichen Plan Abstand zu nehmen. Er hofft, daß das neue individuelle Bewußtsein den gleichen Zweck erfüllt wie das Computervirus.

Quizfragen

1. *Welchen Bereich der Galaxis kartographiert die* Enterprise *zu Beginn dieser Episode?*
2. *Die Landegruppe findet das abgestürzte Scoutschiff der Borg auf dem Mond des wievielten Planeten des Sonnensystems?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Riker zu Beginn der Episode die Einsatzgruppe zusammenstellt, setzt er sich mit Crusher in Verbindung und bittet sie, mit einem Medo-Team zum Transporterraum zu kommen. Kurz darauf materialisieren Riker, Worf und Crusher auf dem Planeten. Was ist mit dem Medo-Team passiert?

• Nach dem Eintreffen des Borg erklärt Picard einige grundlegende Dinge in Hinsicht auf dessen Anatomie. Er kennt sich aus, denn immerhin ist er einmal assimiliert worden. Später erklärt Crusher dem Captain, daß sich die Borg von Energie ernähren. Hat Picard dies vergessen, obwohl er sich an alles andere genau erinnert?

• Als LaForge den Borg ins Laboratorium gebracht hat, stellt er Beverly als ›Dr. Crusher‹ vor. Der Borg fragt sofort nach einer Definition des Begriffes ›Doktor‹. Frage: Woher weiß der Borg, daß ›Doktor‹ ein Begriff ist, der mit Bedeutung gefüllt werden muß? Wer hat ihm verraten, daß es sich bei ›Crusher‹ um einen Namen handelt, der keine Erklärung benötigt? Eigentlich sollte er annehmen, daß ›Doktor‹ eine Art Vorname ist.

• Nach der Vorstellung fragt der Borg: »Habe ich einen Namen?« Zu diesem Zeitpunkt hat er noch keine Individualität entwickelt. Von jetzt an bis zur Szene mit Picard im Bereitschaftsraum spricht er immer von ›wir‹ und ›uns‹. Als der Borg im Bereitschaftsraum ›ich‹ sagt, reagiert Picard sehr überrascht. Wenn wir den Rest der Episode berücksichtigen, sollte der Borg wohl besser »Haben *wir* einen Namen?« fragen.

• Noch ein letzter Punkt: Wenn die Borg tatsächlich ein Kollektiv sind, zwischen dessen einzelnen Komponenten komplexe Verbindungen bestehen – und darauf deutet alles hin, denn immerhin hat Hugh Locutus wiedererkannt –, so ergibt sich die Frage, warum sie keinen weiteren Angriff auf die Föderation durchführten. Das Kollektiv sollte wissen, daß Locutus bei Wolf 359 mehr als dreißig Schiffe vernichtete und Starfleet damit eine empfindliche Niederlage beibrachte, von der sich die Flotte nur ganz langsam erholen kann. Warum haben die

Borg plötzlich das Interesse an der Föderation verloren? Fürchten sie vielleicht, von Picard erneut in den Schlaf geschickt zu werden? (Wenigstens kann Picard eine neue berufliche Laufbahn einschlagen, wenn er das Interesse an Starfleet verliert. Er wäre imstande, sich seinen Lebensunterhalt als Hypnotiseur zu verdienen: »Schlafen… Schlafen… Sie werden immer müder und hören nur noch meine Stimme. Sie glauben alles, was ich sage. Sie sind begeistert von den Beckmesser-Büchern…« Verzeihung. Konnte der Versuchung einfach nicht widerstehen.)

Logik und Voraussetzungen

• Zu einem wichtigen Moment in der Episode kommt es, als Hugh ›ich‹ sagt und verkündet, daß er den Borg nicht helfen wird, das Leben an Bord der Enterprise zu assimilieren. Auch aufgrund des Pronomens erkennt Picard, daß Hugh Individualität entwickelt hat. Erinnern wir uns: Am Ende von ›In den Händen der Borg‹ stellt sich der gerade assimilierte Picard mit folgenden Worten vor: »Ich bin Locutus von den Borg.«

Geräte und Ausrüstung

• LaForge und Worf wollen einen Nahrungsanschluß in der Zelle des Borg installieren. Worf weist den an der Schalttafel neben dem Zugang stehenden Sicherheitswächter an, das Kraftfeld auszuschalten und sofort zu reaktivieren, nachdem Geordi und er die Zelle betreten haben. Der Wächter hebt die Hand und betätigt einige Schaltelemente. Die energetische Barriere verschwindet; LaForge und Worf treten ein. Man hört ein Piepen, und das Kraftfeld erscheint wieder im Zugang.

Doch der Wächter scheint die Kontrollen gar nicht noch einmal betätigt zu haben! (Vielleicht hat er zuvor eine automatische Reaktivierung programmiert. Wie dem auch sei: Als LaForge und Worf die Zelle verlassen, nimmt der Wächter manuelle Schaltungen für De- und Reaktivierung vor.)

• Ist es glaubwürdig, daß ausgerechnet das Innere einer Arrestzelle technische Module aufweist, die mit den zentralen energetischen Systemen der *Enterprise* verbunden sind?

• Bewegen sich die Schirmfelder an Bord der *Enterprise?* Wir sehen Hugh in seiner Zelle, in einem Laboratorium und in Picards Bereitschaftsraum. Doch LaForge spricht davon, daß er das Schirmfeld nur in der Zelle installiert hat. (Es soll verhindern, daß Hugh Signale vom Borg-Kollektiv empfängt oder entsprechende Kom-Botschaften sendet.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Nach dem Gespräch mit Hugh trifft sich Picard mit den Führungsoffizieren und gibt bekannt, daß er den Computervirus-Plan aufgibt. Während er Hugh als individuelle Person bezeichnet, hat Crusher den rechten Arm auf den Tisch gelegt; ihre Hände sind gefaltet. Die Perspektive wechselt, und plötzlich ruht ihr linker Arm auf einem der marmornen Pfosten des Tisches.

Antworten

1. *Den Argolis-Haufen.*
2. *Des vierten Planeten.*

SO NAH UND DOCH SO FERN

(THE NEXT PHASE)

Sternzeit: 45892.4

Als LaForge und Ro von einem romulanischen Schiff zurückkehren, kommt es zu einem Transporterunfall, der sie unsichtbar macht und ihnen die Möglichkeit gibt, normale Materie zu passieren. Nach mehreren vergeblichen Versuchen gelingt es ihnen schließlich, die Crew auf ihre Präsenz aufmerksam zu machen. LaForge und Ro kehren gerade noch rechtzeitig genug in die normale Wirklichkeit zurück, um einen Plan der Romulaner zu vereiteln und die *Enterprise* vor der Vernichtung zu bewahren.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Transportertechniker, der die Transferkontrollen bedient, als LaForge und Ro verschwinden?*
2. *Wann kommt es zur Fehlfunktion des Transporters?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band habe ich behauptet, die Sternzeit dieser Episode sei unbekannt. In seinem Buch *The Star Trek: The Next Generation Companion* stellt Larry Nemecek fest, daß auf Ros Sterbeurkunde in Crushers Büro die Sternzeit 45892.4 angegeben ist. (Für diesen Hinweis danke ich Josh Thompson aus Montgomery, AL.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Kurz nach dem Transporterunfall fragt Picard die Counselor, ob sie LaForge und Ro spürt. Sie verneint. Aber warum spürt sie nichts? Schirmt die Phasenverschiebung empathische Emanationen ab? In der Doppelfolge ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert‹ gelingt es Troi, die letzten Gefühle der Menschen zu spüren, die den fremden Wesen zum Opfer fallen. Es handelt sich dabei um Personen, die im Zeitstrom vor der Einsatzgruppe existieren. Wenn Deanna solche psychischen Signale empfangen kann – wieso ist sie dann nicht imstande, die Nähe von LaForge und Ro wahrzunehmen?

• In dieser Episode ist Riker bemerkenswert stark. Worf und ein Romulaner bereiten den Warpkern auf die Separation vor. Anschließend bemühen sie sich, Trümmer von der Tür fortzuräumen. Worf ist nicht in der Lage, ein bestimmtes Stück zu bewegen. Er bittet Riker um Hilfe, dem es nicht weiter schwerfällt, das Stück beiseite zu schieben.

• LaForge und Ro fliegen mit einem Shuttle zum romulanischen Schiff, um herauszufinden, was mit ihnen geschehen ist. Nach ihrem Eintreffen an Bord gelangt Geordi zu dem Schluß, daß sie getarnt und phasenverschoben sind. Ro hört, wie der Plan besprochen wird, die *Enterprise* zu vernichten. Woraufhin sie sich schleunigst auf den Rückweg machen. Genauer gesagt: Erst umrunden sie einen großen Kontrollbereich, obwohl sie zu diesem Zeitpunkt bereits daran gewöhnt sind, Möbel und Wände zu passieren. Warum nicht einfach *durch* den Kontrollbereich gehen, so wie einige Sekunden später der phasenverschobene Romulaner?

• Am Ende der Verfolgungsjagd kämpfen Ro und der Romulaner in einem Zimmer, während dort ein Paar beim Essen sitzt. Data und LaForge kommen zur Tür. Der Mann steht auf, um zu öffnen. LaForge sieht die mit dem Romulaner ringende Ro und stürmt ins Zimmer. Data weicht einen Schritt zurück, um Geordi vorbeizulassen, betritt dann ebenfalls den Raum. Warum weicht er zurück? Er kann LaForge nicht einmal sehen. (Ich möchte darauf hinweisen, daß Brent Spiner sehr gut über seinen Fehler hinwegtäuscht. Seine Reaktion wirkt fast völlig normal.)

• Nachdem LaForge ins Zimmer gestürmt ist, stößt er Ros Gegner ins All. Der Romulaner beginnt die Reise mit dem Rücken zur Außenhülle, das Gesicht Geordi zugewandt. Der Stoß treibt ihn rückwärts durch die Wand, und er verläßt das Schiff, während er nach wie vor in Richtung LaForge sieht. Die nächste Szene zeigt uns, wie der Romulaner durch den Weltraum treibt und sich dabei immer wieder kopfüber dreht. In aufrechter Position weist sein Gesicht fort vom Schiff, was bedeutet: Beim Verlassen der *Enterprise,* zwischen den beiden Szenen, hat er sich umgedreht. Aber wenn er sich tatsächlich gedreht hat, so müßte er das entsprechende Bewegungsmoment bewahrt haben und sich noch immer drehen, oder?

• Warum fehlt O'Brien bei LaForges ›Bestattung‹? Er ist doch ein guter Freund von ihm.

• Um eine möglichst starke Chroniton-Feldverzerrung zu bewirken, stellt Ro den romulanischen Phaser auf Überladung ein. Dann gehen LaForge und sie hinter einer Couch in Dekkung – hinter einer *normalen* Couch. Wie kann eine solche Couch vor der destruktiven Energie eines explodierenden Phasers schützen?

Logik und Voraussetzungen

• Während der Totenwache für LaForge und Ro meint Picard, Ro hätte es längst zum Lieutenant Commander geschafft, wenn nicht der Zwischenfall auf Garon IV gewesen wäre. In ›Fähnrich Ro‹ heißt es, daß jener Zwischenfall auf Garon II stattfand.

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nach der Ankunft an Bord des romulanischen Schiffes schickt Riker LaForge und Ro mit einem Ausrüstungsteil zur *Enterprise* zurück. Während jenes Transfers kommt es zu dem Unfall, der Geordi und Ro nicht nur unsichtbar macht, sondern ihnen auch noch eine Phasenverschiebung beschert. Wir beobachten, wie die beiden Transferierten halb im Transporterraum der *Enterprise* erscheinen und dann verschwinden. Von dem Ausrüstungsteil fehlt jede Spur. Was ist damit passiert? (Übrigens: Die Produzenten beschlossen, uns mit einem kleinen visuellen Trick auf die Veränderung bei LaForge und Ro hinzuweisen, indem sie ihre Positionen auf der Transferplattform kurz vertauschten. Ich frage mich, wie die technischen Systeme des Transporters mit so etwas fertig werden. Man stelle sich vor, wie die atomaren und molekularen Muster im Strukturspeicher hin und her geschoben werden. Wenn den Rekonstruktions-Subroutinen ein Fehler unterläuft, wäre das Ergebnis sicher sehr unangenehm.)

• Ich habe oft Ungereimtheiten in Hinsicht auf die Insignienkommunikator erwähnt, und diese Episode bietet ein besonders gutes Beispiel. Als LaForge und Ro beim Transfer ver-

schwinden, ruft Riker nach dem Transporterchef und klopft *dann* auf seinen Kommunikator.

• Als die Selbstzerstörung des romulanischen Schiffes kurz bevorzustehen scheint, weist Picard den Fähnrich am Navigationspult an, auf Warp 1 zu beschleunigen, falls es zu einer Explosion kommt. Kurz darauf wird der Triebwerkskern instabil. Worf und ein Romulaner schleusen ihn manuell aus, woraufhin die *Enterprise* ihre Schilde erweitert, damit diese das romulanische Schiff mit einschließen. Kurz darauf explodiert der Triebwerkskern, und niemand kommt zu Schaden. Nun, der Kern des Triebwerks hat doch ein besonders hohes energetisches Potential, nicht wahr? Mit anderen Worten: Bei einer Explosion setzt er enorm viel Energie frei. Wenn die Schilde der *Enterprise* selbst dann noch ausreichend Schutz gewähren, nachdem sie ausgedehnt wurden – warum gibt Picard dann die Anweisung, ein Fluchtmanöver vorzubereiten? Die Schilde boten der *Enterprise* Schutz, als in ›Die Iconia-Sonden‹ das Triebwerk der *Yamato* explodierte. Sie bewahrten die *Enterprise* auch vor der Vernichtung, als sich in ›Der Überläufer‹ ein romulanisches Scoutschiff selbst zerstörte. Aus welchem Grund hält es Picard diesmal für nötig, zur Flucht bereit zu sein?

• Nach der Phasenverschiebung funktionieren LaForges und Ros Insignienkommunikatoren nicht mehr. Doch der phasenverschobene Romulaner, den wir später sehen, verfügt über einen einsatzfähigen Phaser.

• Offenbar sind ziemlich viele Shuttles zwischen dem romulanischen Schiff und der *Enterprise* unterwegs. Als LaForge und Ro von dem Plan erfahren, die *Enterprise* zu vernichten, kehren sie mit einem Shuttle zurück. Ein phasenverschobener Romu-

laner folgt ihnen in einem Abstand von nur wenigen Sekunden. Doch allem Anschein nach sind sie mit verschiedenen Shuttles unterwegs, denn Geordi und Ro sehen den Romulaner erst, als er auf der Brücke erscheint. Sie hätten ihn bestimmt bemerkt, wenn sie im gleichen Shuttle unterwegs gewesen wären.

• Die folgende Frage könnte auch in bezug auf viele andere Episoden gestellt werden: Woher weiß der Turbolift, an welcher Stelle eines Decks er eine Person absetzen soll? Picard und Riker wollen an der in Zehn-Vorne stattfindenden Totenwache für LaForge und Ro teilnehmen. Sie betreten einen Turbolift auf der Brücke und nennen als Ziel Deck zehn, woraufhin sich die Transportkapsel in Bewegung setzt. Ist das zehnte Deck nicht eins der größten im Diskussegment? Wie kann Picard sicher sein, daß ihn der Lift nicht am gegenüberliegenden Ende des Decks absetzt? (Oder steckt vielleicht Absicht dahinter? Wollten die Ingenieure und Konstruktionstechniker von Starfleet sicherstellen, daß die Besatzungsmitglieder genug Bewegung bekommen?)

• Um möglichst viele Chroniton-Feldverzerrungen zu schaffen und Aufmerksamkeit zu erregen, wandert Ro während der Totenwache für sie und LaForge durch den Gesellschaftsraum und feuert immer wieder den phasenverschobenen romulanischen Phaser ab. Müßten die Energiestrahlen nicht mehrere Decks passieren und überall im vorderen Bereich Chroniton-Feldverzerrungen bewirken? Offenbar ist das nicht der Fall, denn auf der Brücke stellt man entsprechende Verzerrungen nur in Zehn-Vorne fest.

• Romulanische Phaser scheinen nicht so leistungsfähig zu sein wie ihre Starfleet-Äquivalente. Als Worf in ›Die Verfem-

ten‹ einen Starfleet-Phaser auf Überladung schaltet, gibt er die Anweisung, ein ganzes Deck abzuriegeln. In dieser Episode justiert Ro einen romulanischen Phaser auf Überladung, aber die Explosion erfaßt nicht einmal den ganzen Gesellschaftsraum.

Antworten

1. Brossmer.

2. Um vierzehn Uhr dreißig Bordzeit.

DAS ZWEITE LEBEN

(THE INNER LIGHT)

Sternzeit: 45944.1

Die *Enterprise* begegnet einer seltsamen Sonde, von der ein ganz besonderer Datenstrom ausgeht: Er sorgt dafür, daß Picard in nur fünfundzwanzig Minuten das ganze Leben eines Bewohners von Kataan erfährt. Die Kataaner wußten vom bevorstehenden Ende ihrer Welt und bauten eine Sonde, die von ihrer Existenz berichten soll.

Quizfragen

1. *Vor der Begegnung mit der kataanischen Sonde beendet die* Enterprise *eine Magnetwellenuntersuchung in welchem Raumsektor?*
2. *Wo befindet sich die Ressik-Gemeinschaft auf dem Planeten Kataan?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf den Seiten 630 und 631 des ersten Beckmesser-Bands habe ich Zweifel daran geäußert, daß eine vergleichsweise primitive, landwirtschaftlich orientierte Gesellschaft eine Sonde bauen kann, die in fremden Gehirnen eine so perfekte Pseudorealität entstehen läßt. Picard meint, seine Erlebnisse an Bord der *Enterprise* erschienen ihm ebenso wirklich wie das vermeintliche Leben auf Kataan. Nun, mehrere Gildenmitglieder legten mir in dieser Hinsicht kultu-

relle Vorurteile zur Last. Sie meinen, daß die Gesellschaft von Kataan trotz ihres primitiven Erscheinungsbilds in einigen speziellen Bereichen – zum Beispiel bei Verbindungen zwischen Maschine und Bewußtsein – sehr fortgeschritten sein könnte. Man verwies mich auf den Umstand, daß die Chinesen schon in der Antike große Städte bauten und die alten Azteken riesige Mauern errichteten – alles ohne die Erfindung des Nagels. Ich habe mir die Sache noch einmal gründlich durch den Kopf gehen lassen, ohne daß sich etwas an meiner Skepsis änderte. Technische Fortschritte neigen dazu, sich in vielen Bereichen auszuwirken. In den meisten Fällen bleiben sie nicht auf ein Anwendungsgebiet beschränkt. Nehmen wir den Transistor. Entwickelt wurde er von den Bell Labs, aber er kam nicht nur in Telefonen zum Einsatz. Schon bald verwendete man ihn auch in Fernsehern, Radios, Musikinstrumenten, Aufzeichnungsgeräten und so weiter. Die Erfindung des Transistors führte zur Entwicklung des integrierten Schaltkreises, der wiederum den Bau von leistungsfähigeren Computern ermöglichte, die ihrerseits einen nachhaltigen Einfluß auf die Gesellschaft entfalteten und noch immer entfalten. Eine Art Schneeballeffekt stellt sich ein: Neue Erfindungen ermöglichen es, Neues zu erfinden. Wenn die Ereignisse in ›Das zweite Leben‹ der Wahrheit entsprechen, so entwickelten die Kataaner irgendwie eine außerordentlich komplexe Technik, vergleichbar mit einer Art geistigem Holodeck – und diese Technik übte nicht den geringsten Einfluß auf ihre Gesellschaft aus. Eine andere Möglichkeit sieht so aus: Das geistige Holodeck beeinflußte die Gesellschaft und führte innerhalb kurzer Zeit zu einem allgemeinen kulturell-sozialen Verfall, weil die Leute ihre Zeit in überaus realistisch wirkenden, mentalen Phanta-

siewelten verbrachten. Schließlich schämten sie sich sehr darüber, nicht den geringsten Versuch unternommen zu haben, ihre sterbende Welt zu verlassen und andere Planeten zu besiedeln. Aus diesem Grund konstruierten sie eine Raumsonde, statteten sie mit einer einfachen Version ihrer geistigen Projektionstechnik aus und schickten sie mit einer beschönigten Geschichte von Kataan ins All – in der Hoffnung, daß irgendwelche leichtgläubigen Fremden angenehme Erinnerungen an ihre Welt bewahrten und so ihrer armseligen Existenz nachträglich einen Sinn gaben. (Habe mir nur einen Scherz erlaubt…)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn Kataan vor tausend Jahren zerstört wurde und niemand überlebte, um anderen Zivilisationen Kunde von der Existenz des kataanischen Volkes zu bringen – wie ist es dann möglich, daß LaForge mit einer Computeranfrage herausfindet, wie der Ursprungsplanet der Sonde heißt?

• Der Amateurastronom Mike Mader hat mir folgendes mitgeteilt: Als Picard auf Kataan durch sein Teleskop blickt, sollte er wegen der hell leuchtenden Verandalampe hinter ihm eigentlich kaum etwas erkennen können.

• Wo ist Troi in dieser Episode? In ›Kraft der Träume‹ hat sie gute Dienste geleistet, indem sie Pulaski auf Rikers geistigen Zustand hinwies. Warum befindet sie sich nicht auf der Brükke?

• Nach seinem ›zweiten Leben‹ erholt sich Picard verblüffend schnell! Die nächste Episode beginnt bei Sternzeit 45959.1, und der Captain erweckt dabei den Eindruck, in bester Verfassung

zu sein. Diese Folge beginnt bei 45944.1. Der Unterschied beträgt 15 Sternzeit-Einheiten. Wenn wir davon ausgehen, daß 1000 Sternzeit-Einheiten einem terranischen Jahr entsprechen, so stellen wir fest: Es vergehen nur fünf Tage. Fünf Tage, um sich wieder daran zu gewöhnen, Kommandant der *Enterprise* zu sein und die Erinnerungen an dreißig Jahre eines anderen Lebens zu verarbeiten…

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz nachdem Riker Data angewiesen hat, den von der Sonde ausgehenden Strahl zu unterbrechen, bekommt Picard einen Anfall. Crusher bemüht sich, ihn am Leben zu erhalten, während der Androide versucht, den Kontakt mit dem Strahl wiederherzustellen. Das gelingt, und Crusher lehnt sich seufzend zurück. Sehen Sie sich ihr Haar an. Die Szene wechselt zu Picards Erlebnissen auf Kataan, und anschließend sind wir wieder auf der Brücke der *Enterprise.* Werfen Sie einen zweiten Blick auf Crushers Haar. Es weist nun hübsche Locken auf. Erinnern wir uns: Picard befindet sich zwanzig bis fünfundzwanzig Minuten unter dem Einfluß der Sonde. Nachdem sie ihn nur mit knapper Not am Leben erhalten hat, dachte sich Beverly vermutlich: »Nun, hier kann ich ohnehin nichts mehr ausrichten. Deshalb sollte ich besser den vereinbarten Friseurtermin einhalten und Mr. Mot besuchen.«

Antworten

1. *Im Parvenium-Sektor.*
2. *In der nördlichen Provinz.*

GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT (1)

(TIME'S ARROW [1])

Sternzeit: 45959.1 – 45965.3

In einer Höhle im Untergrund von San Francisco wird Datas Kopf entdeckt, und daraufhin fliegt die *Enterprise* zur Erde. Ein Fossil in der Kaverne führt die Crew nach Devidia II, und dort findet sie fremde Wesen, die ins neunzehnte Jahrhundert der Erde reisen, um den dortigen Menschen die Lebensenergie zu entziehen. Data wird in die Vergangenheit versetzt. Picard und eine Einsatzgruppe folgen ihm.

Quizfragen

1. *Wie unterscheiden sich die Phasendifferenz-Verstärker von Data und Lore?*
2. *Vor welchem Gebäude erscheint Data nach seiner Reise in die Vergangenheit?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 635 des ersten Beckmesser-Bands behaupte ich in der Antwort auf die erste Quizfrage, daß Colt seine berühmte Kavalleriepistole mit dem Kaliber 45 im Jahr 1873 erfand. Diese Information stammt direkt aus der Episode – aber sie ist falsch! Joseph Gidi aus Allen Park, MI, weist mich in seinem Brief auf folgendes hin: Erst im Jahr 1878 verkaufte Colt Revolver, bei denen man den Hahn nicht mehr zurück-

ziehen mußte – es genügt, den Abzug zu betätigen. Das Kaliber betrug damals 38 und 41. Paul Czaplicki aus Palos Verdes Estates, CA, teilt mir mit, daß die Episode ein früheres Revolvermodell zeigt, bei dem vor jedem Schuß der Hahn manuell gespannt werden muß.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• San Francisco scheint im neunzehnten Jahrhundert eine Stadt gewesen zu sein, in der es so kunterbunt zuging, daß kaum mehr etwas die Bewohner überraschen konnte. Die von den Devidianern verursachte temporale Anomalie erfaßt Data, und als er in San Francisco erscheint, liegt er mitten auf der Straße. Er steht auf, und um ihn herum geht das Leben wie üblich weiter. Ein Straßenfeger stößt fast gegen ihn. Offenbar geschieht es jeden Tag, daß Leute mit goldener Haut und im Schlafanzug plötzlich aus dem Nichts erscheinen!

• Um zu Geld zu kommen, läßt sich Data mit einigen Profispielern auf eine Pokerpartie ein. Der Androide verkauft seinen Insignienkommunikator an einen der anderen Spieler, und zwar für drei Dollar. Er erhält drei Münzen und wirft eine in die Tischmitte. Mit anderen Worten: Er setzt einen Dollar. Doch aus den zuvor gehörten Dialogen geht hervor, daß der Einsatz fünfzig Cent betrug. Erstaunlicherweise hält es niemand für nötig, Data auf seinen Fehler hinzuweisen.

• Als Picard beschließt, eine größere Einsatzgruppe nach Data suchen zu lassen, meint Worf, vielleicht sei auch ihnen ein Ende in der Höhle unter San Francisco bestimmt. Er fügt hinzu, bis zum vierundzwanzigsten Jahrhundert würden sich ihre sterblichen Überreste in Staub verwandeln. Tatsächlich? Soll-

ten die Knochen und Zähne nicht fünfhundert Jahre überdauern?

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene betreten Riker und Troi zusammen mit Data einen Turbolift, doch der Androide nennt kein Ziel. Vermutlich nehmen sie an, daß er zur Brücke unterwegs ist. Und der Turbolift? Nimmt er an, daß Riker und Troi annehmen, daß er von der gleichen Annahme ausgeht und daher keine Angabe des Ziels benötigt?

• Wo versteckt Data seinen Phaser während der Pokerpartie?

• LaForge erzeugt ein Subraumfeld, in dem die Einsatzgruppe durch die Zeit reist. Nach der Aktivierung leuchtet ein blauer Strahl auf. Nacheinander treten die Mitglieder der Gruppe in den Zielbereich. Wenn sie über die Begrenzung treten, blitzt der blaue Strahl – nur bei LaForge nicht. Als er ebenfalls in den Zielbereich tritt, zeigt der Strahl keine Reaktion. Zuerst dachte ich, daß der Strahl in regelmäßigen Abständen an der Grenzfläche entlangrast, doch als ich mir die Szene noch einmal angeschaut habe, gelangte ich zu folgendem Schluß: Die Produzenten vergaßen ganz einfach, den Strahl noch einmal auszulösen, als LaForge seinen Gefährten folgte.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Beim Gespräch darüber, warum es der Einsatzgruppe nicht möglich ist, die Devidianer zu sehen, meint LaForge, daß die Fremden ein wenig vor ihnen in der Zeit existieren. Er betont, selbst eine Millisekunde würde genügen, um sie verschwinden zu lassen. Nun, das klingt durchaus vernünftig: Ich kann

niemanden sehen, der schon wieder weg ist, wenn ich nach ihm Ausschau halte. Allerdings: Als sich Data durch den Zeitstrom bewegt, löst sich seine Gestalt langsam auf. Ja, zugegeben, es sieht ganz nett aus, aber ein plötzliches Verschwinden wäre wohl angemessener, oder?

• In der Vergangenheit von Gul Dukat aus *STAR TREK: Deep Space Nine* scheint sich ein Geheimnis zu verbergen. Als Cardassianer wäre Dukat sicher entsetzt zu erfahren, daß in seinen Adern auch menschliches Blut fließt. Um seine gemischte Abstammung zu beweisen, möchte ich Sie bitten, Ihre Aufmerksamkeit auf Frederick La Rouque zu richten, einen professionellen Spieler, mit dem Data in dieser Episode pokert. Sieht er Dukat nicht erstaunlich ähnlich? Er hat sogar die gleiche Stimme…

Antworten

1. Lore hat einen Verstärker vom Typ ›L‹, Data einen vom Typ ›R‹.

2. Vor der Feuerwache Nummer 5.

HERVORRAGENDES

Während der vergangenen Jahre habe ich ziemlich viel Zeit damit verbracht, Kritikpunkte bei den einzelnen Fernsehfolgen von *STAR TREK* (die Classic-Serie) und *STAR TREK: Die nächste Generation* zu finden. Trotz der vielen entdeckten Fehler und Ungereimtheiten stelle ich erfreut fest, daß im großen und ganzen alles ganz gut zusammenpaßt. Oft fügen die Produzenten der einen oder anderen Episode etwas hinzu, das den Realismus noch vergrößert. Ich meine hier Dinge, die man vielleicht nicht sofort bemerkt. Die *Enterprise* übt einen großen visuellen Reiz aus, und die Computerdisplays sind einfach wundervoll. Das allgemeine Erscheinungsbild von STAR TREK ist prächtig und von höchster Qualität. Jene winzigen Extras, von denen ich hier spreche, fallen nicht sofort auf, aber sie sind gut, und die Produzenten verdienen dafür ein dickes Lob.

1. ›Der große Abschied‹. Als Picard das Holodeck zum erstenmal betritt, singt eine Frau: »You came to me from out of nowhere.« (»Du kamst aus dem Nichts zu mir.«)

2. ›11001001‹. Riker und Picard bereiten sich auf den Transfer zur Brücke vor, um das Schiff wieder unter ihre Kontrolle

zu bringen. Der Erste Offizier teilt dem Captain mit, daß er den Transporter auf eine Verzögerung von zehn Sekunden programmiert hat. Er aktiviert den Countdown, und die Konsole piept in Abständen von einer Sekunde. Zehn Sekunden später entmaterialisieren Riker und Picard.

3. ›Prüfungen‹. Es kommt zu einigen wundervollen Überblendungen, als Remmick die Führungsoffiziere fragt, wie sich Picard verhalten hat, seit er das Kommando über die *Enterprise* antrat.

4. ›Yuta, die letzte ihres Clans‹. In einer Szene schwenkt die Kamera durch Zehn-Vorne, während die *Enterprise* mit Warpgeschwindigkeit fliegt. Die jenseits der Fenster dahingleitenden Sterne verändern ihr Bewegungsmuster auf genau die richtige Weise.

5. ›In den Händen der Borg‹. Die Musik in dieser Episode paßt genau zur spannungsgeladenen Situation.

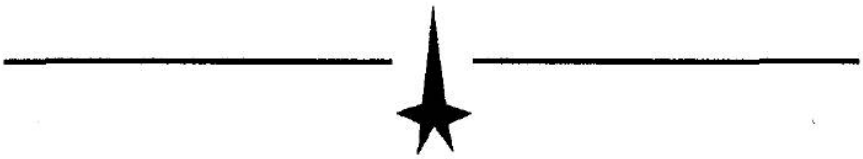
6. ›Gedächtnisverlust‹. Als die Produzenten dem Starfleet-Personal neue Kommunikatoren bescherten, integrierten sie die Insignien in das Design.

7. ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (2)‹. In Mrs. Carmichaels Pension spricht die Einsatzgruppe darüber, was sie unternehmen soll. Bei den Beratungen betasten Crusher und Troi ihre Seiten – die alles andere als bequeme Damenmode des neunzehnten Jahrhunderts scheint ihnen nicht zu behagen.

8. ›Besuch von der alten Enterprise‹. Data entdeckt ein alkoholisches Getränk hinter Guinans Theke, weiß jedoch nicht, wie es heißt. Scotty gegenüber beschreibt er die Flasche mit den Worten: »Sie ist grün.« Dabei handelt es sich um eine Anspielung auf Scottys Rolle in der Classic-Episode ›Stein und Staub‹.

9. ›Stein und Staub‹. Zu Beginn dieser Episode, während eines Empfangs in Zehn-Vorne, findet sich Worf damit ab, daß ihn Lwaxana auch in Zukunft ›Mr. Wuff‹ nennen wird.

10. Der Vorspann. Sehen Sie genau hin, wenn das Diskussegment der *Enterprise* in der unteren Hälfte des Fernsehschirms erscheint, kurz bevor der Warptransfer beginnt. Achten Sie insbesondere auf die Fenster der Aussichtskammer, als sie in Sicht geraten. Man erkennt eine Person, die dahinter durch den Raum geht.



SECHSTE STAFFEL

GEFAHR AUS DEM 19. JAHRHUNDERT (2)

(TIME'S ARROW [2])

Sternzeit: 46001.3

Nachdem Picard und seine Gefährten die gefährlichen Fremden und ihre Zeitmaschine gefunden haben, kehren sie in die Höhle unter San Francisco zurück. Plötzlich erscheinen die Devidianer. Es kommt zu einem Kampf. Die Explosion der Zeitmaschine reißt Data den Kopf ab und schleudert seinen Körper in die Zukunft. Die Führungsoffiziere folgen ihm. La-Forge befestigt den fünfhundert Jahre alten Schädel am Leib des Androiden, und anschließend wird die auf Devidia II befindliche Operationsbasis der Fremden zerstört.

Quizfragen

1. *Wie heißt der Arzt, mit dem Crusher im Krankenhaus der Schwestern der Hoffnung spricht?*
2. *Welche Rolle sollte Mrs. Carmichael Picards Meinung nach spielen?*

Anmerkungen

Marina Sirtis und Gates McFadden fügen dieser Episode zusätzlichen Realismus hinzu. Als Picard und seine Begleiter in Mrs. Carmichaels Pension darüber sprechen, was es zu unternehmen gilt, tasten Troi und Crusher nach ihren Seiten – ganz offensichtlich kommen sie mit der Damenmode des

neunzehnten Jahrhunderts nicht besonders gut zurecht. Haben die Produzenten vielleicht dafür gesorgt, daß die Korsetts ein wenig zu stramm sitzen – damit alles echter wirkt?

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Was ist mit der Kleidung der Einsatzgruppe passiert, als sie ins neunzehnte Jahrhundert reiste? Macht sich denn niemand Sorgen um die Konsequenzen, wenn Kleidungsstücke aus dem vierundzwanzigsten Jahrhundert von Schneidern des neunzehnten Jahrhunderts untersucht werden? (Ich vermute folgendes: Der einteilige Hosenanzug, der sich heute in bestimmten Kreisen großer Beliebtheit erfreut, entstand durch eine temporale Anomalie, zu der es kam, als Deanna Troi ihre Sachen im neunzehnten Jahrhundert zurückließ. Andererseits: Es müßte der Counselor eigentlich *sehr* leicht fallen, ihren Standarddreß aus dem vierundzwanzigsten Jahrhundert unter der Kleidung zu verbergen, die sie im ersten Teil dieser Episode trägt. Der Einteiler sitzt so hauteng, daß er vermutlich aus einem sehr elastischen Material besteht. Wahrscheinlich ist er nicht größer als ein Taschentuch, wenn Deanna ihn abgestreift hat.)

• Die Ereignisse der vorangegangenen Episode deuten darauf hin, daß Picard und seine Begleiter ein Ausflug ins neunzehnte Jahrhundert erwartet. Trotzdem denkt niemand daran, der Epoche angemessene Kleidung und gültige Zahlungsmittel mitzunehmen.

• ›Gehört‹ es sich im San Francisco des neunzehnten Jahrhunderts, daß Männer und Frauen im gleichen Zimmer einer Pension sitzen?

• Zu Beginn dieser Episode ist LaForge sehr vorsichtig. Der Grund: sein VISOR. Dennoch gibt es viele Szenen, in denen das spangenförmige Gerät vor seinen Augen Aufmerksamkeit erregen sollte. Erstaunlicherweise geschieht nichts dergleichen. Nehmen wir die Krankenhausszene, in der Picard einen Sensor an der Deckenlampe befestigt. Ein Arzt kommt, spricht mit Crusher, dreht sich dann um und verläßt den Raum wieder. LaForge steht ganz offen mit seinem VISOR da, doch der Arzt reagiert überhaupt nicht auf ihn. (Und selbst wenn Geordi das VISOR abnehmen würde: Die blinkenden Kontaktstellen an den Schläfen müßten ebenfalls auffallen, oder?)

• Als die Einsatzgruppe den Fremden zum erstenmal begegnet, arbeitet Data an dem temporalen Verzerrungsdetektor in seinem Hotelzimmer. Er ortet eine Störungszone, sieht auf die Karte, überprüft die Einstellungen des Apparats und wirft einen neuerlichen Blick auf die Karte. Es ist eine sehr menschliche Geste, aber als Androide erinnert sich Data doch an alles. Es dürfte für ihn also gar nicht notwendig sein, zweimal auf die Karte zu sehen.

• Nach der ersten Begegnung mit den Fremden flieht die Einsatzgruppe aus dem Krankenhaus. Draußen trifft sie auf Data, der mit einem Einspänner gekommen ist. Alle springen auf den Wagen und suchen sich dort einen Platz. Riker findet einen im Inneren, was Picard zwingt, sich am Heck festzuhalten. Verhält sich so jener Riker, der sonst immer großen Wert auf die Sicherheit des Captains legt? Er sollte Picard nach innen ziehen und dann selbst den Platz am Heck einnehmen, wo er bei der Flucht von den Kugeln der Polizei getroffen werden könnte.

• Samuel Clemens kehrt mit der Einsatzgruppe ins vierundzwanzigste Jahrhundert zurück, und Troi bietet sich an, ihn zu seinem Quartier zu bringen – vermutlich will sie ihn auch im Auge behalten, während er an Bord der *Enterprise* unterwegs ist. Sie verlassen den Transporterraum Arm in Arm, und kurze Zeit später wandern sie durch einen Korridor. Zwei interessante Punkte möchte ich nennen. Erstens: Troi trägt wieder einen ihrer hautengen Einteiler. Vermutlich hat sie mit Clemens ihre Unterkunft aufgesucht und sich rasch umgezogen. (Sehe ich da ein Lächeln auf Samuels Lippen?) Zweitens: Clemens klagt darüber, daß es im vierundzwanzigsten Jahrhundert keine handgewickelten Zigarren gibt. Michael A, D. Reid teilt mir mit, daß wahre Zigarrenliebhaber in diesem Zusammenhang von ›gerollt‹ und nicht von ›gewickelt‹ sprechen.

• Als wir in ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1)‹ Datas fünfhundert Jahre alten Kopf sehen, ist das Haar völlig durcheinander und alles schmutzig. Doch als LaForge in dieser Episode Schädel und Leib miteinander verbunden hat, scheint mit dem Kopf alles in bester Ordnung zu sein. Hat Geordi ihn zu Mr. Mot gebracht, damit er ihm schnell die Haare schneidet?

Logik und Voraussetzungen

• Vermutlich hat Guinan nicht genau überlegt, als sie in ›Das Kind‹ Wesley gegenüber behauptete, Picard erst an Bord der *Enterprise* begegnet zu sein. In dieser Episode erfahren wir, daß sie ihn schon einige Jahrhunderte zuvor kennenlernte.

• Nachdem er Datas fünfhundert Jahre alten Kopf mit dem Rest des Körpers verbunden hat, aktiviert LaForge den Androiden, indem er ein Schaltelement in der Mitte des Rückens

betätigt. Seltsam. Ich hätte schwören können, daß sich der betreffende Schalter in ›Das Duplikat‹ auf der rechten Seite befand.

Geräte und Ausrüstung

• Bei der Besprechung von ›Gefahr aus dem 19. Jahrhundert (1)‹ habe ich erwähnt, daß mich mehrere Gildenmitglieder auf folgendes hinwiesen: Clemens hat einen Revolver vom Kaliber 45, und bei seinem Modell muß man erst den Hahn spannen, bevor man schießen kann. Deshalb stellt die Waffe, die er am Ende dieser Episode auf Data und seine Begleiter richtet, keine Gefahr dar. Der Hahn ist nicht gespannt, und der Androide steht nahe genug, um nach dem Revolver zu greifen, bevor er schußbereit gemacht werden kann. Das sollten sowohl Clemens als auch der Androide wissen.

Antworten

1. *Dr. Appollinaire.*
2. *Titania.*

TODESANGST BEIM BEAMEN

(REALM OF FEAR)

Sternzeit: 46041.1 – 46043.6

Lieutenant Barclay muß sich seiner Furcht vor dem Transporter stellen. Er glaubt, an der Transporterpsychose zu leiden, nachdem er beim Transfer zur USS *Yosemite* wurmartige Geschöpfe gesehen hat, die sich durch den Materiestrom bewegten. Später erweisen sich jene Wesen als die vermißte Crew der *Yosemite.*

Quizfragen

1. *Wohin leitete O'Brien die mit talarianischen Hakenspinnen gefüllten Projektionsmodule um?*
2. *Welchen Dozenten hatte Barclay an der Starfleet-Akademie im Fach ›Transportertheorie‹?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Wenn Deanna Troi einen Offizier vom Dienst suspendiert, wird der Rest der Besatzung offenbar nicht darüber informiert. Nachdem sie Barclay ins Bett geschickt hat, erscheint der neurotische Lieutenant im Transporterraum und versucht, O'Brien einen direkten Befehl zu erteilen. Doch O'Brien antwortet nicht etwa: »Tut mir leid, Sir, aber ich glaube, man hat Sie vom Dienst suspendiert.«

• In dieser Episode befreien LaForge, O'Brien und Crusher Barclay von Quasienergie-Mikroben, indem sie mit Hilfe des Transporters nur eine Phase des Transfers durchführen und ihn dort festhalten, wo Materie in Energie umgewandelt wird. Angeblich geschieht das, nachdem eine Entmaterialisierung auf subatomarem Quantenniveau stattgefunden hat. Trotzdem gelingt es Barclay irgendwie, bei Bewußtsein zu bleiben.

Geräte und Ausrüstung

• Während die *Yosemite* im Plasmastrom gefangen ist, verbinden LaForge, Barclay und O'Brien einen Transporter der *Enterprise* mit dem des anderen Schiffes. Zweck: Eine Einsatzgruppe soll hinübergebeamt werden und Untersuchungen anstellen. Wenig später meldet Worf, daß es im Transporter der *Yosemite* zu einer Explosion gekommen ist. LaForge reagiert darauf ebenso wie viele Gildenmitglieder: »Wie ist das möglich? Der Transporter funktioniert noch immer!«

• Als die Einsatzgruppe Nachforschungen an Bord der *Yosemite* anstellt, spricht Picard mit einer Starfleet-Admiralin. Als das Gespräch endet, sehen wir die Admiralin auf dem Bildschirm, und sie sagt: »Nun gut.« Dann verschwindet sie vom Display, und das Symbol der Vereinten Föderation der Planeten erscheint. Die Admiralin hat den Kom-Kanal nicht geschlossen, denn ihre Hände sind gefaltet. Picard kommt dafür ebenfalls nicht in Frage, denn er berührt keine Schaltflächen. Wer hat die Kom-Verbindung unterbrochen?

• Für eine gründliche Untersuchung bringt die Einsatzgruppe Teile eines Behälters zur *Enterprise.* Später sehen wir den zusammengesetzten Behälter im Maschinenraum, auf einem

kleinen Tisch zwischen der zentralen Konsole und dem Warpkern. Barclay klettert in eine Jefferiesröhre. LaForge folgt ihm und schlägt vor, er solle sich ein wenig Ruhe und Entspannung gönnen. Als Geordi in den Maschinenraum zurückkehrt, liegt der Behälter in Form von Einzelteilen auf dem Tisch.

• Barclay geht zu Bett und weist den Computer an, entspannende Musik erklingen zu lassen. Sofort wird es dunkler. Müßte Barclay nicht eine zusätzliche Anweisung dafür erteilen? Oder hat er eine Art Makro programmiert, weil er sich entspannende Musik immer im Halbdunkel anhört?

• Nach Barclays Erwachen findet in der Aussichtskammer eine Besprechung der Führungsoffiziere statt, und dabei verhält sich Crushers Tricorder recht seltsam. Wenn wir das Gerät von weitem sehen, ist deutlich die Bewegung des Lichts im abgeschirmten Anzeigebereich zu erkennen. Bei den Nahaufnahmen bewegt sich das Licht nicht.

• Dr. Crusher sollte sich an die Wartungsabteilung wenden, um ein Glühlämpchen bei dem Scanner ersetzen zu lassen, mit dem sie Barclay untersucht. Achten Sie auf die vertikalen LEDs an der linken Seite – die vierte Leuchtdiode von oben funktioniert nicht mehr.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Zu Barclays nervösen Angewohnheiten scheint es zu gehören, an seinen Rangknöpfen herumzuspielen. Kurz vor dem Transfer zur *Yosemite* sehen wir sie in einer Nahaufnahme und stellen fest: Von innen nach außen gesehen sind sie voll und dann leer. Nach Barclays Rückkehr sind die Rangknöpfe aus irgendeinem Grund anders herum angeordnet.

• In dieser Episode schwebt die *Enterprise* antriebslos im All und untersucht das Verschwinden der *Yosemite*-Crew. Doch die Szene in der Aussichtskammer zeigt hinter den Fenstern dahingleitende Sterne.

Antworten

1. *Zur Starbase auf Zayra IV.*
2. *Dr. Olafson.*

• Als Barclay den Transporter-Dekontaminierungstrip beginnt, sieht er in Richtung Konsole. Als er ihn beendet, kehrt er der Konsole den Rücken zu.

DER UNMORALISCHE FRIEDENSVERMITTLER

(MAN OF THE PEOPLE)

Sternzeit: 46071.6 – 46075.1

Als die Mutter des Botschafters Ves Alkar stirbt, während sie mit ihm an Bord der *Enterprise* zu seiner neuesten diplomatischen Mission unterwegs ist, bittet er Deanna Troi, am Trauerritual teilzunehmen. Die Counselor ahnt nicht, daß dabei eine geistige Verbindung zwischen ihnen entsteht: Sie soll es Alkar ermöglichen, emotionalen ›Müll‹ in Trois Selbst abzuladen.

Quizfragen

1. *Wer kommandiert das Transportschiff* Dorian*?*
2. *Wie heißt Alkars ›Mutter‹?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Warum beschließt Picard, Botschafter Ves Alkar und seine ›Mutter‹ von Troi an Bord begrüßen zu lassen? Angesichts der Bedeutung seiner diplomatischen Mission wäre es doch angemessen, wenn er vom Captain oder dem Ersten Offizier empfangen wird, oder?

• Als Alkar seine ›Mutter‹ vorstellt – eine Frau, die ihm als psychischer ›Mülleimer‹ für negative Emotionen dient –, schöpft Troi keinen Verdacht. Ich vermute, daß verräterische

emotionale Signale sofort von der Begleiterin aufgenommen werden und für die betazoidische Counselor somit verborgen bleiben. Aber warum spürt Troi nach dem Tod der Frau keine Bösartigkeit bei Alkar? Ganz offensichtlich hat er für seine ›Mutter‹ kaum etwas übrig. Ihm geht es einzig und allein darum, einen neuen Abladeplatz für seinen emotionalen Schutt zu finden. Warum läßt sich Troi einfach so auf das ›Trauerritual‹ ein?

• Riker begleitet die verführerisch gekleidete und zur emotionalen Müllhalde umfunktionierte Troi von Zehn-Vorne zu ihrem Quartier. Sie macht Annäherungsversuche, denen der Erste Offizier widersteht. Daraufhin kratzt Deanna ihn. Kurze Zeit später sehen wir Riker in der Krankenstation, wo Crusher die Kratzer behandelt. Erstaunlicherweise meint Riker, Troi am ›vergangenen Abend‹ zum letztenmal gesehen zu haben. Warum hat er bis zum Morgen gewartet, bevor er die Krankenstation aufsuchte? (Antwortet: Wenn Riker sofort zur Krankenstation gegangen wäre, hätte Crusher Troi lokalisiert und in ihre Abteilung gebracht. Und dann wäre die Counselor nicht imstande gewesen, im Turbolift den Captain mit einem Messer anzugreifen. Das Ergebnis: eine zu kurze Episode.)

• Nach dem fehlgeschlagenen Versuch, Alkar wieder an Bord zu holen, beamen sich Picard und Worf zur *Enterprise* zurück. Der Captain tritt von der Plattform und weist den Transporterchef an, den Transferfokus auf Alkar zu richten und ihn ebenfalls zu transferieren. Der Mann an den Kontrollen bekommt gar keine Gelegenheit, der Aufforderung nachzukommen. Worf meint sofort, das Sicherheitsfeld auf dem Planeten sei bestimmt wieder aktiviert. Nun, mag sein – aber ein Versuch kann doch nicht schaden, oder?

• Crusher will Deanna Troi töten, um Alkar zu zwingen, die psychische Verbindung mit ihr zu unterbrechen. Sie meint, daß die Counselor innerhalb von dreißig Minuten wiederbelebt werden muß. Picard gibt grünes Licht. Auf dem Planeten bekommt Alkar einen Anfall – offenbar ist Troi gerade gestorben, womit der dreißig Minuten lange Countdown beginnt. Picard setzt sich mit dem Botschafter in Verbindung und besteht darauf, daß er sofort zum Schiff zurückkehrt. Er droht damit, Alkar auch gegen seinen Willen an Bord zu beamen. Kurze Zeit später erscheinen Alkar und eine Begleiterin in der Krankenstation. Mit einigen knappen Worten kommentiert der Botschafter den tragischen Tod der Counselor und erinnert Picard an die Verpflichtung der Föderation, ihn sicher nach Hause zu bringen. Anschließend geht Alkar. Wenige *Momente* später verkündet Crusher, daß sie Troi in spätestens drei Minuten und vierzig Sekunden wiederbeleben muß. Einen Augenblick. Hat Alkar wirklich mehr als fünfundzwanzig Minuten gebraucht, um vom Planeten zurückzukehren und die Krankenstation zu erreichen?

• Nachdem Alkar gegangen ist, übermittelt Picard dem Transporterraum 2 die Anweisung, den Transferfokus auf die Frau in der Unterkunft des Botschafters zu richten. Dann wendet er sich an Worf und fordert ihn auf, vor dem Quartier der Frau zu warten. Zum Glück weiß der Klingone, was Picard meint: Er geht zum Quartier des Botschafters.

• Wie stellt Worf am Ende der Episode fest, daß Alkar tot ist? Er fühlt nicht einmal seinen Puls.

Geräte und Ausrüstung

• Offenbar stehen medizinische Tricorder überall an Bord des Schiffes zur Verfügung. Nach der Behandlung von Rikers Kratzern legt Crusher ihren Tricorder beiseite und streift den Kittel ab. Sie weist den Computer an, Counselor Troi zu lokalisieren. Anschließend bricht sie zusammen mit Riker auf, um Deanna einen Besuch abzustatten. Die Ärztin verläßt ihr Büro *mit leeren Händen*, doch als sie kurze Zeit später im Transporterraum erscheint, hat sie einen Tricorder dabei.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Allem Anschein nach hat Data nicht aufgepaßt, als er seine Rangknöpfe am Uniformkragen befestigte, bevor er den Dienst an der Funktionsstation begann. Wie üblich trägt er zwei volle Knöpfe und einen leeren, aber der leere befindet sich innen, obwohl er nach außen gehört.

• Auch andere Personen haben an diesem Tag Probleme mit ihren Rangknöpfen. Als Crusher den Maschinenraum aufsucht, um über Alkars tote ›Mutter‹ zu sprechen, trägt LaForge zwar seine drei Rangknöpfe, aber er hat jetzt zwei leere und einen vollen – obwohl es eigentlich zwei volle und ein leerer sein müßten.

Antworten

1. Captain Talmadge.

2. Sev Maylor.

• Als Crusher Schwester Ogawa auffordert, Trois Schirmfeld zu deaktivieren, vergessen die Produzenten, Destabilisierung und Auflösung des Kraftfelds mit einem blauen Schimmern zu verdeutlichen.

BESUCH VON DER ALTEN *ENTERPRISE*

(RELICS)

Sternzeit: 46125.3

Auf der Oberfläche einer gewaltigen Sphäre findet die Crew der *Enterprise* das Wrack der USS *Jenolen.* An Bord gibt es einen Überlebenden: Seit fünfundsiebzig Jahren befindet er sich im Strukturspeicher eines modifizierten Transporters. Es handelt sich um Montgomery Scott, den früheren Chefingenieur der ersten *Enterprise.* Als die *Enterprise*-D in der Sphäre gefangen ist, arbeiten LaForge und Scott zusammen, um sie zu befreien.

Quizfragen

1. *Sein Quartier an Bord der* Enterprise *erinnert Scott an ein Hotelzimmer auf welchem Planeten?*
2. *Wen schlägt LaForge zunächst als Scotts Begleiter für den Trip zur Jenolen vor?*

Anmerkungen

In dieser Episode erlaubten sich die Produzenten eine nette Anspielung auf eine Fernsehfolge aus der Classic-Serie, ›Stein und Staub‹. Als Data versucht, eine Flasche Whisky für Scott zu beschreiben, sagt er schließlich nur: »Sie ist grün.« In ›Stein und Staub‹ zecht Scott in seinem Quartier mit einem Kelvaner. Als er eine letzte Flasche findet, fragt der Kelvaner, was es damit auf sich

hat. Ein wenig unsicher erwidert Scott: »Sie ist grün.« (Der Hinweis stammt von Andrew La Mance aus East Ridge, TN. Besten Dank dafür.)

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 665 des ersten Beckmesser-Bands gebe ich in einem kurzen Kommentar zu verstehen, Data hätte sich am Anfang von ›Katastrophe auf der Enterprise‹ aus Guinans Vorräten bedient. Ich hätte mich dabei auf die Episode ›Mission ohne Gedächtnis‹ beziehen sollen. (Dieser Hinweis kommt von Nick Zielinski aus Haies Corners, WI.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode beendet die *Enterprise* den Warptransfer und entdeckt ein starkes Gravitationsfeld. Picard fragt, warum die Sensoren es nicht eher geortet haben, und Data antwortet, die gewaltige Sphäre verursacht starke gravimetrische Interferenzen. Lassen wir das technische Kauderwelsch und wählen wir ganz einfache Worte: Die Sensoren der *Enterprise* konnten das Gravitationsfeld der Dyson-Sphäre nicht orten, weil es zuviel Gravitation erzeugte?

• Scott materialisiert mit einem Arm in der Schlinge, und später erfahren wir von einer Fraktur in jenem Arm. Doch als er durch den Korridor zur Krankenstation geht, gestikuliert er damit.

• An welchem besonderen Ort begann Scottys Reise nach Norpin V? Die *Jenolen* verbrachte fünfundsiebzig Jahre auf der Oberfläche der Dyson-Sphäre, und niemand empfing ihre Notrufe. Wir können wohl davon ausgehen, daß Norpin V –

Scotts Ziel, während er an Bord der *Jenolen* unterwegs war – gelegentlich von Raumschiffen angeflogen wird, selbst wenn es sich um eine Ruhestandswelt handelt. Woraus sich die Frage ergibt: Warum ist die Dyson-Sphäre bisher unentdeckt geblieben?

• Die Crew – mit Ausnahme von Picard – scheint kein Interesse daran zu haben, daß sich mit Scotts Ankunft ein historisches Fenster in die Vergangenheit jener Organisation öffnet, für die alle Besatzungsmitglieder der *Enterprise* arbeiten. Gibt es denn überhaupt keine Historiker an Bord, die sich über eine Gelegenheit freuen würden, mit Scott zu reden? (Andererseits: Am Ende der Episode ist Troi sehr freundlich zu Scott. Haben sie Zeit miteinander verbracht, ohne daß wir etwas davon erfuhren? Nun, die einzigen Szenen, die uns von den Produzenten nicht gezeigt werden, sind… Äh, Sie wissen schon…)

• In einer Szene gehen Traktorstrahlen vom Innern der Dyson-Sphäre aus und ziehen die *Enterprise* hinein. Als sie zum Stern im Mittelpunkt der Sphäre unterwegs sind, befiehlt Picard: »Steuerborddüsen volle Kraft voraus, Backborddüsen voller Gegenschub.« Nun, ein derartiges Manöver hätte die *Enterprise* nur in eine Kreiselbewegung versetzt. Zum Glück versteht der Fähnrich an den Navigationskontrollen, worum es dem Captain wirklich geht. Als sich die Längsachse der *Enterprise* senkrecht zur Flugbahn befindet, wird das Schubmuster verändert. (Es wäre vermutlich besser gewesen, wenn Picard seitlichen Schub nach rechts oder links in bezug auf die Flugrichtung angeordnet hätte, um die *Enterprise* in einen solaren Orbit zu steuern.)

• Als LaForge und Scott die Türen der Dyson-Sphäre öffnen, gibt Picard sofort den Befehl, Kurs darauf zu nehmen. Mo-

ment mal. Die *Enterprise* ist der Sonne so nahe, daß die Protuberanzen eine erhebliche Gefahr für sie darstellen. Wenn das Schiff einfach so fortfliegen kann – warum hat Picard dann nicht die Anweisung erteilt, den Abstand zur Sonne zu vergrößern? Oder wollte er feststellen, wieviel die *Enterprise* aushalten kann? (Als sich sein Doppelgänger in ›Versuchskaninchen‹ etwas in dieser Art leistet, beschloß Riker, ihn des Kommandos zu entheben.)

Geräte und Ausrüstung

• Wenn die *Enterprise* nicht den Notruf der *Jenolen* empfangen und den Warptransfer unterbrochen hätte, wäre sie an der Dyson-Sphäre vorbeigeflogen, ohne sie zu entdecken. Erscheint das glaubhaft? Und wenn sich die Sphäre zufälligerweise in der Flugbahn des Schiffes befunden hätte? Wäre es dann zu einer Kollision gekommen?

• Warum sehen die Transporter der *Jenolen* genauso aus wie die der ersten *Enterprise?* Das Schiff scheint nicht so alt zu sein wie Kirks Raumer; seine Transporter sollten eher denen der STAR TREK-Filme ähneln.

• Wer hat dafür gesorgt, daß die Replikatoren keinen Alkohol herstellen können? Als Scott Scotch bestellt, bekommt er die Synthehol-Version und findet sie gräßlich. In ›Der Planet der Klone‹ verlangt Worf einfach echten Alkohol vom Replikator und bekommt ihn auch: Das Getränk muß es ganz schön in sich haben, denn Danilo Odell verzieht das Gesicht, als er einen Schluck davon trinkt.

• Angetrunken und voller Sehnsucht nach der guten alten Zeit geht Scott zum Holodeck und bittet dort um eine Darstellung

der alten *Enterprise*-Brücke. Der Computer fragt nach der Registrierungsnummer, und Scott antwortet: »NCC-1701.« Wenige Sekunden später öffnet sich die Tür des Holodecks, und dahinter erstreckt sich der Kontrollraum, den wir aus der Classic-Serie kennen. Eine Frage: Woher weiß der Computer, daß diese Brücke dargestellt werden soll und nicht die des Schiffes aus dem ersten oder zweiten Film? Jene *Enterprise* hatte ebenfalls die Registrierungsnummer NCC-1701. (Ich finde es auch erstaunlich, daß Scott nicht um eine Projektion des Maschinenraums gebeten hat. Immerhin verbrachte er dort ziemlich viel Zeit.)

• Erneut belauscht der Computer die Gespräche auf der Brükke. Nachdem die *Enterprise* in einen Orbit um die Sonne im Mittelpunkt der Dyson-Sphäre geschwenkt ist, verkündet Riker, daß er im Maschinenraum versuchen will, die Hauptenergieversorgung wiederherzustellen. Er steht auf, und die Kamera schwenkt zu Picard. Im Hintergrund öffnet sich die Tür des Turbolifts, bevor Riker in ihre Nähe gelangt ist.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Kurz bevor Scott das Holodeck betritt, ist sein Haar ordentlich zur Seite gekämmt. Doch als er den Zugang passiert, erscheint es plötzlich zerzaust.

• Als Scott sich zum erstenmal auf der Brücke seines alten Schiffes umsieht, erkennt man ganz deutlich zwei Segmente im Geländer auf der Backbordseite – es trennt den Kommandobereich von den seitlichen Konsolen. Doch als Scott später aufsteht, um das Holodeck zu verlassen, sehen wir links unten auf dem Fernsehschirm, daß das Geländer aus irgendeinem

Grund plötzlich auf ein Segment geschrumpft ist. (Einige Gildenmitglieder vermuten, daß es sich um das Ende des Geländers handelt.)

• LaForge scheint immer mit großer Sorgfalt zu arbeiten. Nehmen wir uns noch einmal die Sequenz der Ereignisse vor. Als sich Geordi zur *Jenolen* beamt, hat er eine Tasche über die Schulter geschlungen und hält eine Werkzeugtasche in der Hand. Zusammen mit Scott bastelt er an Bord des Transportschiffes herum, und gemeinsam schaffen sie es, die Türen der Dyson-Sphäre zu öffnen. Die *Enterprise* rast der Öffnung entgegen. LaForge teilt Picard mit, daß sie den Weg nicht freigeben können – die Jenolen bricht allmählich auseinander. Picard leitet den Transfer der beiden Männer ein und vernichtet die *Jenolen* dann mit zwei Photonentorpedos. LaForge tritt von der Transporterplattform, mit über die Schulter geschlungener Tasche und einer Werkzeugtasche in der Hand. Offenbar ist er an Bord der *Jenolen* irgendwann aufgesprungen und hat alle Dinge eingesammelt, die er von der *Enterprise* mitbrachte – erst dann ließ er sich zurückbeamen.

Antworten

1. Argelius.

2. Lieutenant Bartel.

IN DEN SUBRAUM ENTFÜHRT

(SCHISMS)

Sternzeit: 46154.2 – 46191.2

Die Besatzungsmitglieder der *Enterprise* leiden an Alpträumen, und dafür gibt es einen guten Grund. LaForge hat mit den tieferen Bereichen des Subraums experimentiert und dadurch Solalogen-Wesen angelockt, die einzelne Angehörige der Crew entführen und Scheußliches mit ihnen anstellen. Das besondere Interesse der Fremden an Riker ermöglicht es, die Verbindung zwischen den beiden Existenzsphären zu schließen.

Quizfragen

1. *Das von Data vor ›Spot‹ gesprochene Gedicht hat welches Metrum?*
2. *Welche beiden Besatzungsmitglieder der* Enterprise *meldet der Computer auf Picards Anfrage hin als vermißt?*

Anmerkungen

Die in dieser Episode vorgestellte ›Ode für Spot‹ ist wirklich wundervoll. Da hat sich jemand etwas Großartiges einfallen lassen und ›In den Subraum entführt‹ zweifellos bereichert.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Sandy Anderson aus Taft, CA, fügt meinen Bemerkungen auf Seite 670 des ersten Beckmesser-Bands eigene Beobachtungen hinzu. In der Rubrik ›Probleme mit Kontinuität und Produktion‹ weise ich auf folgendes hin: Worf meint, das Quartier eines bestimmten Besatzungsmitglieds befände sich auf Deck 9, Sektion 17. Crusher hingegen schickt ein Medo-Team nach Deck 9, Sektion 19. Sandy hat an der Tür der Unterkunft diese Beschriftung entdeckt: ›09-1947‹. Das *Technische Handbuch* identifiziert die ›19‹ als Sektionsnummer, woraus folgt: Crusher hat recht – Worf irrte sich!

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Riker in die Krankenstation kommt und über Schlaflosigkeit klagt, verschreibt Crusher einen heißen Becher Grog nach dem Rezept von Picards Tante Adele. Wieso besinnt sich die Ärztin plötzlich auf natürliche Arzneien und Heilmittel? Sie hat es doch sonst immer ganz eilig, von ihrem Injektor Gebrauch zu machen.

Logik und Voraussetzungen

• Zu Beginn der Episode meint LaForge, Frachtkammer 4 befände sich auf Deck 4. Doch als der Computer eine Explosion feststellt, deutet der blinkende Indikator in der großen schematischen Darstellung im Maschinenraum darauf hin, daß sich die vierte Frachtkammer irgendwo im Bereich von Deck 10 befindet. Andererseits: In ›Ungebetene Gäste‹ bringen Troi, Data und O'Brien als Besessene Picard, Worf und Keiko zur Frachtkammer 4, und Ro meldet, daß sie den Turbolift im Be-

reich von Deck 18 verlassen. (Nun, vom achtzehnten Deck aus könnte man durch Jefferiesröhren kriechen, um Deck 10 oder 4 zu erreichen, aber welchen Sinn hätte das?)

Geräte und Ausrüstung

• In einer Szene zeigt Riker einem Fähnrich, wie man in einem Nebel einen neuen Kurs bestimmt. Er nimmt an den Navigationskontrollen Platz, und eine Nahaufnahme zeigt uns die Displays. Erstaunlicherweise hat die Konsole große Ähnlichkeit mit der Funktionsstation im *Technischen Handbuch.* (Dort heißt es, daß die einzelnen Schaltpulte rekonfiguriert werden können. Vielleicht bedient der Fähnrich die Navigationskontrollen *und* die der Funktionsstation.)

• Offenbar hat die Frachtkammer 4 zwei Haupteingänge, obwohl wir nur einen erkennen. In einer Szene sehen wir sie von oben: Ein Offizier namens Shipley arbeitet an einer Konsole, die der im Transporterraum ähnelt. Von anderen Aufnahmen der Frachtkammer wissen wir, daß sich das Schott direkt hinter ihm befindet. Data und LaForge betreten die Frachtkammer rechts von Shipley, und wir hören, wie sich das Schott öffnet und dann wieder schließt. Shipley blickt zu dem Bereich, der sich zwischen ihm und dem Haupteingang erstreckt. Licht ist dort zu sehen. Nun, wenn Data und LaForge durch den Zugang hereingekommen wären, den die Crew in allen anderen Episoden benutzt, so hätten sie das Licht gesehen, bevor Shipley ihre Aufmerksamkeit darauf richten konnte. Mit ziemlicher Sicherheit wäre ein Arbeitskonflikt die Folge gewesen, denn immerhin gehört Shipley zur *Gewerkschaft der offiziellen und von Starfleet bestätigten Erkenner geheimnisvoller Lichter-*

scheinungen (GOSBEGL). Um Auseinandersetzungen in Hinsicht darauf zu vermeiden, wer wofür an Bord der *Enterprise* zuständig ist, beschlossen Data und LaForge, den kaum bekannten – und nie gezeigten – Nebeneingang der Frachtkammer 4 zu benutzen.

Antworten

1. Anapästischer Tetrameter.

2. Lieutenant Hagler und Fähnrich Rager.

EINE ECHTE Q

(TRUE Q)

Sternzeit: 46192.3 – 46193.8

Amanda Rogers kommt als Praktikantin zur *Enterprise,* was Q veranlaßt, dem Schiff einen Besuch abzustatten. Amanda wußte es bisher selbst nicht: Zwar sieht sie wie ein Mensch aus, aber in Wirklichkeit gehört sie zum Q-Kontinuum. Angeblich hat das Kontinuum folgendes beschlossen: Entweder kehrt Amanda zurück, oder sie muß darauf verzichten, ihre besonderen Kräfte zu verwenden. Amanda stellt fest, daß sie nicht auf ihre Macht verzichten kann, und daraufhin begleitet sie Q.

Quizfragen

1. *Wo wohnen Amandas Adoptiveltern und welchem Beruf gehen sie nach?*
2. *Wie heißt der Techniker von Tagra IV?*

Anmerkungen

Lee Zion von der USS *Kitty Hawk* nominierte jene Momente, als Q Beverly Crusher in einen Irish Setter verwandelt und Amanda ihr das ursprüngliche Erscheinungsbild zurückgibt – ohne daß die Ärztin etwas davon merkt. Lee hält diese Szene für den besten visuellen Gag in der ganzen Serie.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Crusher beauftragt die neue Praktikantin Amanda, einige Tricorder zu testen und sie dann zum Shuttlehangar zu bringen. Sie meint, Schwester Ogawa würde ihr beim Tragen helfen. Doch als Amanda im Hangar erscheint, ist sie ganz allein.

• Die Außenaufnahmen des Schiffes deuten darauf hin, daß die *Enterprise* mit Impulskraft fliegt. Dieser Eindruck wird bestätigt, wenn wir Gelegenheit haben, durch das Fenster ins All zu sehen. Hat es die Crew nicht sehr eilig, Tagra IV zu erreichen, um dort Hilfe zu leisten?

Geräte und Ausrüstung

• Warum trägt Amanda in dieser Episode keinen Insignienkommunikator?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Beim nächsten Punkt geht es nicht um einen Fehler, sondern um eine recht amüsante Besonderheit. Einer der für akustische Effekte zuständigen Techniker scheint sich einen Spaß mit Dr. Beverly Crusher erlaubt zu haben. Zum Schluß der Episode, nachdem Q und Amanda verschwunden sind, sieht Picard zu Crusher und wartet auf ihre Reaktion. Sie senkt den Blick und blinzelt zweimal. Wenn man die Ohren spitzt, kann man hören, wie im Hintergrund das elektronische Piepen von betätigten Schaltelementen erklingt – synchron zum Blinzeln der Ärztin! (Ist sie vielleicht zu einer Androidin geworden?)

Antworten

1. Sie leben im Bilaren-System und arbeiten als Meeresbiologen.

2. Orn Lote.

ERWACHSENE KINDER

(RASCALS)

Sternzeit: 46235.7 – 46236.3

Durch einen Transporterunfall verwandeln sich Picard, Ro, Guinan und Keiko in Kinder zurück. Unglücklicherweise wählen einige skrupellose Ferengi genau diesen Zeitpunkt, um die *Enterprise* anzugreifen, wobei sie zwei klingonische Schiffe einsetzen. Picard und die anderen Verwandelten werden von den Ferengi unterschätzt. Diesen Vorteil nutzen sie, um Riker dabei zu helfen, das Schiff wieder unter ihre Kontrolle zu bringen.

Quizfragen

1. *Wer hat Picard eingeladen, die Ruinen auf Suvin IV mit ihr zusammen zu erforschen?*
2. *Guinan behauptet, daß Ro nicht umhinkann, wie welches Tier umherzuspringen?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zwischen Picard und seinem jüngeren Selbst gibt es einige Unterschiede. Sie sprechen mit verschiedenen Akzenten. Der erwachsene Picard hat ein Grübchen im Kinn, der junge nicht. Auch die Augenfarbe stimmt nicht überein: Als Captain hat Picard blaue Augen, als Junge braune.

• Riker gibt eine ziemlich jämmerliche Figur ab, als die Ferengi das Flaggschiff der Föderation mit zwei alten klingonischen Schiffen überwältigen. Seine Strategie folgt dabei einem Muster, das wir aus vielen Situationen kennen, in denen die *Enterprise* in Gefahr gerät. (Dieses Muster wiederholt sich selbst in *STAR TREK: Treffen der Generationen.)* Es läuft auf folgendes hinaus: Man läßt zu, daß die feindlichen Raumer etwa zweihundert Mal mit ihren Phasern feuern können, um dann einen Schadensbericht von Worf anzufordern. Dann setzten die Feinde erneut ihre Phaser ein, fügen ihnen diesmal einige Photonentorpedos hinzu, woraufhin man sich nach dem Status der Schilde erkundigt. Unmittelbar darauf gibt man dem Gegner erneut Gelegenheit, Dutzende von Salven abzufeuern. Was man zum Anlaß nimmt, das Feuer *einmal* zu erwidern, um dann einige sogenannte Ausweichmanöver zu fliegen. Im Anschluß daran beginnt alles von vorn. Warum setzt Riker nicht das ganze Waffenpotential der *Enterprise* ein, um den alten, halb verrosteten klingonischen Schiffen eine Lektion zu erteilen?

Geräte und Ausrüstung

• Am Anfang der Episode wird der Transfer von Picard, Ro, Guinan und Keiko eingeleitet, während sie an Bord des Shuttles sitzen. Sie rematerialisieren im Stehen auf der Transporterplattform.

• In ›Das Herz des Captains‹ erfahren wir, daß Picard ein künstliches Herz hat – vermutlich in der richtigen Größe für einen Erwachsenen. Wie paßt es in die Brust des jungen Picard, ohne Probleme zu verursachen? Es kann sich wohl kaum

in eine jüngere Version verwandelt haben und dadurch geschrumpft sein, oder?

• Um die *Enterprise* wieder unter Kontrolle zu bringen, verwenden die Kinder Kommunikatoren. Damit lokalisieren sie mehrere Ferengi und veranlassen ihren Transfer auf eine Transporterplattform, die von einem Kraftfeld umgeben ist. Woher stammen die Kom-Geräte? Picard und Guinan behalten ihre Insignienkommunikatoren, aber die Kinder benutzen *vier* andere, um die Ferengi zu fangen. Eine dieser Aktionen verdient besondere Aufmerksamkeit. Picard befestigt einen Kommunikator an der Rückseite eines Wagens. Das Fahrzeug dient dazu, einen Ferengi abzulenken und Keiko Gelegenheit zu geben, mehrere Phaser aus dem Transporterraum zu holen. Als das Paar in Deckung geht, kehrt der Ferengi mit dem Wagen zurück. Er bringt ihn in den Transporterraum, ohne den an der Rückseite befestigten Kommunikator zu bemerken. Später stößt Picard mit dem Fahrzeug an den Fuß des Ferengi, womit er das Kom-Gerät aktiviert. Die Signale des Kommunikators ermöglichen die Ausrichtung des Transferfokus. Ganz abgesehen davon, daß dieser Ferengi sehr unaufmerksam ist: Wie erfolgt die Aktivierung eines Insignienkommunikators? In diesem Fall befindet er sich an der Rückseite des Wagens. Wenn solche Kom-Geräte schon durch eine geringfügige Erschütterung aktiv werden: Wieso hören wir dann nicht ihr Zirpen, sobald sich zwei Besatzungsmitglieder umarmen oder dergleichen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die jüngere Guinan ist mit Augenbrauen ausgestattet, die ihr älteres Selbst offenbar entfernt hat.

• In einer Szene holt die verjüngte Keiko für O'Brien und sich selbst Kaffee vom Replikator. Dabei hält sie eine Tasse Kaffee mit Sahne in der linken und eine Tasse mit schwarzem Kaffee in der rechten Hand. Keiko dreht sich um, und die Kamera schwenkt zu O'Brien. Als sie wieder im Bild erscheint, hat sie die Tassen vertauscht: Jetzt hält sie den schwarzen Kaffee in der linken und den mit Sahne in der rechten Hand.

• Zu Beginn der Episode, an Bord des Shuttles, sehen wir Keiko mit einem Tablett. Darauf ruhen fünf runde Behälter und eine unbedeckte Pflanze. Beim Retransfer als Kind hält Keiko das Tablett noch immer, und angeblich trifft dasselbe Tablett in der Krankenstation ein. Allerdings sehen wir darauf *sechs* runde Behälter und eine Pflanze, deren Wachstum die Ärztin beschleunigt hat.

• Die Ferengi scheinen ihre Handwaffen von den Romulanern gekauft zu haben.

• Die ersten Gefechtsszenen zeigen die *Enterprise* im Kampf gegen zwei klingonische Schiffe. Spätere Außenaufnahmen zeigen immer nur einen klingonischen Raumer. Hat der andere die Tarnvorrichtung aktiviert, um die Zielerfassung zu erschweren, falls Riker die *Enterprise* wieder unter Kontrolle bringen sollte?

• Picard schickt Alexander mit dem Auftrag in die Krankenstation, Injektoren zu holen. Später schickt Keiko damit einen Ferengi ins Reich der Träume. Doch als Alexander aus der Jefferiesröhre kriecht und die Injektoren Picard reicht… Wenn

man genau hinsieht, stellt man fest, daß ihre Phiolen leer sind und gar kein Betäubungsmittel enthalten!

Antworten

1. Dr. Langford.

2. Wie ein tarkassianisches Klingentier.

EINE HANDVOLL DATAS

(A FISTFUL OF DATAS)

Sternzeit: 46271.5 – 46278.3

Eine von Data verursachte Fehlfunktion im Maschinenraum verändert ein Holodeck-Programm, in dem Worf, Alexander und Troi agieren – es stellt den Wilden Westen dar. Plötzlich sehen alle Feinde in der Stadt Deadwood wie Data aus. Mit Hilfe seines Insignienkommunikators improvisiert Worf ein Kraftfeld, tritt dem Oberhaupt der Bösewichter entgegen und schießt ihm die Waffe aus der Hand.

Quizfragen

1. *Wo wird die* Enterprise *in einigen Wochen neue Besatzungsmitglieder an Bord nehmen?*
2. *Wer leitet Deadwoods Bordell?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Zu Beginn der Episode will Crusher Picard dazu überreden, in ihrem Stück die Rolle des Butlers zu übernehmen. Sie meint, die Proben begännen um ›halb zwei‹. Nun, vermutlich ist der Nachmittag gemeint, aber für gewöhnlich verwendet man für Zeitangaben an Bord der *Enterprise* das Vierundzwanzig-Stunden-Format.

Geräte und Ausrüstung

• Als sich Eli Hollander anschickt, Worf zu erschießen, knallt es plötzlich, und Elis Hut fliegt fort. Er hält noch immer seinen 45er Revolver in der Hand und sieht zu Troi, die ein Gewehr auf ihn gerichtet hat. Wenige Sekunden später läßt Eli seine Waffe fallen. Wenn ich mich nicht sehr irre, ist Troi mit einem Repetiergewehr ausgestattet. Da sie gerade geschossen hat, muß sie nachladen, um das Gewehr erneut schußbereit zu machen. Wozu ihr Eli Hollander unter normalen Umständen sicher keine Gelegenheit gäbe: Er würde mit seinem Revolver auf sie schießen.

• Alexander und Barclay scheinen die Holodeck-Gestalten darauf programmiert zu haben, Troi immer wieder ›Fremde‹ zu nennen. Als sie erscheint und Eli den Hut vom Kopf schießt, meint Alexander, er hätte Counselor Troi eingeladen, ihnen später Gesellschaft zu leisten. Im Gefängnis sagte Worf ›Troi‹, und sie antwortet, ihr Name sei Durango. Bei diesem Wortwechsel befindet sich Eli in der Zelle nebenan, doch als Frank später nach der ›Fremden‹ fragt, kann er keinen Namen nennen.

• Offenbar haben Alexander und Barclay das Holodeck auch darauf programmiert, einen Helden aus Worf zu machen. Bei der entscheidenden Schießerei zieht Frank Hollander seine Waffe, geht in die Hocke und feuert, indem er mit einer Hand den Abzug betätigt und mit der anderen immer wieder den Hahn zurückschlägt – auf diese Weise kann er schnell hintereinander schießen. Als Frank den Revolver leergeschossen hat, wirft ihm ein Kumpel einen anderen zu. Worf beobachtet, wie die Waffe durch die Luft fliegt. Frank hockt noch immer auf dem Boden, fängt den Revolver mit der linken Hand und hebt

die rechte, um den Hahn zu spannen. Er braucht höchstens eine halbe Sekunde, um den nächsten Schuß abzufeuern – und eine Holodeck-Gestalt mit Datas Reflexen könnte vielleicht noch schneller schießen. Wie dem auch sei: An dieser Stelle schwenkt die Kamera zu Worf. Er zieht und schießt seinem Gegner die Waffe aus der Hand, *bevor* Hollander feuern kann. Außerdem: Als Frank den Revolver verliert, steht er, und der rechte Arm hängt nach unten. Dies ergibt nur einen Sinn, wenn Hollander die rechte Hand sinken ließ, aufstand und wartete, bis Worf zog und schoß.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei den folgenden Punkten handelt es sich vielleicht um Fehlfunktionen des Holodecks, aber ich möchte sie trotzdem erwähnen. Achten Sie auf Frank Hollanders linken Arm, als er seinen Sohn im Gefängnis besucht. Als er sich von der Zelle abwendet, um fortzugehen, verschwindet ein kleiner Teil seines Ellenbogens. (Das geschieht tatsächlich, auch wenn es nicht leicht zu erkennen ist.)

• Offenbar wollten die Produzenten keinen Statisten dafür bezahlen, in der Zelle zu stehen und eine Data-Version von Eli Hollander darzustellen, als Frank ins vordere Zimmer des Gefängnisses zurückkehrt. Entweder das – oder ein Statist wurde dafür bezahlt, *genau* wie eine schlechte Puppe auszusehen!

• Bei der Schießerei zwischen Worf und Frank Hollander bekommen wir Gelegenheit, interessante Schatten zu beobachten. Worf und Eli Hollander kommen aus dem Gefängnis. Als wir sie von oben sehen, stehen sie dicht vor dem Schatten eines großen Gebäudes. Die Perspektive wechselt, und plötzlich

ist der Schatten direkt vor ihnen verschwunden. Dann kommen Frank Hollander und Alexander aus dem Gefängnis. Sie bleiben mitten auf der Straße stehen, ein ganzes Stück von allen Schatten entfernt. Als wir auch sie von oben sehen, reicht ein Dachschatten nahe an sie heran.

Antworten

1. Bei Starbase 118.

2. Miß Langford.

DATAS HYPOTHESE

(THE QUALITY OF LIFE)

Sternzeit: 46307.2 – 46317.8

Für die Konstruktion einer Partikelfontäne entwickelt Dr. Farallon kleine Roboter, die er ›Exocomps‹ nennt. Data gelangt bald zu dem Schluß, daß die Exocomps intelligent sind, und er weigert sich, sie zu opfern, um Picard und LaForge das Leben zu retten. Schließlich erklären sich die Roboter freiwillig zu der Mission bereit.

Quizfragen

1. *Welches Spiel kündigt Crusher an, als sie zu Beginn dieser Episode die Karten mischt?*
2. *Starfleet erwägt, die Partikelfontäne für Bergbauarbeiten auf welchem Planeten einzusetzen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Brian Fitzgerald aus Acworth, GA, weist mich darauf hin, daß ich Dr. Farallons Erfindung im ersten Beckmesser-Band ›Plasmafontäne‹ genannt habe, obwohl es eigentlich ›Partikelfontäne‹ heißen muß.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sich die Episode dem Ende entgegenneigt, beschließt Riker, die Exocomps wie kleine Bomben einzusetzen. Auf die-

se Weise will er die Partikelfontäne deaktivieren und Picard und LaForge retten, die noch immer in der Station gefangen sind. Data ist entschieden gegen diesen Plan, blockiert die Transporter und meint, daß Riker nicht das Leben der Exocomps opfern darf, um Picard und LaForge vor dem Tod zu bewahren. Der Androide betont, es sei »nicht zu rechtfertigen, eine Lebensform für eine andere zu opfern«. Diese Behauptung verdient es, näher untersucht zu werden. In früheren Episoden haben wir erlebt, daß die Föderation intelligenten Wesen gewisse Rechte garantiert. Wichtig ist dabei: Es muß sich nicht ›nur‹ um Lebewesen, sondern um *intelligente* Lebewesen handeln. Allein solche Geschöpfe können Anspruch auf die von der Föderation verbürgten Rechte erheben. Dazu gehört natürlich und an erster Stelle das Recht auf Leben. Mit anderen Worten: Die Gesetze der Föderation lassen es nicht zu, daß mir jemand befiehlt, mich zu opfern, um jemand anderen zu retten. (Es sei denn, ich gehöre zu Starfleet und der Befehl kommt von einem Vorgesetzten…) Darauf will Data vermutlich hinaus: Seiner Ansicht nach genießen die Exocomps nach dem Föderationsgesetz entsprechende Rechte, weshalb Riker sie nicht auslöschen darf, um Picard und LaForge zu retten. *Allerdings:* In dieser Episode deutet nichts darauf hin, daß die Exocomps *intelligent* sind. Es geht vielmehr um die Frage, ob sie *leben.* Data gründet seine ganze Argumentation auf den Umstand, daß die Exocomps einen Überlebensinstinkt gezeigt haben. Nun, selbst Kakerlaken zeigen einen Überlebensinstinkt, wenn man mit einem Schuh in der Hand Jagd auf sie macht. Würde Data es auch ablehnen, Kakerlaken zur Partikelfontäne zu schicken, um Picard und LaForge zu retten? Kakerlaken sind lebendig, oder? (Ja, ich weiß, daß die Exo-

comps angeblich sehr intelligent sind, aber in dieser Hinsicht schneiden auch Kakerlaken nicht schlecht ab. Immerhin haben sie als Spezies überlebt, obwohl die Menschheit schon seit vielen Jahren versucht, sie auszurotten.)

• Riker trifft eine Vereinbarung mit Data. Der Erste Offizier verkündet seine Bereitschaft, die Exocomps zu fragen, ob sie zu einer Rettungsmission bereit sind. Data antwortet, daß er die Transporterkontrollen freigibt, wenn die Exocomps einverstanden sind. Die Szene wechselt zum Transporterraum. Die Exocomps sind tatsächlich zu der Mission bereit, und der Transporterchef transferiert sie. Wann hat Data die Transporterkontrollen freigegeben?

• *STAR TREK: Die nächste Generation* braucht jemanden wie Spock, der die Menschen ab und zu von ihrem hohen Roß herunterholt. Am Ende der Episode erklärt Data sein Verhalten dem Captain. Picard glaubt, dem Androiden ein Kompliment zu machen, als er meint, Data hätte seine »menschlichste Entscheidung getroffen«. Bei solchen Gelegenheiten wünsche ich mir Antworten wie jene, die Spock in *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* gab. Als Kirk darauf hinweist, daß alle Menschen sind, meint Spock, eine solche Feststellung empfinde er als beleidigend!

Logik und Voraussetzungen

• In der Krankenstation versuchen Crusher und Data, das Leben zu definieren. Die Ärztin führt Eigenschaften wie Bewegung, Verzehr und Fortpflanzung an. Data erwidert, Feuer zeichne sich durch solche Merkmale aus, ohne deshalb als lebendig zu gelten. Crusher betont, die gleichen Argumente

könnte man bei wachsenden Kristallen verwenden, die »wir natürlich nicht für lebendig halten«. Nun, in ›Ein Planet wehrt sich‹ hielt die gute Dr. Beverly Crusher Kristalle nicht nur für lebendig, sondern auch für intelligent.

• Im gleichen Gespräch weist Data darauf hin, daß er sich nicht fortpflanzen kann und trotzdem als lebendig gilt. Was ist mit Lal? Galt sie nicht als Datas Tochter in ›Datas Nachkomme‹? Zugegeben, ihre Existenz dauerte nicht lange, aber für eine gewisse Zeit *lebte* sie.

Geräte und Ausrüstung

• Ein Exocomp weigert sich, einen Tunnel zu betreten, der wenige Sekunden später explodiert. LaForge und Farallon bringen ihn zum Maschinenraum, um dort eine gründliche Analyse vorzunehmen. Data gesellt sich ihnen hinzu. Ein Bildschirm zeigt den Hauptprozessor des Exocomp, und die Darstellung scrollt langsam nach unten. LaForge entdeckt etwas und bittet Data, die Sektion Gamma 4 zu vergrößern. Der Androide führt einige Schaltungen durch, und nach wenigen Sekunden vergrößert sich ein Bildbereich, der sich ganz oben rechts befindet. Nun, die Darstellung scrollt ständig nach unten, was bedeutet: Die vergrößerte Sektion war noch gar nicht auf dem Schirm zu sehen, als LaForge um eine Vergrößerung bat.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Anfang dieser Episode fehlt Worfs Schärpe. (Vermutlich befindet sie sich in der Reinigung für Kleidungsstücke aus Metall.)

• Um den Überlebensinstinkt eines Exocomp zu testen, führen Data, LaForge und Farallon ein Experiment durch. Sie schikken den Roboter in eine lange Jefferiesröhre und simulieren die Explosion einer Plasmaleitung. Die Röhre beginnt im Jefferies-Zugangsraum links von der zentralen Konsole im Maschinenraum und erstreckt sich von dort aus in Richtung Warpkern. Sie scheint parallel zu den Wänden des Maschinenraums zu verlaufen. Aber das kann nicht sein, denn in der Nähe von LaForges Büro weichen die Wände zurück. Der Abstand zwischen ihnen wächst erneut, als sie den Warpkern erreichen. Außerdem gibt es in der Wand links vom Kern einen Lift. Wenn die Jefferiesröhre gerade ist, müßte sie irgendwann aus der Wand herauskommen!

Antworten

1. Seven Card Stud-Poker.

2. Carema III.

GEHEIME MISSION AUF CELTRIS DREI (1)

(CHAIN OF COMMAND [1])

Sternzeit: 46357.4 – 46358.2

Die Cardassianer führen einen komplexen Plan aus und überzeugen die Föderation davon, daß sie eine gräßliche metagenische Waffe konstruiert haben. Starfleet beauftragt Picard mit einer geheimen Mission: Er soll die Waffe finden und zerstören. Während seiner Abwesenheit erhält Captain Edward Jellico den Befehl über die *Enterprise.* Wie sich herausstellt, existiert das metagenische Vernichtungsinstrument überhaupt nicht – es ging den Cardassianern darum, Picard in eine Falle zu locken.

Quizfragen

1. *Wie heißt das Shuttle, das Picard, Crusher und Worf' für ihre Mission verwenden?*
2. *Wie heißen Gul Lemecs Adjutanten?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Woher stammt das Licht in den Höhlen von Celtris III?

• Der erfahrene Bergsteiger Robert Chisnall teilt mir mit, daß die Einsatzgruppe nicht genug Seil mitnahm, um fünfhundert Meter weit abzusteigen. Er weist auf folgendes hin: Es ist nicht nötig, daß alle gleichzeitig

absteigen. Wenn einer nach dem anderen aufbricht, ist weniger Seil erforderlich. Außerdem hat es keinen Sinn, sich immer wieder von der Felswand abzustoßen: Dadurch kommt man zwar schneller voran, aber mit einer solchen Methode des ›Abstiegs‹ sind erhebliche Gefahren verbunden. Ganz offensichtlich stand hier der visuell-dramatische Effekt im Vordergrund.

Geräte und Ausrüstung

• Warum trägt Vizeadmiralin Necheyev keinen Insignienkommunikator, als sie an Bord kommt, um Picard mitzuteilen, daß sie Captain Jellico das Kommando über die *Enterprise* gibt?

• Worf betrachtet eine Wand, in die er mit dem Phaser eine Öffnung brennen muß. Schließlich meint er, die Justierungsstufe 16 sollte genügen. Das glaube ich gern! Nach dem *Technischen Handbuch* ist Stufe 16 die höchste Justierung des Phasers und verursacht ›explosive Auflösungseffekte‹. (Übrigens: Picard klettert über Felsen, auf die Worf erst vor kurzer Zeit geschossen hat. Sie müßten doch ziemlich heiß sein, oder?)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Picard, Crusher und Worf suchen nach einer Möglichkeit, die cardassianische Welt Celtris III zu erreichen. Zu diesem Zweck besuchen sie eine Bar auf Torman V. Dort spricht Picard mit jemandem, der so aussieht, als stamme er aus der Gemeinschaft der Kinder von Tama. Aber das ist natürlich unmöglich, denn die Kinder von Tama verständigen sich allein mit Hilfe von Metaphern.

Antworten

1. Feyhman.

2. Glin Corak und Glin Tajor.

GEHEIME MISSION AUF CELTRIS DREI (2)

(CHAIN OF COMMAND [2])

Sternzeit: 46360.8

Um eine cardassianische Offensive gegen die Föderation vorzubereiten, foltert Gul Madred den gefangenen Picard. Er will Informationen über Starfleet-Strategien und Einsatzpläne für die Schiffe zu erhalten. Unterdessen führt Captain Jellico Verhandlungen mit den Cardassianern – um dann einen Präventivschlag gegen die cardassianischen Streitkräfte zu führen und Picards Freilassung zu erzwingen.

Quizfragen

1. *Zu welchem neutralen Planeten hat Gul Madred angeblich eine Nachricht geschickt, die Picard betrifft?*
2. *Wo verbergen die Cardassianer ihre Invasionsflotte?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 695 des ersten Beckmesser-Bands habe ich mich gefragt, ob die Produzenten mit dieser Episode ganz bewußt Parallelen zu George Orwells *1984* schufen. An der entsprechenden Stelle schrieb ich, die Folterer in dem Buch wollten ihre Opfer zu der Behauptung bewegen, zwei und zwei ergäbe fünf. Graham Buckingham aus Thompson, Manitoba, schreibt: »Auch mir

sind die Ähnlichkeiten zwischen Picards Folterung und der von Winston Smith in *1984* aufgefallen. Die Parallelen sind sogar noch bemerkenswerter, wenn man sie richtig wiedergibt. O'Brien, Smiths *einziger* Folterer, hält vier Finger hoch und fragt Smith, wie viele er sieht. Unter der Folter antwortet Smith auch weiterhin, es seien vier. Um den Schmerzen zu entkommen, behauptet er schließlich, fünf zu sehen. Als die Pein unerträglich wird, weiß er nicht mehr, wie viele es sind. Smith wird nie aufgefordert, zwei und zwei zu fünf zu addieren. In seinem Tagebuch schreibt er: ›Freiheit bedeutet, daß man sagen kann, zwei und zwei ergibt vier.‹ Die Partei will ihn davon überzeugen, daß zwei und zwei nicht nur vier sein kann, sondern auch drei, fünf oder irgend etwas anderes – wenn das dem Wunsch der Partei entspricht.«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als Jellico Riker ablöst, zieht Data eine rote Uniform an. Doch als der Androide in ›Galavorstellung‹ bei Gefechtsmanövern zu Picards Erstem Offizier wird, behält er die goldgelbe Uniform an. Warum? Was bedeuten die unterschiedlichen Farben? Blau symbolisiert ganz offensichtlich die medizinischen und wissenschaftlichen Abteilungen, aber warum tragen Picard, Riker und Fähnriche Rot, während alle anderen mit Gold vorliebnehmen?

• Gul Madreds Tochter kommt zu Besuch, und zwar in voller militärischer Kluft. Da sie wohl kaum zum Militär gehören kann, müssen wir uns fragen: Macht sie gerade die ›Ich möchte genau wie mein Paps sein‹-Phase durch?

• Jellico braucht den besten Piloten an Bord und sucht das Quartier des früheren Ersten Offiziers aus. Ist Riker wirklich ein besserer Pilot als Data? Oder sucht Jellico vielleicht nach dem besten *entbehrlichen* Piloten an Bord?

Geräte und Ausrüstung

• Bei der Verminung der cardassianischen Schiffe: Wie oft muß Riker mit dem Shuttle hin und her fliegen? Jellico weist Worf an, insgesamt fünfhundert Minen vorzubereiten, und beim ersten Shuttleflug befinden sich nur einige wenige an Bord. Außerdem: Wie setzen Riker und LaForge die Minen ein? Öffnen sie einfach die Schleuse, um die Dinger dann ins All zu stoßen?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Anfang der Episode veranlaßt Gul Madred die Implantation eines Schmerzstimulators in Picards Brust. Die Operation hinterläßt eine häßliche Narbe in Höhe des linken Pektoralmuskels, dicht unter dem Schlüsselbein. Nach dem Besuch von Gul Madreds Tochter erkennt man durch eine Öffnung in Picards Kleidung zumindest einen Teil jener Stelle, und wir sehen: Die Narbe ist verschwunden.

• In einigen Szenen blickt Picard angeblich zu den vier Lichtern hinter Madred, doch die Schatten verkünden eine andere Botschaft. Um ein Beispiel zu nennen: Picard sagt, daß er Gul Madred immer für einen hilflosen kleinen Jungen halten wird, woraufhin der zornige Cardassianer die vom Stimulator erzeugten Schmerzen drastisch verstärkt. Picard ruft, daß Madred ihn nicht brechen kann. Beobachten Sie die Schatten in

den folgenden Momenten. Meiner Ansicht nach deuten sie nicht darauf hin, daß es ›vier Lichter‹ gibt.

Antworten

1. Tohvun III.

2. Im McAllister-Nebel.

DAS SCHIFF IN DER FLASCHE

(SHIP IN A BOTTLE)

Sternzeit: 46424.1

Das Holodeck-Geschöpf Moriarty erwacht und gaukelt Picard, Data und Barclay vor, es hätte eine Möglichkeit gefunden, die Projektionskammer zu verlassen. In Wirklichkeit hält Moriarty sie in einer speziellen Holo-Welt fest. Gleichzeitig verlangt er von der Crew, eine Möglichkeit für ihn zu finden, in der Realität zu existierten. Picard und Data kommen ihm auf die Schliche: Sie schaffen eine weitere Holo-Welt, um Moriarty davon zu überzeugen, daß er einen Erfolg erzielt hat.

Quizfragen

1. *Welches Logbuch sollte die Ergebnisse von Datas und Barclays Versuch enthalten, einen Stuhl vom Holodeck zu beamen?*
2. *Welches Ziel schlägt Riker für den Shuttleflug von Moriarty und Gräfin Barthalomew vor?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene gelangt Data zu dem Schluß, daß Picard, Barclay und er noch immer auf dem Holodeck sind. Den entscheidenden Hinweis gibt LaForge. Data beobachtet, wie der Chefingenieur mit der linken Hand die Kontrollen eines elektronischen Datenblocks betä-

tigt. Er wirft ihm ein Objekt zu, das Geordi mit der linken Hand auffängt. Deshalb hält der Androide LaForge für eine fehlerhafte holographische Projektion, denn der echte Chefingenieur ist Rechtshänder. John Watson beschloß, diese Theorie der dominanten Hand auf die Probe zu stellen, indem er Dinge warf und sie von anderen Leuten auffangen ließ. Dabei fand er heraus: Die meisten Personen neigen dazu, Objekte mit der Hand zu fangen, die ihnen am nächsten ist. Die Handdominanz spielt dabei eine untergeordnete Rolle. (Übrigens: Debbie Sleeter aus Albuquerque ist Linkshänderin, aber oft fängt sie Dinge mit der rechten Hand auf.)

• Nach der Entdeckung, daß sie sich noch immer auf dem Holodeck befinden, vermuten Picard und Data, daß Moriarty alle Holodeckkontrollen auf sein Verbalmuster programmiert hat. Nun, warum ahmt Data nicht einfach seine Stimme nach, um es ihnen zu ermöglichen, die Projektionskammer zu verlassen?

Logik und Voraussetzungen

• In ›Datas Hypothese‹ schwingt sich der Androide zum Verteidiger aller künstlichen Lebensformen auf, doch in dieser Episode scheint ihn Moriartys Wunsch, in der Wirklichkeit zu existieren, kaum zu beeindrucken.

• Offenbar hat Data die Fähigkeit verloren, zwischen Holo-Welt und Realität zu unterscheiden. In der Doppelfolge ›Der Mächtige‹ und ›Mission Farpoint‹ fiel es ihm nicht schwer, die Rückwand der Projektionskammer zu finden.

Geräte und Ausrüstung

• Warum ist Picard besorgt, daß Moriarty verschwinden könnte, wenn er das Holodeck verläßt? Moriartys Programm ist doch in einem gut gesicherten Archiv abgelegt, oder? Bei Computersystemen des zwanzigsten Jahrhunderts sieht die Sache folgendermaßen aus: Wenn ich eine Anwendung starte, wird sie vom Speichermedium ins RAM geladen. Wenn etwas mit der Kopie im RAM geschieht, kann ich auf die Festplattenversion zurückgreifen. Bei den Computern des vierundzwanzigsten Jahrhunderts sollte es doch ähnlich zugehen, oder? Und wenn nicht: Kann Picard nicht eine Sicherheitskopie erstellen und Moriarty dann nach draußen gehen lassen, um zu sehen, was passiert?

• In einer Szene sagt der Holo-LaForge: »Holodeck-Materie hat nur dann Kohäsion, wenn sie sich innerhalb der Projektionskammer befindet.« Wenn das stimmt, erlebt Picard einen peinlichen Augenblick, als er am Ende der Episode das Holodeck verläßt. Als er es betrat, trug er ein graues Hemd und eine rote Jacke. Er verläßt es mit seiner üblichen Uniform. Woher hat er sie? Vom Holodeck. Woraus besteht die Uniform? Aus Holodeck-Materie. Was geschieht mit Holodeck-Materie, wenn sie die Projektionskammer verläßt? Sie löst sich auf und… verschwindet!

• Am Ende der Episode befürchtet der nervöse Barclay, daß er vielleicht nur ein Programm ist, das irgendwo in einem Computer läuft. Er sagt: »Computer, Programm beenden.« Natürlich geschieht nichts. Und genau darin besteht das Problem: Es geschieht *nichts.* Es erklingt kein bestätigendes Zirpen. Der Computer antwortet auch nicht: »Bitte spezifizieren Sie die Anweisung.« Er ignoriert Barclay einfach. Seine stumme Bot-

schaft lautet: »Das sind die dämlichsten Worte, die dir jemals über die Lippen gekommen sind, und ich lasse mich nicht dazu herab, sie offiziell zur Kenntnis zu nehmen.«

Antworten

1. Transporter-Logbuch 759.

2. Meles II.

AQUIEL

(AQUIEL)

Sternzeit: 46461.3

Ein fremder Organismus, der seine Opfer erst absorbiert und dann ihr Erscheinungsbild annimmt, verschlingt Keith Rocha kurz vor seiner Versetzung zur Relais-Station 47. Der andere Offizier jener Raumstation, Aquiel Uhnari, muß fliehen und gerät dadurch in Verdacht, Rocha ermordet zu haben. Mit La-Forges Hilfe kann sie ihre Unschuld beweisen.

Quizfragen

1. *Wo hat Uhnari vor der Versetzung zur Relais-Station 47 gearbeitet?*
2. *Welche Worte spricht Counselor Troi in dieser Episode?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Worf trifft eine verwirrende Entscheidung, als er den Klingonen Morag zu seinem Quartier an Bord der *Enterprise* bringt. Von der Aussichtskammer führt er Morag durch die Tür, hinter der sich die Brücke erstreckt! Woraus folgt: Anschließend eskortiert er ihn durch den Kontrollraum zum Turbolift und dann zu seiner Unterkunft. Nun, vielleicht wollte Worf eine Besichtigungstour für den *Mordverdächtigen* veranstalten, und er begann sie bei der Brücke, dem interessantesten und wichtigsten Ort an Bord.

• Beim ersten Außeneinsatz findet Dr. Crusher Schleim auf dem Boden. Er stellt sich als Teil eines Wesens heraus, daß jedes beliebige Objekt absorbieren und sein Erscheinungsbild annehmen kann. Als es sich in Beverlys Hand verwandelt – übrigens *ohne* die echte Hand zu absorbieren –, betreten Picard und Riker die Krankenstation, um den Anblick mit ziemlicher Verblüffung zur Kenntnis zu nehmen. Der Schleimhaufen liegt mitten im Zimmer auf dem Boden, ohne daß irgendwelche Sicherheitsmaßnahmen ergriffen wurden. Sollte man mit fremden Substanzen nicht etwas vorsichtiger umgehen?

• Am Schluß der Episode erfahren wir, daß das fremde Wesen zu einem früheren Zeitpunkt Uhnaris Hund absorbiert und sein Erscheinungsbild angenommen hat. Anschließend versucht es, LaForge anzugreifen. Mit erstaunlicher Agilität weicht der Chefingenieur immer wieder aus, aber er ruft nicht ein einziges Mal: »Sicherheitsgruppe zum Quartier von LaForge!«

Geräte und Ausrüstung

• Die Starfleet-Technik überrascht mich immer wieder. Kurz nach dem Eintreffen einer Einsatzgruppe in der Relais-Station 47 schneidet Worf ein Stück aus einer Decksplatte. Darauf befindet sich ein Schleimtropfen, den Crusher an Bord der *Enterprise* untersuchen möchte. Der Phaser erweckt den Eindruck, auf eine Stelle zu zielen, die ein ganzes Stück von dem Tropfen entfernt ist. Aber der Zielerfassungsmechanismus erkennt offenbar die Wünsche des Klingonen und richtet den Strahl entsprechend aus.

• Am Ende der Episode hat Geordi offenbar das energetische Niveau seines Phasers erheblich erhöht. Vorherige Dialoge deuten darauf hin, daß der Schleim auf der Decksplatte dreißig oder vierzig Sekunden lang Strahlen der Stufe 10 standhielt. Doch LaForge braucht nur wenige Sekunden, um das fremde Wesen mit seinem Phaser aufzulösen. (Ich frage mich, was aus dem ›Alarm bei tödlichen Phaserentladungen‹ geworden ist, über den die *Enterprise*-A in *STAR TREK VI: Das unentdeckte Land* verfügte.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Alle Außenaufnahmen zeigen eine rotierende Relais-Station. Doch wenn wir Gelegenheit bekommen, im Innern der Station aus den Fenstern zu sehen, sind die Sterne nicht in Bewegung.

• Es geht darum, die Ereignisse an Bord der Station zu rekonstruieren, und LaForge versucht, auf Uhnaris persönliche Aufzeichnungen zuzugreifen. In einer Szene wirft er verärgert ein Instrument in seine Werkzeugtasche. Rechts davon befinden sich ein kleiner zylindrischer Apparat und ein elektronischer Datenblock. Geordi fordert den Computer zu einer diagnostischen Kontrolle auf und ordert dann Eiskaffee beim Replikator. Als er wieder zur Konsole blickt und ein Bild von Uhnari sieht, ist das Instrument aus der Werkzeugtasche verschwunden, und das zylindrische Objekt steht an einer anderen Stelle. Von dem Datenblock fehlt jede Spur. (Unheimlich, nicht wahr?)

• LaForge sieht sich Uhnaris Aufzeichnungen an und findet eine Stelle, der er größere Aufmerksamkeit schenken möchte. Er weist den Computer an, zur entsprechenden Sequenz zu-

rückzukehren, und anschließend betrachtet er die Bilder zum zweiten Mal. Dabei erscheint links hinter Uhnari ein Galgenmikrofon.

Antworten

1. Auf Deriben V.

2. »Besorgt.« (Für diesen Hinweis danke ich Geoffrey Cook aus Hammmond, IN. Er schreibt: »Vermutlich war es Marina Sirtis peinlich, ihre Gage für ein einziges Wort einzukassieren. Nun, in der nächsten Episode schafft sie einen guten Ausgleich.«)

GENERATOR FÜR DIE STAR TREK-TECHNOSPRACHE

Es macht Spaß! Es ist interessant! Es geht schnell! Jetzt können auch Sie eine spezielle Technosprache entwickeln, ähnlich der in *STAR TREK: Die nächste Generation.* Wählen Sie einfach eine Zahl aus den vier verschiedenen Spalten und setzen sie die einzelnen Wörter zusammen. Aus ›3 1 2 2‹ ergibt sich zum Beispiel ›ringförmiger Sperrstrahl‹. Oder wie wär's mit ›1 2 4 3‹? Daraus ergibt sich ›anaphasisches Energiewesen‹! Verblüffen Sie Ihre Freunde! Beeindrucken Sie die Familie! Fangen Sie noch heute damit an, wie LaForge und Data zu sprechen.

1.	(leer)	1.	(leer)	1.	(leer)	1.	(leer)
2.	ambiental(e, er, es)	2.	anaphasisch(e, er, es)	2.	Sperr	2.	Strahl
3.	ringförmig(e, er, es)	3.	axionisch(e, er, es)	3.	Abschirm	3.	Wesen
4.	Quanten	4.	biomimetisch(e, er, es)	4.	Energie	4.	Blase

5.	Raum	5.	kosmisch(e, er, es)	5.	Fluß	5.	Schub
6.	trans-	6.	duodynetisch(e, er, es)	6.	Impuls	6.	Kapazitor
		7.	dynamisch(e, er, es)	7.	Partikel	7.	Leitung
		8.	genetisch(e, er, es)	8.	Plasma	8.	Konverter
		9.	interphasisch(e, er, es)	9.	Vertion	9.	Kern
		10.	isomiatisch(e, er, es)	10.	Warp	10.	Diskriminator
		11.	magnaskopisch(e, er, es)			11.	Feld
		12.	metagenisch(e, er, es)			12.	Scanner
		13.	metaphasisch(e, er, es)			13.	Sensor
		14.	nukleonisch(e, er, es)			14.	Hülle
		15.	osmotisch(e, er, es)			15.	Strom
		16.	plasmonisch(e, er, es)			16.	String
		17.	positronisch(e, er, es)				
		18.	statisch(e, er, es)				
		19.	subharmonisch(e, er, es)				

DAS GESICHT DES FEINDES

(FACE OF THE ENEMY)

Sternzeit: 46519.1

Troi erwacht an Bord eines romulanischen Schiffes. Kosmetische Operationen haben ihr das Erscheinungsbild einer Romulanerin gegeben, und sie gilt nun als Mitglied des Geheimdienstes Tal Shiar. Die romulanische Untergrundbewegung ist bestrebt, drei hochrangige Mitglieder des Senats zur Föderation zu bringen, wo sie um politisches Asyl bitten wollen. Die Flüchtlinge brauchen Trois Hilfe, um den Starfleet-Sensoren an der Grenze zu entgehen.

Quizfragen

1. *Wie heißt Commander Toreths Schiff?*
2. *Welche Belohnung bekam Commander Toreth für ihren Angriff auf den klingonischen Außenposten?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Vermutlich gibt es bei den Romulanern visuelle Aufzeichnungen, so wie auch bei Starfleet. Wenn das tatsächlich der Fall ist: Hat Commander Toreth die Daten von Rakal überprüft? Verfügt die romulanische Untergrundbewegung über genug Einfluß, um die Aufzeichnungen zu manipulieren? Oder sieht Troi zufälligerweise genau wie Rakal aus?

• In dieser Episode erscheint ein Mann namens DeSeve, der sich vor zwanzig Jahren nach Romulus absetzte und nun beschlossen hat, zur Föderation zurückzukehren. Allerdings: Aus ›Die neutrale Zone‹ geht hervor, daß es zur Zeit jener Episode seit dreiundfünfzig Jahren keine Kontakte mehr zum Reich gegeben hat. Also: Vor zwanzig Jahren – nachdem die Romulaner mehr als dreißig Jahre lang absolut nichts von sich hören ließen – kam es diesem Burschen plötzlich in den Sinn, zu ihnen überzulaufen?

• Wieso kennt sich Troi so gut an Bord des romulanischen Warbird aus? Sie begibt sich zur Frachtkammer, ohne daß ihr jemand den Weg zeigt. Von dort aus sucht sie die Offiziersmesse auf. Später verläßt sie die Brücke und begibt sich in ihr Quartier. Nun, letzteres kann ich noch verstehen, denn Subcommander N'Vek hat sie zuvor vom Kontrollraum aus zu ihrer Unterkunft begleitet. Aber in den anderen Fällen brauchte Troi sicher Orientierungshilfe. Andererseits: Vielleicht wies ihr der Computer des romulanischen Schiffes den Weg.

• Angeblich bat die romulanische Untergrundbewegung Troi um Hilfe, weil sie die Codes der Ortungsmodule an der Föderationsgrenze kennt. Ist das glaubwürdig? Die *Counselor* eines Starfleet-Schiffes kann Ortungsvorrichtungen deaktivieren?

• Fast alle nennen den Vizekonsul und Überläufer M'ret ›Merret‹. DeSeve hingegen spricht den Namen ›Emret‹ aus.

Logik und Voraussetzungen

• In ›Wiedervereinigung? 1 +2‹ fliegt ein klingonischer Kreuzer zur romulanischen Grenze, aktiviert dort die Tarnvorrichtung und setzt den Flug nach Romulus fort. In dieser Episode

erfahren wir, daß die Föderation spezielle Ortungsgeräte entlang der Grenze installiert hat. Sie sind mit ›gravitischen Sensoren‹ ausgestattet, die angeblich auch den Vorbeiflug getarnter Schiffe registrieren können. Wenn die Romulaner von diesen technischen Möglichkeit Starfleets wissen – wieso haben sie ihre Seite der Grenze nicht auf ähnliche Weise abgesichert? Sie könnten doch einige gravitische Sensoren stehlen, wenn sie nicht imstande sind, selbst welche zu konstruieren.

Geräte und Ausrüstung

• Wer ist für die Türen an Bord des romulanischen Schiffes verantwortlich? Jede von ihnen hat eine mehrere Zentimeter hohe Schwelle!

• In einer Szene teilt DeSeve Picard mit, daß die *Enterprise* ein Rendezvousmanöver mit einem Frachter durchführen soll. Als der Frachter nicht erscheint, nennt DeSeve weitere Einzelheiten. Er meint, es handele sich um ein Schiff der alten *Antares*-Klasse, und seine Reichweite sei begrenzt. Angeblich hat es seine Fracht vor einem Tag aufgenommen und kann daher nicht weiter als fünfzehn Lichtjahre entfernt sein. Nun, in der *STAR TREK-Enzyklopädie* heißt es, daß die *Enterprise* mit maximaler Warpgeschwindigkeit von Warp 9,6 dreiundzwanzig Stunden – fast einen Tag – braucht, um fünf Lichtjahre zurückzulegen. Ist der alte Frachter dreimal so schnell wie Picards Schiff?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Fast die ganze Episode über trägt Deanna Troi die kurze, knappe Frisur einer Romulanerin. Nachdem Crusher ihrem

Gesicht wieder die alte Struktur zurückgegeben hat, präsentiert sich Troi plötzlich mit ihrem dichten, langen Haar. Trägt sie am Ende der Fernsehfolge eine Perücke?

Antworten

1. Khazara.

2. Die Sotarek-Belobigung.

WILLKOMMEN IM LEBEN NACH DEM TODE

(TAPESTRY)

Sternzeit: unbekannt

Q begegnet Picard im Jenseits und spürt, daß der Captain sein ungestüm-forsches Verhalten als junger Mann bedauert. Er schickt ihn in die Vergangenheit, damit er die damaligen Ereignisse noch einmal erleben kann, begleitet diesmal von der Weisheit des Alters. Anschließend konfrontiert ihn Q mit einer neuen Zukunft, die für Picard keine Herausforderungen mehr bietet, nur Langeweile. Jean-Luc ist davon entsetzt und bittet um die Chance, die ursprüngliche Vergangenheit wiederherzustellen. Im Anschluß daran schenkt Q ihm das Leben und schickt ihn zur *Enterprise* zurück.

Quizfragen

1. *Wie lautet der Nachname von Penny? Gemeint ist die Frau, die Picard an der Theke der Freizeitanlage Bonestell kennenlernt.*
2. *Wer führte vor dreißig Jahren den Befehl über die USS* Ajax*?*

Bemerkenswerte Dialoge

»Ich weigere mich zu glauben, daß das Leben nach dem Tod von Ihnen bestimmt wird. So schlecht ist das Universum nicht organisiert.« – Picard zu Q, als Q behauptet, ›Gott‹ zu sein. Nominiert von Matt Cavic aus Ballwin, MO.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Am Ende der Episode behauptet Picard, zu dem Zwischenfall mit den Norsikanern sei es vor dreißig Jahren gekommen. Gleichzeitig heißt es in dieser Fernsehfolge, Picard hätte die Ausbildung an der Starfleet-Akademie mit dem Jahrgang '27 beendet. Anschließend flog er zur Starbase Earhart und wartete dort auf seine erste Mission ins All. Nach der STAR TREK-Chronologie finden die Ereignisse von ›Willkommen im Leben nach dem Tode‹ im Jahr 2369 statt. Zur Schlägerei mit den Norsikanern kam es dreißig Jahre vorher, also im Jahr 2339. Hat Picard von 2327 bis 2339 in der Starbase Earhart auf seine erste Mission gewartet?

• Als Q Picard die Möglichkeit gibt, noch einmal die Vergangenheit zu ändern, beginnen die Geschehnisse mit dem Kampf. Offenbar sollen einige geänderte Dinge von Bestand bleiben. Vor der Schlägerei kam es zu einem wichtigen Wandel in der ursprünglichen Vergangenheit Picards: In der Nacht vor dem Zwischenfall mit den Norsikanern schlief er mit Marta Batanides – die Erinnerung daran bleibt ihm erhalten.

Logik und Voraussetzungen

• Der ›exotische Hintergrund‹ in der Freizeitanlage Bonestell besteht aus Repräsentanten verschiedener Völker, wobei wir

einige interessante Kombinationen sehen. Zum Beispiel stehen ein Anticaner und ein Selay friedlich nebeneinander – obwohl uns ›Die geheimnisvolle Kraft‹ darauf hinweist, daß es sich um Erzfeinde handelt.

• Nachdem Picard dafür gesorgt hat, daß ihm die Norsikaner kein Messer ins Herz stoßen, läßt Q den früheren Captain zur *Enterprise* zurückkehren. In der neuen Zeitlinie lebt Picard noch, arbeitet jedoch als Lieutenant in der astrophysikalischen Abteilung. Jener andere Picard bezeichnet sich selbst als »müden Mann, der einer langweiligen Arbeit« nachgeht. Einer *langweiligen* Arbeit? Im *vierundzwanzigsten* Jahrhundert? Ich dachte immer, im vierundzwanzigsten Jahrhundert könnten alle Menschen eine prächtige, in jeder Hinsicht befriedigende Existenz genießen. In ›Die neutrale Zone‹ spricht Picard davon, daß die wahre Herausforderung des vierundzwanzigsten Jahrhunderts darin besteht, »die eigene Persönlichkeit zu entwickeln, sein Leben zu bereichern«. Eine *langweilige Arbeit* paßt nicht unbedingt in dieses Bild, oder?

Geräte und Ausrüstung

• Der verletzte Captain Picard materialisiert in der Krankenstation, und Dr. Crusher untersucht ihn mit einem Medo-Sensor. Bei den ersten beiden Aufnahmen, die uns diese Aktivität zeigen, blinken die Lichter des Scanners nicht. Beim dritten Mal erinnern sie sich schließlich an ihre Pflicht.

• In der Starbase Earhart fragt Picard nach der Zeit, und als ihm der Computer antwortet, klingt die angebliche Sprachprozessorstimme so wie an Bord der *Enterprise.* (Mit anderen Worten: Majel Barrett-Roddenberry liest vor.) Das ist interes-

sant, denn während der ersten Episoden der ersten Staffel verwendete der Computer verschiedene Stimmen (sowohl von Männern als auch von Frauen). Woraus man den Schluß ziehen kann, daß die Verwendung der *aktuellen* Stimme des Computers viele Jahre nach Picards Aufenthalt in der Starbase Earhart begann.

• Als sich Lieutenant Picard im Kontrollraum der *Enterprise* wiederfindet, nimmt ihm Worf einen elektronischen Datenblock aus der Hand. Einige Sekunden später gibt er ihn zurück und weist Picard an, das Gerät LaForge im Maschinenraum zu bringen. Als Lieutenant Picard nach dem Treffen mit Riker und Troi in Zehn-Vorne den Turbolift betritt, um den Maschinenraum aufzusuchen, hat er keinen Datenblock dabei.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als der Kampf zwischen dem *jungen* Picard und den Norsikanern noch einmal stattfindet: Beobachten Sie den ersten Norsikaner, als er nach einem Hieb zu Boden geht. Dabei löst sich seine Perücke, und als er aus dem Bild rollt, bleibt sie sogar liegen. (Ich glaube, der Stuntman ist blond!) Nun, daraus ergeben sich natürlich einige Fragen. Handelt es sich bei den angeblichen Norsikanern vielleicht um getarnte Starfleet-Offiziere? Und warum kämpfen sie gegen Picard und seine Freunde? Kennt das junge Trio vielleicht ein Geheimnis, von dem sich irgendwelche Lamettaträger bei Starfleet Command bedroht fühlen?

• Offenbar ist Picard ein zwanghafter Kissen-Aufschüttler. Nachdem Zweller gegangen ist – Picard hat es abgelehnt, die bevorstehende Auseinandersetzung mit den Norsikanern zu

manipulieren, um einen Sieg zu gewährleisten –, kommt Q mit einem Blumenstrauß herein. Die Kamera schwenkt zu Picard und Batanides, zeigt uns auch ein flach auf dem Bett liegendes Kissen. Batanides richtet einige letzte Worte an Picard und geht ebenfalls. Die Szene wechselt zu Q, der fragt, ob er bei irgend etwas gestört hat. Als wieder Picard im Bild erscheint, stellen wir fest: Offenbar konnte unser Captain den unordentlichen Zustand seines Bettes nicht ertragen. Als er nicht von der Kamera erfaßt wurde, hat er rasch nach dem Kissen gegriffen und es aufgeschüttelt.

Antworten

1. Muroc.

2. Captain Narth.

DER MOMENT DER ERKENNTNIS (1)

(BIRTHRIGHT [1])

Sternzeit: 46578.4

Worf hört, daß sein Vater vielleicht noch lebt, und daraufhin macht er sich auf den Weg zu einem romulanischen Kriegsgefangenenlager. Als er dort eintrifft, findet er tatsächlich klingonische Gefangene aus dem letzten klingonisch-romulanischen Krieg. Leider ist sein Vater nicht unter ihnen. Die Gefangenen teilen Worf mit, daß er nicht zurückkehren kann – ihre Schande soll geheim bleiben.

Quizfragen

1. *Wo findet das MajQa-Ritual statt?*
2. *Wie heißt der yridianische Informant, der Worf von seinem Vater berichtet?*

Anmerkungen

Alma Jo Williams aus Ithaca, NY, meint, daß der Yridianer in dieser Episode wie eine der haarlosen Mäuse aussieht, die man für immunologische Forschungen in Laboratorien verwendet. Sie schreibt: »Zweifellos wäre es möglich, weiteren Aliens das Erscheinungsbild von Labortieren zu geben. Ich denke da nur an Waldmurmeltiere, Zecken, Darmparasiten und so weiter. Die Liste ist lang und abscheulich!«

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Als sie sich dem Planeten nähern, auf dem es ein romulanisches Lager mit klingonischen Gefangenen gibt, teilt der Yridianer Worf folgendes mit: Angeblich ist es notwendig, daß sein Transfer dreißig Kilometer vom Lager entfernt stattfindet, damit ihn die Sensoren nicht orten. Der übliche STAR TREK-Sprachgebrauch deutet darauf hin, daß Worf gebeamt werden soll. Doch die nächste Szene zeigt den Yridianer auf dem Planeten, und Worf gegenüber meint er, daß er bei seiner Rückkehr nicht an der gleichen Stelle landen wird.

Geräte und Ausrüstung

• Um die Bedeutung eines Traums zu erforschen, sucht Data sein Quartier auf und malt. Es entstehen insgesamt dreiundzwanzig Bilder. Anschließend zeigt der Androide seine Werke LaForge: Er reicht ihm die Bilder, obwohl die Farbe noch feucht sein muß. Erstaunlicherweise wird nichts verschmiert, und die Finger bleiben sauber. Hat Data vielleicht eine spezielle Art von superschnell trocknender Acrylfarbe verwendet?

• Worin *bestand* denn nun die Funktion des Apparats, den Bashir an Bord der *Enterprise* gebracht hat?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Data in seinem Quartier zu malen beginnt, tritt er nach mehreren Pinselstrichen zurück, um sein Werk zu betrachten. Wenn man die Ohren spitzt, kann man hören, wie der Pinsel noch immer über die Leinwand streicht, obwohl Data überhaupt nicht mehr malt.

• In seinem Traum durchquert Data einen Korridor und kommt dann an seinem Vater, dem Schmied, vorbei. Wenn man durch den Gang blickt, unmittelbar bevor Data die *Enterprise* verläßt, sieht man jemanden auf dem Boden sitzen.

• Als sich die Episode dem Ende entgegenneigt, gehen Bashir und Data durch einige Korridore. In mehreren Aufnahmen ist deutlich zu sehen, daß Bashir schwarze Stiefel trägt. Doch als er sich bei Data für die Erlaubnis bedankt hat, die Erlebnisse des Androiden aufzuschreiben, wechselt sein Schuhwerk plötzlich die Farbe und wird weiß. Sehen Sie genau hin, als Bashir aus dem Bild geht.

Antworten

1. In den Höhlen von No'Mat.

2. Jaglom Shrek.

DER MOMENT DER ERKENNTNIS (2)

(BIRTHRIGHT [2])

Sternzeit: 46759.2

Worf erfährt, daß der romulanische Lagerkommandant Tokath seine militärische Laufbahn opferte, um es den gefangenen – und damit entehrten – Klingonen zu ermöglichen, an einem geheimen Ort zu leben. Worfs Präsenz weckt in den Kindern der Gefangenen den Wunsch, mehr über die klingonische Kultur zu erfahren. Tokath verzichtet darauf, sie zusammen mit Worf hinzurichten, entläßt sie statt dessen in die Freiheit.

Quizfragen

1. *Welches edelsteinbesetzte Amulett bekommt eine Klingonin, wenn sie alt genug ist, um einen Ehepartner zu wählen?*
2. *Was implantiert Tokath in Worfs Hals, um jederzeit seinen Aufenthaltsort feststellen zu können?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Die Schande der Klingonen im Lager geht auf den Umstand zurück, daß sie es zuließen, während des romulanischen Angriffs auf Khitomer lebend gefangen zu werden. Bei seinem

ersten Fluchtversuch wird auch Worf lebend gefangen. Bedeutet das für ihn, daß er erneut seine Ehre verloren hat?

Antworten

1. Ein Jinaq.

2. Eine Boridiumkugel.

IN DER HAND VON TERRORISTEN

(STARSHIP MINE)

Sternzeit: 46682.4

Terroristen versuchen, ein gefährliches Warpkern-Abfallprodukt namens Trilithium zu erbeuten, während eine routinemäßige Baryon-Neutralisierung stattfindet. Zufälligerweise bleibt Picard an Bord zurück und setzt alles daran, die Pläne der Terroristen zu durchkreuzen.

Quizfragen

1. *Wo wurde Captain Edwell geboren?*
2. *Wer trug bei der Talenteshow für die Crew der Magellan Gedichte vor?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 722 des ersten Beckmesser-Bands habe ich in der Inhaltsangabe behauptet, das Oberhaupt der Verschwörer hätte sich von der *Enterprise* aus an Bord eines Scoutschiffes gebeamt, das anschließend explodierte, woraufhin Picard Hilfe anforderte. Michelle Sutherland aus London, Ontario, korrigiert die Ereigniskette: Der Terrorist beamt sich von Bord; Picard fordert Hilfe an; der Neutralisierungsstrahl wird deaktiviert; das Scoutschiff explodiert.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Picard schlägt den ersten Terroristen nieder und versucht dann, die *Enterprise* zu verlassen. Vermutlich will er die Crew auf die Bösewichter an Bord hinweisen. Doch die Hauptenergiesysteme sind deaktiviert, und deshalb findet sich Picard damit ab, an Bord zu bleiben. Warum? Könnte er nicht den Nottransporter eines Shuttles benutzen? Was ist mit den Rettungskapseln oder der Yacht des Captains? (Beides wird im *Technischen Handbuch* erwähnt.)

• Eine Terroristin überwältigt Picard und bringt ihn zum Maschinenraum. Aus irgendeinem Grund verzichtet das Oberhaupt der Schurken darauf, ihn zu durchsuchen. Sie überläßt dem gefangenen Captain: einen Laserschweißer, ein Korn-Gerät und einen Türöffner.

• Picard kann von Glück sagen, daß die Chefterroristin offenbar eine Schwäche für ihn hat. Kurz vor dem Treffen mit dem Burschen, in dessen Gewalt sich der Captain befindet, bringt sie ein Mitglied ihrer Gruppe um, was zeigt: Sie schreckt ganz offensichtlich nicht vor Mord zurück. Trotzdem läßt sie Picard am Leben, obwohl er eine permanente Gefahr für ihre Mission darstellt.

• Die nächste Sache ist kein Kritikpunkt, nur eine Beobachtung. Am Ende der Episode weist Picard auf sein Bedauern hin, den Sattel nicht auf einem Pferd verwendet zu haben. Worf erwidert: »Natürlich.« Die Crew findet diesen Wortwechsel amüsant. Handelt es sich dabei vielleicht um eine Anspielung auf *Mr. Ed?*

Geräte und Ausrüstung

• Die langstieligen arkarianischen Gläser, die man bei Hutchinsons Empfang verwendet, scheinen eine Herausforderung darzustellen. Die Flüssigkeit reicht bis ganz unten in den Stiel, und deshalb befürchte ich: Wenn man ein solches Glas zu schnell hebt, klatscht einem der Inhalt ins Gesicht!

• Vielen Gildenmitgliedern fällt es schwer zu glauben, daß der Captain die Deaktivierung der energetischen Systeme nicht rückgängig machen und sich von Bord der *Enterprise* beamen kann.

• Der Computer schaltet die Energieversorgung ab, als Picard auf der Transferplattform steht. Dennoch reicht das Licht aus, um den Captain in einem geschlossenen Zimmer mit deaktivierter Beleuchtung zu sehen. (Andernfalls könnten wir nicht beobachten, wie er verärgert von der Plattform heruntertritt.)

• Wie kommt es, daß Hutchinson von einem Schuß getroffen wird und stirbt, LaForge hingegen überlebt?

• Die Terroristin überwältigt Picard und weist ihn an, sich auf den Boden des Maschinenraums zu setzen. Zufälligerweise befindet er sich in der Nähe eines Interfaces dicht über dem Boden. Er schiebt den Laserschweißer hinein. Zufälligerweise paßt er genau in die Öffnung, und zufälligerweise bewirkt die Aktivierung eine Art Kühlmittelleck, die zufälligerweise dafür sorgt, daß sich die große Sicherheitstür schließt.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Die Arkaria-Basis hat große Ähnlichkeit mit der genetischen Forschungsstation ›Darwin‹ in ›Die jungen Greise‹.

• Am Ende der Episode erreicht Picard Zehn-Vorne und passiert ein blaues Band auf dem Boden. Eine Terroristin folgt ihm, doch als sie auf das Band tritt, gibt es dort plötzlich einige schwarze Buckel. (Vermutlich handelt es sich dabei um Sprengstoff, den die Produzenten erst anbrachten, nachdem Patrick Stewart das blaue Band passiert hatte. Sie wollten eben vermeiden, daß er zu Schaden kam.)

Antworten

1. Auf Gaspar VII.

2. Captain Conklin.

DER FEUERSTURM

(LESSONS)

Sternzeit: 46693.1 – 46697.2

Picard verliebt sich in Lieutenant Neela Daren[10] und erfährt einmal mehr, wie belastend eine solche Beziehung sein kann, wenn sie den Captain mit einem Angehörigen seiner Crew verbindet. Bei einem schwierigen Außeneinsatz gerät Daren in Lebensgefahr, und Picard ahnt, daß er nie wieder fähig und bereit sein wird, sie in eine solche Situation zu bringen. Darauf beantragt sie die Versetzung zu einem anderen Schiff.

Quizfragen

1. *Am Anfang der Episode fordert Picard Data auf, sich mit welchem Archäologen in Verbindung zu setzen?*
2. *Wie heißt die Krankenschwester, die von der Starbase 218 aus an Bord der* Enterprise *kam?*

Anmerkungen

Stephanie Ibach aus Peace River, Alberta, beglückwünscht die Produzenten dazu, daß sie Daren bei den Nahaufnahmen des Klavierspiels von einer echten Musikerin vertreten ließen. Dadurch sieht der Zuschauer,

[10] Erstaunlicherweise hieß die Dame im ersten Beckmesser-Band ›Nella Darrin‹. Solche geringfügigen Unterschiede bei Namen und Bezeichnungen kommen auch an anderen Stellen vor. – *Anm. d. Übers.*

daß die richtigen Noten gespielt werden. Stephanie freut sich deshalb darüber, weil sie das absolute Gehör hat und deshalb sofort weiß, wann eine falsche Taste gedrückt wird.

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Im ersten Beckmesser-Band behaupte ich, daß Daren ein Mozart-Terzett spielt, doch in Wirklichkeit handelt es sich um ein Chopin-Terzett. (Für diesen Hinweis danke ich Margaret A. Basta aus Oak Park, MI.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Nachdem Daren zusammen mit zwei anderen Musikern Chopins Terzett in g-Moll gespielt hat, spricht Picard ihr seine Anerkennung dafür aus, daß sie einen ganz bestimmten Akkord durch einen anderen ersetzte. Wenn das Stück im traditionellen Stil gespielt wurde, ist Picards Bemerkung absurd. Bei jahrhundertealter klassischer Musik steht einem nicht die Möglichkeit offen, bestimmte Stellen zu verändern. (Bei Mozarts Kadenzen haben die Musiker relativ große Freiheit, aber in diesem Fall handelt es sich um ein Stück von Chopin.) Nun, vielleicht sollten wir einfach von der Annahme ausgehen, daß die Darbietungsmethoden im vierundzwanzigsten Jahrhundert so etwas zulassen.

Geräte und Ausrüstung

• Während der ganzen Episode führt Daren eine zusammenklappbare (oder zusammenrollbare) Klaviatur mit sich, die einen erstaunlich guten Klang hat. Offenbar gehören auch Bei-

ne dazu. Sie entrollt das Ding in einer Jefferiesröhre, und als wir die Klaviatur das nächste Mal sehen, sind ihr Beine gewachsen.

• Nach einem Kuß sind Picard und Daren im Turbolift unterwegs. Eine Frau betritt die Transportkapsel, und anschließend setzt der Lift die Reise fort, ohne daß ein neues Ziel genannt wurde. *Hofft* die Frau nur, daß er sie am gewünschten Ort absetzt?

• Beobachten Sie die Tür in Darens Laboratorium, als sich Picard dort zum zweiten Mal aufhält. Ein Besatzungsmitglied kommt herein, und hinter ihm schließen sich die beiden Schotthälften. Aber nicht ganz. Ein mehrere Zentimeter breiter Spalt bleibt zwischen ihnen.

• In dieser Episode leitet Daren die Abteilung ›stellare Kartographie‹, zu der auch die ›Sternkartenkammer‹ gehört. Das klingt vertraut, nicht wahr? Gemeint ist der große, sehr eindrucksvolle Raum aus *STAR TREK: Treffen der Generationen*, in dem Picard und Data versuchen, Aufschluß über Dr. Sorens Pläne zu gewinnen. Offenbar hat die stellare Kartographie eine umfassende Restrukturierung hinter sich, denn in ›Der Feuersturm‹ fehlt von der Sternkartenkammer jede Spur.

• Die Kontrollkonsolen in den Transporterräumen scheinen mobiler Natur zu sein. Am Ende der Episode setzt sich Crusher mit der Brücke in Verbindung, und in der Aufnahme sehen wir die Konsole an der Wand, während im Hintergrund Personen von der Transporterplattform heruntertreten. Normalerweise steht die Konsole vor der Plattform.

• Beim letzten Gespräch mit Picard berichtet Daren, daß ihre Gruppe die Phaser verwendete, um eine Lücke im Feuersturm

zu schaffen. Doch als sich die Einsatzgruppe auf den Planeten beamte, war niemand mit einem Phaser vom Typ II (der in Gürtelhalftern getragen wird) ausgerüstet. Vielleicht befanden sich Phaser vom Typ I in ihren Taschen, aber in dem Fall müssen es besonders kleine Exemplare gewesen sein: Darens Uniform sitzt ziemlich straff, und es zeigen sich nur dort Auswölbungen, wo es die weibliche Anatomie erfordert.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als sich Darens Gruppe auf den Einsatz vorbereitet, weist Riker die Transportertechnikerin an, den Transferfokus auf sie ausgerichtet zu halten. Er spricht die Frau an den Kontrollen dabei mit ›Fähnrich‹ an. Doch als wir sie aus der Nähe sehen, sind zwei Rangknöpfe an ihrem Kragen zu erkennen, die sie als Lieutenant ausweisen.

Antworten

1. *Dr. Mowray auf Landris II.*
2. *Beck.*

DAS FEHLENDE FRAGMENT

(THE CHASE)

Sternzeit: 46731.5 – 46735.2

Als einer von Picards früheren Professoren feststellt, daß die menschliche DNS Teile einer kodierten Botschaft enthält, macht sich die *Enterprise* auf den Weg, um die anderen Fragmente zu suchen. Dabei arbeitet die Crew mit Klingonen und Cardassianern zusammen. Schließlich wird folgendes entdeckt: Die Botschaft stammt von einem längst ausgestorbenen Volk, das behauptet, die Lebenssaat auf den meisten derzeit von Humanoiden bewohnten Welten ausgebracht zu haben.

Quizfragen

1. *Wie lautet der Nachtsegen bei den Yash-El?*
2. *Wie möchte Galen von DS4 nach Caere gelangen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 735 des ersten Beckmesser-Bands behaupte ich, daß sich die Sterne in Picards Quartier von rechts nach links bewegen. In Wirklichkeit gleiten sie jedoch von links nach rechts. (Dieser Hinweis stammt von W. D. Timmones aus Mesa, AZ.)

• Auf Seite 734 des ersten Beckmesser-Bands greife ich auf eine Bemerkung Datas in ›Zeitsprung mit Q‹ zurück, um die maximale Warpgeschwindigkeit der *Enterprise* zu bestimmen.

Angeblich hat Data Picard mitgeteilt, die *Enterprise* würde über zweieinhalb Jahre brauchen, um 7000 Lichtjahre zurückzulegen. Rod Tyrell aus Victoria, Australien, schreibt, daß dieser Hinweis nicht von Data stammt. Q versetzt die *Enterprise* um 7000 Lichtjahre, und Data meint, es würde mehr als zweieinhalb Jahre dauern, um die nächste Starbase zu erreichen. (Vermutlich liegt die Starbase zwischen der *Enterprise* und ihrer ursprünglichen Position. Andernfalls sollte Riker fragen, wie lange der Flug zum Ausgangspunkt des unfreiwilligen Transfers dauert. Woraus folgt: Die *Enterprise* braucht noch länger, um 7000 Lichtjahre zurückzulegen – und genau diesen Punkt wollte ich betonen.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Galen ist ein sehr beeindruckender Archäologe. Wenn ich den Dialog richtig verstehe, läuft es auf folgendes hinaus. Galen macht einen kurzen Abstecher zum Planeten Kurl, gräbt dort ein einzigartiges Artefakt aus und setzt dann seine Forschungen fort. Schließlich schenkt er das auf Kurl entdeckte Objekt Picard.

• Da wir gerade bei dem Artefakt sind: Welche Einstellungen vertritt die Föderation in bezug auf das kulturelle Erbe unabhängiger Welten? Müßte es nicht auch hier eine Art Erste Direktive geben, die es Mitgliedern der Föderation verbietet, die archäologischen Ressourcen eines Planeten ganz nach Belieben zu plündern? Galen scheint in dieser Hinsicht an keine Vorschriften gebunden zu sein. Wenn das Artefakt wirklich so einzigartig ist, wie Picard behauptet – sollte es sich dann nicht in einem Museum befinden? (Übrigens: Nach der Zerstörung

der *Enterprise* in *STAR TREK: Treffen der Generationen* greift Picard nach dem oberen Teil dieses Artefakts und legt es dann achtlos beiseite. Ich schätze, auf dieses ›einzigartige Objekt‹ müssen Museumsbesucher für immer verzichten!)

• Nach Picards Ablehnung, an der Expedition teilzunehmen, hat es Galen ziemlich eilig, die *Enterprise* zu verlassen. Später trifft ein Notruf von ihm ein. Data lokalisiert das Shuttle des Professors. Die *Enterprise* unterbricht den Warptransfer, und Worf feuert die Phaser ab. Das alles geschieht innerhalb weniger Sekunden. Wie konnte die *Enterprise* das Shuttle so schnell erreichen?

• Als die Crew nach weiteren Stücken des DNS-Puzzles sucht, kommt es zu eigenartigen Dialogen. Im Maschinenraum sprechen Picard, Crusher, Data und LaForge über die Proteinfragmente und ihre Anordnung. Geordi meint, sie hätten das gesamte Material in den genetischen Datenbanken der Föderation untersucht, ohne passende Fragmente zu finden. Picard fragt Data, ob sich Personen von Welten an Bord befinden, die nicht zur Föderation gehören. Der Androide bestätigt. Anschließend wird die DNS der Betreffenden untersucht. Wieso hat Crusher keine Gen-Proben jener Personen? Ist es den Ärzten der Föderation verboten, die DNS-Daten von Leuten zu speichern, deren Spezies nicht zum interstellaren Völkerbund gehören? Oder stehen die Starfleet-Mediziner solchen Personen einfach gleichgültig gegenüber?

• In dieser Episode heißt es, daß humanoide Wesen vor etwa viereinhalb *Milliarden* Jahren auf verschiedenen Welten in der Galaxis DNS aussäten, die ›intelligent‹ genug war, um viereinhalb Milliarden Jahre *später* humanoide Völker entstehen zu lassen. Mehr noch: Der gleichen DNS gelingt es irgendwie,

den unterschiedlichen Völkern ein ähnliches technisches Entwicklungsniveau zu bescheren. Ist das nicht ein bißchen zuviel verlangt? Abweichungen von nur 0,00001 Prozent (450 Jahre) würden zu erheblichen Differenzen in der technisch-kulturellen Evolution führen und die von den ›Ahnen‹ angestrebte Zusammenarbeit der Völker praktisch unmöglich machen.

Geräte und Ausrüstung

• Am Ende der Episode modifiziert das DNS-Programm einen Tricorder, um eine viereinhalb Milliarden Jahre alte Aufzeichnung zu projizieren. Seltsamerweise hat die Projektion einen Schatten!

Antworten

1. »Träum nicht von heute.«

2. Mit einem al-leyanischen Transporter.

PHANTASIE ODER WAHRHEIT

(FRAME OF MIND)

Sternzeit: 46778.1

Bei einer geheimen Mission auf Tilonus IV gerät Riker in Gefangenschaft. Mit Hilfe einer ›neurosomatischen Technik‹ versuchen die Tilonianer, Informationen von ihm zu bekommen. Das Bewußtsein des Ersten Offiziers wehrt sich, indem es Erinnerungen an die jüngsten Ereignisse mit älteren Reminiszenzen und Szenen aus dem Bühnenstück ›Phantasie oder Wahrheit‹ verbindet, das in einer psychiatrischen Klinik spielt.

Quizfragen

1. *Mit wem in der Starbase 29 hat sich Dr. Syrus angeblich in Verbindung gesetzt?*
2. *Wer ist Jaya angeblich?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Der folgende Kommentar gilt für fast alle der weiter unten genannten Kritikpunkte. Die meisten Ereignisse dieser Episode gehen auf Rikers Phantasie zurück, wodurch die Beckmesserei sehr schwer wird. Immerhin lassen sich Fehler einfach mit 'Erinnerungslücken des Ersten Offiziers oder dergleichen erklären. Trotzdem gab es einige Dinge, die den Gildenmitgliedern auffielen, als sie diese Episode sahen. Zum Beispiel bringt LaForge in einer Szene einen Verletzten zur

Krankenstation. Was ist mit den für Noteinsätze bestimmten Medo-Helfern passiert? Haben sie gerade Kaffeepause?

Geräte und Ausrüstung

• Der Phaser, den Riker am Schluß der Episode in der Hand hält, hat keine Anzeige des energetischen Niveaus, wie wir sie aus dem *Technischen Handbuch* und dem Ende von ›Yuta, die letzte ihres Clans‹ kennen.

• Was ist mit der subkutanen Transpondertechnik, über die Starfleet in der Classic-Episode ›Patterns of Force‹ verfügte? In jener Folge injiziert McCoy Kirk und Spock miniaturisierte Transponder, die es der *Enterprise* ermöglichen sollten, selbst ohne die Signale von Kommunikatoren einen Retransfer einzuleiten. Solche Geräte sind sehr nützlich, insbesondere bei gefährlichen Außeneinsätzen. Andererseits: Während der Verhöre lag Rikers Insignienkommunikator in der Nähe. Gingen überhaupt keine ID-Signale von ihm aus?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Als Picard im Bereitschaftsraum mit Riker spricht, kann man durchs Fenster langsam dahingleitende Sterne sehen. Doch als der Erste Offizier auf die Brücke zurückkehrt, sind die Sterne auf dem Wandschirm völlig unbewegt.

Antworten

1. Admiral Budrow.

2. Commander Bloom von der Yorktown.

VERDÄCHTIGUNGEN

(SUSPICIONS)

Sternzeit: 46830.1 – 96831.2

Beverly Crusher veranstaltet eine spezielle wissenschaftliche Konferenz, um einem Ferengi-Wissenschaftler namens Reyga Gelegenheit zu geben, seinen Metaphasen-Schild vorzuführen. Diese neue Technik soll es einem Shuttle ermöglichen durch die Korona einer Sonne zu fliegen. Doch ein Wissenschaftler namens Jo'Bril sabotiert den ersten Test und täuscht anschließend seinen Tod vor, mit der Absicht, Reygas Erfindung an sich zu bringen. Crushers Eingreifen macht ihm einen Strich durch die Rechnung.

Quizfragen

1. *Wo ist Crusher Reyga zum erstenmal begegnet?*
2. *Wie heißt Dr. T'Pans Mann?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Glücklicherweise wußte Jo'Bril, daß Dr. Crusher keine Autopsie an ihm durchführen würde. Oder gehört er zu den risikofreudigen Typen?

• Jo'Bril befindet sich also in der Leichenkammer, nicht wahr? Und Crusher, die ebenfalls in der Leichenkammer weilt, beschließt, mit dem Shuttle aufzubrechen und den Metaphasen-Schild auszuprobieren. Sie fliegt los und beweist, daß der

Schild funktioniert. Plötzlich erscheint Jo'Bril hinter ihr, nachdem er aus einem Behälter an Bord der Raumfähre geklettert ist. Zunächst einmal: Wie schaffte es Jo'Bril, die Leichenkammer zu verlassen? Als wir ihn das letzte Mal sahen, lag er dort auf dem Tisch. Frühere Szenen weisen darauf hin, daß Schwester Ogawa das Totenfach schließt. Jo'Bril muß also stark genug sein, es von innen zu öffnen. Anschließend läuft er nackt herum, bis er seine Kleidung findet. Dann kriecht er durch eine Jefferiesröhre zum Hangar und versteckt sich an Bord des Shuttles. Dies alles bringt er fertig, bevor Crusher – die von der Leichenkammer aus sofort den Hangar aufgesucht hat – mit der Raumfähre startet.

Antworten

1. Bei der Altine-Konferenz.

2. Dr. Cristopher.

• Die Produzenten lassen uns glauben, daß Jo'Bril Reyga ermordet hat, doch in den Dialogen findet sich keine Bestätigung für diese Annahme. Falls er nicht der Mörder sein sollte: Wer ist dann der Täter?

DER RECHTMÄSSIGE ERBE

(RIGHTFUL HEIR)

Sternzeit: 46852.2

Worf will seinen Glauben auf Boreth erneuern und erlebt die Rückkehr von Kahless, des größten aller klingonischen Krieger. Nach einer Weile findet er heraus, daß der vermeintliche Kahless in Wirklichkeit ein Klon ist, doch er überzeugt Gowron davon, daß selbst ein solcher Kahless zu einem Leitbild für das Imperium werden kann. Man ernennt den Klon ehrenhalber zum Imperator, doch die wahre Macht liegt auch weiterhin bei Gowron.

Quizfragen

1. *Wer bedient am Anfang der Episode die Kontrollen der taktischen Station?*
2. *Woher bekommt Dr. Crusher eine Blutprobe von Kahless, um die DNS mit der des Klons zu vergleichen?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 745 des ersten Beckmesser-Bands stelle ich fest, daß Data darauf hingewiesen hat, von Starfleet-Offizieren aktiviert worden zu sein. In ›Das Duplikat‹ hingegen meint Data, ein spezieller Sensor aktivierte ihn, als sich die Offiziere näherten. Ich möchte an dieser Stelle daran erinnern, daß sich Data als Androide immer sehr genau ausdrückt. Robert Brenneman

aus Muskogee, OK, betont den Umstand, daß Datas Bemerkungen *technisch* korrekt sind. Auf die gleiche Weise behaupten wir, daß ein Einbrecher den Alarm auslöst – obwohl er in Wirklichkeit einen Sensor aktiviert, der dann für eine Auslösung des Alarms sorgt.

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene bezieht sich Kahless auf ein Erlebnis, das Worf als Kind hatte. Doch am Ende der Episode stellt er sich als Klon heraus, dessen Erinnerungen von den Boreth-Mönchen ›konstruiert‹ wurden. Wieso weiß Kahless von Worfs Kindheitserlebnis? Hat Worf den Mönchen davon erzählt?

Logik und Voraussetzungen

• Seit der Classic-Serie hat sich Kahless ein wenig verändert. In der Classic-Episode ›Seit es Menschen gibt‹ erscheint ebenfalls ein reinkarnierter Kahless, der jedoch als durch und durch böse dargestellt wird. Jener Kahless hat ein sehr humanoides Erscheinungsbild und kann Stimmen nachahmen. ›Der rechtmäßige Erbe‹ zeigt Kahless als ehrenvollen Krieger (wahrscheinlich deshalb, weil die Klingonen nun zu den Verbündeten der Föderation zählen). Außerdem hat der Kahless in dieser Episode den für Klingonen typischen höckrigen und gefurchten Schädel. (Vermutlich war das auch in ›Seit es Menschen gibt‹ der Fall, doch er verbarg sich unter dem nach vorn gekämmten Haar.) Was die Nachahmung von Stimmen angeht: Der geklonte Kahless aus ›Der rechtmäßige Erbe‹ präsentiert keine derartige Fähigkeit, aber bestimmt ist er ebenfalls

damit ausgestattet. Gut für ihn: Wenn er die Lust daran verliert, Ehren-Imperator zu sein, kann er in den Unterhaltungspalästen des Plejadenhaufens auftreten.

• In dieser Episode behauptet Gowron, daß es seit drei Jahrhunderten keinen Imperator mehr gab. Aber in ›Die Sünden des Vaters‹ teilt Worfs Großmutter Picard mit, Mogh sei dem Imperator treu ergeben gewesen.

Geräte und Ausrüstung

• In der ersten Holodeck-Szene öffnet und schließt sich die Tür mit dem gleichen Zischen wie der Zugang von Zehn-Vorne. Statt dessen müßte ein Geräusch zu hören sein, wie wir es von den Frachtkammer-Schotten kennen.

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Am Anfang der Episode erscheint Riker auf der Brücke, um den Dienst anzutreten. Dabei bilden seine Rangknöpfe einen recht spitzen Winkel. Kurze Zeit später, als er vor Worfs Quartier steht, zeigen sich die Rangknöpfe in einer normalen Anordnung. Offenbar hat er sie rasch am Kragen befestigt, bevor er zur Brücke eilte. Im Turbolift, auf dem Weg zu Worfs Quartier, hat er sie dann zurechtgerückt.

• Kurz nach seinem Erscheinen erzählt Kahless auf dem Planeten Boreth die Geschichte des Bat'leth. Als er seine Schilderungen beendet, hält er das Bat'leth so, daß sein oberer Teil an seiner rechten Schulter lehnt. Die Perspektive wechselt zu den Klerikern, die vor Kahless knien. Als das Bild zum großen Krieger zurückkehrt, lehnt das Bat'leth an der linken Schulter.

(Vielleicht glaubten die Produzenten, daß es so besser zur Geltung kommt.)

• An den Armlehnen von Kahless' Sessel auf dem Holodeck ist das klingonische Symbol umgekehrt dargestellt. Ändert sich dadurch seine Bedeutung?

Antworten

1. Fähnrich Torigan.

2. Vom Kirom-Messer.

RIKER : 2 = ?

(SECOND CHANCES)

Sternzeit: 46915.2 – 46920.1

Eine Landegruppe beamt sich auf den Planeten Nervala IV, um dort Daten sicherzustellen, die Riker vor acht Jahren zurückgelassen hat. Bei dem Einsatz wird *Lieutenant* William Riker entdeckt, der seine Existenz einer Transporteranomalie verdankt.

Quizfragen

1. *Wie lautet der Titel des Lieds, das sich Troi zu Beginn der Episode in Zehn-Vorne wünscht?*
2. *Welches Getränk ordert Troi vom Replikator, bevor sie den ersten Hinweis von Lieutenant Rikers ›Schnitzeljagd‹ findet?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 750 des ersten Beckmesser-Bands habe ich erwähnt, daß Lieutenant Rikers Türmelder nicht summt, als Troi ihn das erste Mal besucht. John DiGianno aus East Elmhurst, NY, weist mich darauf hin, daß in seiner Aufzeichnung der Türmelder doch summt. Marcie Terril aus Zanesville, OH, schreibt folgendes: Als sie die Episode zum ersten Mal sah, summte der Türmelder nicht, während in der Wiederholung ein deutliches Sum-

men erklang. (Gelegentlich scheint der eine oder andere Fehler korrigiert zu werden.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• In einer Szene veranstaltet Lieutenant Riker eine Art Schnitzeljagd für Troi: An verschiedenen Stellen in der *Enterprise* versteckt er Hinweise und kleine Geschenke. Eine Spur führt Deanna zur Dilithiumkammer: Dort hängt ein Zettel mit einem Stück Schokolade. Ist denn niemandem im Maschinenraum aufgefallen, daß jemand Papier an die Dilithiumkammer geklebt hat, die sicher zu den wichtigsten Einrichtungen an Bord gehört? Als Troi wieder geht, sieht sich LaForge verwirrt um, was darauf hindeutet, daß er nicht Bescheid weiß. Der andere Riker hat ihn also nicht um Erlaubnis gebeten, einen Zettel an der Dilithiumkammer zu befestigen.

• Sollte Lieutenant Riker nicht die gleiche Beförderung erhalten wie Commander Riker für die damalige Rettungsmission auf Nervala IV? Und was ist mit dem Sold für die vergangenen Jahre, ganz zu schweigen vom angesammelten Urlaubsanspruch? Carl Fields teilt mir mit, daß amerikanische Kriegsgefangene in Vietnam für die Zeit ihrer Internierung befördert wurden.

• Der gute alte Lieutenant Riker hatte also acht Jahre lang keine Kontakte zu anderen Personen und kennt sich nicht mit den neusten technischen Entwicklungen aus. Trotzdem wird er schon eine Woche nach seiner Entdeckung mit einer neuen Mission beauftragt. Sollte man ihm nicht Gelegenheit geben, sich langsam wieder an das Leben in der Starfleet-

Gemeinschaft zu gewöhnen? Wie wär's mit psychologischem Beistand, zum Beispiel auf einer Starbase?

Geräte und Ausrüstung

• Im ersten Beckmesser-Band bin ich bei der Besprechung von ›Die geheimnisvolle Kraft‹ auf diese Möglichkeit eingegangen, aber ich halte es für angemessen, sie hier noch einmal zu untersuchen. ›Riker : 2 = ?‹ zeigt uns, daß man jemanden mit Hilfe des Transporters duplizieren kann. (Einwände in der Art von »Es war doch alles nur Zufall« lasse ich nicht gelten. Viele wissenschaftliche Entdeckungen erfolgen durch Zufall, und anschließend wird so lange herumprobiert, bis sich der ›Zufall‹ beliebig wiederholen läßt.) ›Besuch von der alten Enterprise‹ beweist, daß man eine Person fünfundsiebzig Jahre lang im Strukturspeicher eines Transporters ›konservieren‹ kann. Es müßte doch möglich sein, daraus ein Sicherheitssystem zu konstruieren, das zum Beispiel bei gefährlichen Außeneinsätzen verwendet wird. Man kopiere beim Transfer die individuellen Muster und lege die Kopien in dafür vorbereiteten Strukturspeichern ab. Wenn alle Mitglieder der Einsatzgruppe gesund und munter zurückkehren, können jene Muster gelöscht werden. Wenn nicht, läßt sich aus der Kopie die ursprüngliche Person rekonstruieren.

• Als die Einsatzgruppe im Transporterraum auf Lieutenant Riker wartet, scheinen alle Displays der Kontrollkonsole deaktiviert zu sein. Trotzdem gelingt es dem Transportertechniker, eine Anzeige zu bekommen. (Vielleicht befindet sich der einzige aktive Konsolenbereich außerhalb des Fernsehschirms.)

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Bei einer Besprechung in der Aussichtskammer bewegen sich die Sterne nur dann, wenn wir die Fenster in Nahaufnahmen sehen. In den übrigen Szenen stehen sie still.

• Im großen und ganzen leisten die Produzenten gute Arbeit: Es gelingt ihnen tatsächlich, die Zuschauer davon zu überzeugen, daß Riker zweimal existiert. Einzige Ausnahme bildet eine Szene, in der Commander Riker beim zweiten Außeneinsatz sein Ebenbild zu sich umdreht, weil es einen Befehl nicht befolgt hat. Jener Arm, der in einer roten Uniform steckt und Lieutenant Riker an der Schulter festhält, kann *ganz offensichtlich* nicht Commander Riker gehören!

Antworten

1. ›Night Bird‹ beziehungsweise ›Nachtvogel‹. (An diese Quizfrage werde ich mich vermutlich für den Rest meines Lebens erinnern, denn sie stammt von Max Grodenchik, der in STAR TREK: Deep Space Nine *Quarks Bruder Rom spielt sowie einige andere Ferengi in* STAR TREK: Die nächste Generation *darstellte.)*

2. Valerianischen Kräutertee.

GEFANGEN IN EINEM TEMPORÄREN FRAGMENT

(TIMESCAPE)

Sternzeit: 46944.2 – 46945.3

Als Picard, Data, LaForge und Troi von einer Konferenz zurückkehren, stellen sie fest, daß die *Enterprise* und ein romulanischer Warbird in der Zeit erstarrt sind. Es gelingt ihnen schließlich, die Ursache dafür zu finden. Sie befreien die Embryonen einer fremden Lebensform, die sich im Triebwerkskern des romulanischen Schiffes eingenistet hat. Dadurch verhindern sie eine Katastrophe für die *Enterprise*.

Quizfragen

1. *Wer bat Troi, ihm bei empirischen Forschungen in bezug auf die Paarungsrituale verschiedener Völker zu helfen?*
2. *Über welches Thema sprach Dr. Vassbinder?*

Alternative Perspektiven und Berichtigungen

• Auf Seite 751 des ersten Beckmesser-Bands habe ich als Sternzeit für diese Episode ›46944.2 – 48945.3‹ angegeben. Es

muß heißen; ›46944.2 – 46945.3‹.[11] (Dieser Hinweis stammt von Oso Murillo-Shaw aus Dundas, Ontario.)

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ist es nicht ein wenig seltsam, daß Captain, Zweiter Offizier, Chefingenieur und Bordcounselor *gleichzeitig* die *Enterprise* verlassen?

• Während des ersten Teils dieser Episode erleben Picard, Data, LaForge und Troi temporale Verzerrungen, als sie an Bord eines Runabouts zur *Enterprise* unterwegs sind. Zuerst erstarren die Männer, dann auch Troi. Die Steuerbordgondel hat plötzlich keinen Treibstoff mehr, und Picards Fingernägel wachsen. Mit anderen Worten: An Bord des kleinen Schiffes kommt es zu temporalen Anomalien, während es durchs All fliegt. Wenn die vier Offiziere von den betreffenden Zonen sprechen, so bezeichnen sie sie als kugelförmig. Die graphischen Darstellungen bestätigen das. Einmal fordert Picard LaForge auf, einer Störungszone auszuweichen, was darauf hindeutet, daß die Anomalien stationär sind. Aber wenn die Bereiche temporaler Verzerrung tatsächlich kugelförmig und stationär sind, so ergibt der gesamte erste Teil der Episode keinen Sinn. Wenn jemand an Bord erstarren soll, muß der Runabout völlig von einer Anomalie umgeben sein und *hindurch*fliegen – immerhin bewegt sich der Bereich temporaler Störungen nicht mit dem kleinen Schiff. Aber: Wenn der Runabout völlig von der Anomalie umgeben ist – wieso wirkt sich die temporale Verzerrung dann nur auf einige Personen

---

[11] In der deutschen Ausgabe ist dieser Fehler berichtigt. – *Anm. d. Übers.*

an Bord aus und nicht auf alle? Nun, wenn die Anomalien wie lange Röhren strukturiert wären, könnte der Runabout eine Zeitlang in ihnen fliegen. Doch dann hätte Troi zu Anfang der Episode zusammen mit Picard erstarren müssen, da sie wie der Captain in Flugrichtung saß. Die Zeitverzerrungen erscheinen nur dann plausibel, wenn sie gewissermaßen an dem kleinen Schiff *festkleben*, während es durchs All fliegt. Dann könnten sie klein genug sein, um sich nur auf einen Teil des Runabouts auszuwirken. Aber wenn sie wirklich an ihm festkleben: Wie ist es dann möglich, daß LaForge einer solchen Anomalie ausweicht?

• An Bord des Runabouts greift Picard nach einer Schüssel mit Obst. Der Dialog deutet darauf hin, daß seine Hand eine temporale Verzerrungszone passiert, in der die Zeit fünfzigmal schneller vergeht. Dadurch wachsen die Fingernägel. Einen Augenblick. Der Rest des Körpers befindet sich außerhalb der Anomalie. Wie kann er der Hand genug Blut und Nährstoffe liefern, um ein derart beschleunigtes Wachstum zu ermöglichen? Könnte man den Vorgang nicht mit einer Aderpresse am Handgelenk vergleichen? Wachsen die Fingernägel auch dann noch, wenn man die Blutzufuhr unterbricht?

• Da wir gerade bei der beschleunigten Zeit sind: Auf Seite 753 des ersten Beckmesser-Bands stelle ich Berechnungen an und frage, ob es möglich ist, daß dem Captain in nur fünfundzwanzig Minuten lange Fingernägel wachsen (die Zeit, die Picards Hand in der Anomalie verbringt, multipliziert mit 50). Die Schale mit dem Obst ließ ich unerwähnt. Ihr Inhalt verwandelt sich schnell in eine ziemlich abscheulich aussehende Masse. Nehmen wir an, daß der Vorgang insgesamt eine Stunde dauert. Damit wären es also fünfzig Stunden bezie-

hungsweise etwas mehr als zwei Tage. Auf meinem Küchentisch lag Obst vier Tage lang in Schalen, ohne ungenießbar zu werden. Es dauert *Wochen,* bis sich ein Zustand wie an Bord des Runabouts einstellt.

• Data stellt fest, daß eine kugelförmige temporale Verzerrungszone die Steuerbordgondel sowie die Obstschale erfaßt hat. Picard weist LaForge an, den Runabout davon fortzusteuern. Geordi versucht das gerade, als der kleine Raumer in den Einflußbereich einer weiteren Anomalie gerät, die den Heckbereich erfaßt. Die nächste Szene zeigt uns Picard und Troi am Tisch mit der Obstschale. Deanna sitzt auf der Seite, die sich *in* der Verzerrungszone befindet. Ich weiß nicht, wie es Ihnen geht, aber *mir* läge nicht viel daran, dort zu sitzen!

• Durch die Sache mit der erstarrten Zeit ergibt sich etwas, das im Gildenjargon als UPF bezeichnet wird – ein ›unvermeidlicher Plotfehler‹. Ein solcher Fehler kann nicht korrigiert werden, ohne die ganze Episode in Frage zu stellen. Wenn die Zeit wirklich praktisch zum Stillstand gekommen ist, so gilt das auch für die Elektronen in den Kabeln, für die Photonen des Lichts und die von den Gravitationsgeneratoren erzeugten Gravitonen. Anders ausgedrückt: Picard, Data und Troi dürften eigentlich überhaupt nichts sehen, müßten in Schwerelosigkeit schweben und damit rechnen, innerhalb kurzer ›Zeit‹ zu erfrieren.

• Während des ersten Außeneinsatzes stellt Data fest, daß die Zeit nicht völlig erstarrt ist, nur stark verzögert verstreicht. Diese Feststellung trifft er aufgrund des sich ganz langsam ausbreitenden Explosionsblitzes, der vom kollabierten Warpkern ausgeht. Müßte sich beim energetischen Transferstrahl und den abgefeuerten Waffen nicht ein ähnlicher Effekt beo-

bachten lassen? Data sieht sowohl das eine als auch das andere, während sich der Runabout nähert, und er bezeichnet alles als erstarrt.

• Als Data die Embryonen im romulanischen Triebwerkskern sondiert, bewirken die Emanationen seines Tricorders zwei Sprünge in der Zeit, einen nach vorn und einen zurück. La-Forge bemerkt einen weiteren Romulaner im Maschinenraum. Müßte Data ihn nicht als erster entdecken? Er erinnert sich doch an alle Ereignisse, denen er ausgesetzt ist, oder? Troi meint im Gespräch mit Picard, daß sie *glaubt,* jemanden gehört zu haben, der *etwas* über den energetischen Transferstrahl sagte. Zugegeben, es erklingen viele Stimmen, aber Data kann die Sequenz doch aufzeichnen und dann die einzelnen Stimmen isolieren? Auf ähnliche Weise filterte er die vielen Stimmen, die Crusher mit ihrem Tricorder in ›Déjà Vu‹ aufzeichnete.

• Als Troi zum erstenmal die Krankenstation aufsucht, geht sie an zwei Sicherheitswächtern vorbei, die sich mit gezückten Phasern anschicken, in Crushers Abteilung zu stürmen. Offenbar beschließen sie später, einen anderen Ort aufzusuchen: Als die Zeit wieder normal verstreicht, bleiben sie der Krankenstation fern.

Geräte und Ausrüstung

• Kurz nachdem eine Einsatzgruppe vom Runabout den ersten Transfer zur *Enterprise* wagt, meldet Data, daß die Computerterminals nicht funktionieren. Doch wenig später scheint Picard Informationen von der taktischen Station zu bekommen. Er betätigt Schaltflächen, um zusätzliche Daten auf die

Displays zu rufen. Dieser Vorgang wiederholt sich, als LaForge den romulanischen Maschinenraum untersucht.

• Während des ersten Transfers zur *Enterprise* besucht Troi die Krankenstation. Sie geht durch den Korridor, und wir sehen, daß alle Indikatorflächen leuchten und den Status ›Alarmstufe Rot‹ anzeigen. Jemand scheint sie neu programmiert zu haben, denn in ›Die Zukunft schweigt‹ beobachten wir, wie die Indikatoren nacheinander blinken.

• Data kann die Aktivierung des energetischen Transferstrahls nicht verhindern und versucht, ihn zu deaktivieren. Ein Besatzungsmitglied teilt ihm mit, das sei unmöglich. Warum denn? In ›So nah und doch so fern‹ schaltete die *Enterprise* den energetischen Transferstrahl aus – was hindert sie diesmal daran?

• Beim letzten Einsatz sucht Troi die Krankenstation auf, um Crushers Tod zu verhindern. Als sich die Zeit wieder in Bewegung setzt, sehen wir in einer Aufnahme, wie hinter dem Romulaner das Licht der Alarmstufe Rot pulsiert. Doch als die Kamera zu Crusher schwenkt, wird aus dem pulsierenden Rot ein gleichmäßiges Glühen.

• Am Ende der Episode verstreicht die Zeit wieder normal, und der romulanische Warbird feuert auf die *Enterprise.* Riker fordert einen Schadensbericht, und jemand meldet, das Potential der Schilde sei auf 27 Prozent gesunken. Wie bitte? Die Schilde waren die ganze Zeit über aktiv? Wie konnte sich Picards Gruppe dann überhaupt an Bord der *Enterprise* beamen?

• Um den energetischen Transferstrahl zu unterbrechen, steuert Picard den unbemannten Runabout zwischen die *Enterprise* und das romulanische Schiff. Hätte eine wesentlich billigere Sonde nicht den. gleichen Zweck erfüllt?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• In der Anfangsphase dieser Episode zeigt uns eine Außenaufnahme, wie der Runabout den Warptransfer einleitet. Doch als wir anschließend aus den Bugfenstern sehen, fliegt das kleine Schiff mit Impulskraft.

• Während des Flugs mit dem Runabout greift Picard nach einer Schale mit verfaultem Obst. Aus den Dialogen geht hervor, daß die rechte Hand in eine temporale Verzerrungszone gerät, in der die Zeit fünfzigmal schneller vergeht. Kurz darauf erfaßt die Kamera Picards Hand, und wir sehen verblüffend lange Fingernägel. Nun, als Picard das Heck des Runabouts betritt – *bevor er nach der Obstschale greift* –, hält er die rechte Hand so, daß die Finger verborgen bleiben. Er nimmt am Computerterminal Platz und berührt Schaltflächen. Beobachten Sie dabei seine rechte Hand: Sie werden feststellen, daß die Fingernägel schon jetzt lang sind, *bevor* sie in die Zone beschleunigter Zeit gerieten.

• Erstaunlicherweise sind Picards Fingernägel kurz nach der Sache mit der Obstschale wieder normal. Vermutlich hat Troi eine schnelle Maniküre vorgenommen, (Es schadet nicht, einen zweiten Beruf zu haben.)

• Die ersten Dialoge des Quartetts vom Runabout an Bord der *Enterprise* stehen im Gegensatz zu den graphischen Darstellungen, die wir von Picards Schiff und dem romulanischen Warbird sehen. Troi erwähnt Schäden an der Warpgondel auf der Backbordseite, doch alle Schüsse des romulanischen Raumers treffen die vordere Kante des Diskussegments. Picard meint, von der Deflektorscheibe ginge ein Energiestrahl aus,

aber mehrere Aufnahmen zeigen seinen Ursprung am Verbindungsstutzen, im Bereich der Decks 15 bis 20.

• Picard, Data und Troi beamen sich zur *Enterprise*-Brücke. Als sie dort materialisieren, sitzt eine Frau an der Funktionsstation. Die Perspektive wechselt, kehrt zu dem gerade eingetroffenen Trio zurück. Die Kamera folgt ihm mit einem langsamen Schwenk, und eigentlich müßte wieder die Frau an der Funktionsstation ins Bild geraten. Aber sie scheint sich in Luft aufgelöst zu haben.

• Kurze Zeit später findet Picard Riker. Der Erste Offizier liegt auf dem Boden, und ein Romulaner streckt die Hand nach ihm aus. Beobachten Sie die Hand des Romulaners, bevor sie vom Fernsehschirm verschwindet. Sie zittert, obwohl sie völlig reglos sein sollte.

• Anschließend sucht Picard den Transporterraum auf. Dort nähert er sich einer Sicherheitswächterin, die ihren Phaser auf drei Romulaner gerichtet hält. Sowohl sie als auch der Romulaner vor ihr zucken immer wieder.

• Als die zweite Landegruppe zur *Enterprise* zurückkehrt, achten Picard und die anderen auf die Anzeigen von Datas Tricorder. Durch die Fenster des Runabouts kann man die Sterne sehen, und seltsamerweise sind sie in Bewegung. Ich fürchte, daraus könnten sich unangenehme Konsequenzen ergeben. Immerhin befindet sich der Runabout am Rand einer Anomalie, die alles in der Zeit erstarren läßt, was in ihren Einflußbereich gerät.

Antworten

1. Dr. Mizan.

2. Über die ionisierende Wirkung von Warpgondeln.

ANGRIFF DER BORG

(DESCENT)

Sternzeit: 46982.1 – 46984.6

Die Crew der *Enterprise* reagiert auf einen Notruf von Ohniaka III und entdeckt eine neue Art von Borg: Sie sind unabhängig und sehr aggressiv. Angeführt werden diese neuen Borg von Lore, und es gelingt ihm, Datas Unterstützung bei seinem Bemühen zu gewinnen, die Föderation zu vernichten.

Quizfragen

1. *Welche drei Schiffe hat Admiralin Necheyev der Einsatzgruppe 3 zugewiesen?*
2. *Von welcher Kolonie empfängt die Enterprise einen falschen Notruf?*

Ungereimtheiten bei der Handlung

• Ich frage mich, ob Starfleet jemals etwas mit der in dieser Episode entdeckten Transwarp-Technik anfängt. LaForge meinte, damit seien Raumschiffe möglich, die zwanzigmal so schnell sind wie die *Enterprise.*

• Picard, LaForge und Troi suchen auf einem Planeten nach Data. Drei *Führungs*offiziere gehören zur *gleichen* Landegruppe und nehmen an einem *gefährlichen* Einsatz teil. Erscheint Ihnen da irgend etwas vertraut?

• Am Ende der Episode betreten Picard, LaForge, Troi und ein Sicherheitswächter, dem es bald an den Kragen geht, ein Gebäude. Auf dem Boden zeigt sich ein Borg-Symbol, ebenso an der Wand. Weiß Picard nicht, was es bedeutet? Das gleiche Symbol schmückt doch auch die Spielzeug-Borg.

• Was ist mit den Einsatzuniformen passiert, die Picard, Crusher und Worf in ›Geheime Mission auf Celtris Drei (1)‹ trugen? Warum laufen diese Offiziere mit bunter Kleidung auf einem fremden Planeten herum, um einen Freund unter überaus gefährlichen Feinden zu suchen?

Logik und Voraussetzungen

• Nachdem die Einsatzgruppe von Ohniaka III zurückgekehrt ist, findet eine Besprechung in der Aussichtskammer statt, und dabei diskutiert man über die Veränderungen bei den Borg. Als Troi hört, daß ein Borg einen anderen mit einem Namen angesprochen hat, weist sie auf folgendes hin: Es gibt nur einen Borg mit einem Namen – Hugh –, und er erhielt ihn von der Enterprise-Crew (siehe ›Ich bin Hugh‹). Hat sie vergessen, daß es noch einen Borg mit einem Namen gab, und zwar ›Locutus‹? Sie selbst hat Picard nach den Ereignissen von ›In den Händen der Borg‹ und ›Angriffsziel Erde‹ psychologischen Beistand gewährt.

• Auch Datas Gedächtnis scheint in dieser Episode nicht richtig zu funktionieren. Nachdem er auf Ohniaka III zornig geworden ist und einen Borg getötet hat, meint er zu LaForge, es sei seine erste emotionale Erfahrung gewesen. Erinnert er sich nicht mehr daran, daß Q ihn in ›Noch einmal Q‹ zum Lachen brachte?

• Als Data und Counselor ›Erforschen Sie Ihre dunkle Seite und haben Sie Spaß damit‹-Troi über den Zorn des Androiden sprechen, behauptet Deanna, Emotionen seien weder positiv noch negativ. Nun, in ›Kraft der Träume‹ sind sie sehr wohl positiv und negativ. In jener Episode stimulierte Pulaski negative Gefühle in Riker, indem sie Erinnerungen an unangenehme Erlebnisse an Bord der *Enterprise* weckte und dadurch gefährliche Mikroben im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode langweilte. (Entschuldigung. Aber mir gefallen keine Fernsehfolgen, die fast nur aus Rückblenden bestehen.)

Geräte und Ausrüstung

• Da er noch einmal Zorn erfahren möchte, sucht Data das Holodeck auf, um dort zu experimentieren. Schließlich fordert er den Computer auf, die Stärke des Gegners so sehr zu erhöhen, daß er in Gefahr gerät. Als der Computer ablehnt, bittet Data LaForge um Hilfe bei der Deaktivierung der Sicherheitssysteme. Angeblich sind dazu zwei Führungsoffiziere erforderlich. Offenbar hat jemand nach ›Sherlock Data Holmes‹ das Holodeck neu programmiert. In jener Episode brachte LaForge das ganze Schiff in Gefahr, indem er mit einem falschen Wort einen zu mächtigen Moriarty schuf.

• In ›Noch einmal Q‹ kontrollierte Picard das Kraftfeld der Arrestzelle mit einem verbalen Kommando. In ›Ich bin Hugh‹ bediente ein neben der Zelle postierter Sicherheitswächter die Kontrollen einer Schalttafel. In dieser Episode wird das Kraftfeld von einem Sicherheitswächter kontrolliert, der auf der anderen Seite des Raums an einem Schreibtisch sitzt. Hat das Kraftfeldkontrollen-Installationsteam so wenig Arbeit, daß es sich mit wiederholten Veränderungen selbst welche schaffen muß?

• Die *El-Baz* ist wieder da! Die aufmerksamen Leser des ersten Beckmesser-Bands erinnern sich bestimmt daran, daß die *El-Baz* ein schnittiges Passagiershuttle mit abgerundeten Flanken war (siehe Seite 470 des ersten Beckmesser-Bands). In dieser Episode ist die *El-Baz* ein superkompaktes, für zwei Personen bestimmtes Modell.

• Nachdem sie das Borg-Gebäude betreten haben, weist La-Forge darauf hin, daß sein Tricorder nicht einmal die Emissionen der Lampen registriert. Picard vermutet daraufhin eine Art Abschirmfeld. Nun, es gibt also ein Kraftfeld, das Emissionen aller Art absorbiert und Sensoren sogar daran hindert, auf Licht zu reagieren. Warum wirkt sich das Abschirmfeld nicht auf Geordis VISOR aus? Unter den geschilderten Umständen müßte er doch blind sein, oder?

Probleme mit Kontinuität und Produktion

• Das für die Gebäude auf Ohniaka III verwendete Bild wurde mit geringen Veränderungen schon einmal verwendet: für die Arkaria-Basis in ›In der Hand von Terroristen‹ und für die genetische Forschungsstation Darwin in ›Die jungen Greise‹.

• Normalerweise gehe ich bei den Besprechungen der einzelnen Fernsehfolgen nicht auf Stuntmen ein. In den meisten Fällen leisten die Produzenten dabei gute Arbeit und maskieren irgendwie das Gesicht des Doubles. Doch am Anfang dieser Episode, als Data gegen den Borg kämpft, wird deutlich, wann ein Stuntman in die Rolle des Androiden schlüpft.

Antworten

1. Die Enterprise*, die* Crazy Horse *und die* Agamemnon*.*

2. Von New Berlin.

TRIATHLON-QUIZ: STARBASES

Ordnen Sie die jeweilige Starbase den richtigen Beschreibungen und Fernsehfolgen zu:

Starbase		Beschreibung		Episode	
1.	Starbase 12	A	Kahlest begab sich dorthin, um zu genesen.	a	Phantasie oder Wahrheit
2.	Starbase 14	B	von Quinteros kommandiert	b	Tödliche Nachfolge
3.	Starbase 23	C	LaForge schickte Logan und das Diskussegment dorthin.	c	Die oberste Direktive
4.	Starbase 24	D	Dr. Dalen Quaice hat dort gearbeitet.	d	Der Telepath
5.	Starbase 29	E	empfing einen Notruf von der *Lalo*	e	Der Kampf um das klingonische Reich (2)
6.	Starbase 47	F	Picard hat Rasmussen dort abgesetzt.	f	Todesangst beim Beamen

7.	Starbase 67	G	Ziel der *Stargazer*	g	Zeitsprung mit Q
8.	Starbase 73	H	Admiral Haden war dort stationiert.	h	Parallelen
9.	Starbase 74	I	Dort wurde gegen Data verhandelt.	i	Die Waffenhändler
10.	Starbase 83	J	nächste Starbase, nach dem Transfer durch Q	j	Der Überläufer
11.	Starbase 84	K	dem Devron-System am nächsten	k	Traumanalyse
12.	Starbase 87	L	von Admiral Chekote kommandiert	I	Der Feuersturm
13.	Starbase 103	M	Admiralin Necheyev kommt hier an Bord.	m	Die Sünden des Vaters
14.	Starbase 117	N	Picard schickt Par Lenor und Qol dorthin.	n	Die jungen Greise
15.	Starbase 123	O	Die Argus-Phalanx empfing ihr Bild.	o	11001001
16.	Starbase 133	P	nach Beschädigung durch Gomtuu, dann dort	p	Der Ehrenkodex

17.	Starbase 152	Q	untersuchte die *Enterprise* gründlich	q	Ungebetene Gäste
18.	Starbase 153	R	nach den Quantenfragmenten, dann dort	r	Am Ende der Reise
19.	Starbase 157	S	O'Brien bekam es dort mit Hakenspinnen zu tun.	s	Der zeitreisende Historiker
20.	Starbase 173	T	Dr. Leah Brahms kam dort an Bord.	t	Die Schlacht von Maxia
21.	Starbase 185	U	von Admiral Budrow kommandiert	u	Radioaktiv
22.	Starbase 212	V	nach der Caldos-Kolonie, dann dort	v	Katastrophe auf der Enterprise
23.	Starbase 214	W	nach dem ersten Kontakt mit den Borg, dann dort	w	Gestern, heute, morgen 1 + 2
24.	Starbase 218	X	Picard bekam dort ein neues Herz.	x	Eine hoffnungsvolle Romanze
25.	Starbase 227	Y	Die *Enterprise* bekam dort einen neuen Warpkern.	y	Wem gehört Data?
26.	Starbase 231	Z	geplantes Ziel nach dem Ende von Boral II	z	Rikers Vater

27.	Starbase 234	AA	Worf schickte Alexander dorthin.	aa	Aquiel
28.	Starbase 310	BB	von Admiral Uttan Narsu kommandiert	bb	Klingonenbegegnung
29.	Starbase 313	CC	Nach dem Eintreffen der Borg kehrte Hanson dorthin zurück.	cc	Ronin
30.	Starbase 324	DD	Troi kehrte von dort aus heim.	dd	In den Händen der Borg
31.	Starbase 336	EE	Picard wartete dort auf eine Mission.	ee	Das Herz des Captains
32.	Starbase 514	FF	Schwester Beck kam dort an Bord.	ff	Rikers Versuchung
33.	Starbase 515	GG	Die *Vico* bekam von dort ihren Auftrag.	gg	Der einzige Überlebende
34.	Starbase 621	HH	Picard bricht von dort mit einer Flotte auf.	hh	Das Experiment
35.	Starbase Earhart	II	schickte Nachricht über Anchilles-Fieber	ii	Die Begegnung im Weltraum
36.	Starbase G-6	JJ	entdeckte Signale von der *T'Ong*	jj	Der Schachzug (1)

37.	Starbase Lya III	KK	schickte K'Ehleyr mit einer Sonde auf die Reise
38.	Starbase Montgomery	LL	Dort findet Trois akademisches Treffen statt.
39.	Xendi-Starbase 9	MM	half bei der Suche nach Uhnari
40.	Zayra IV-Starbase	NN	ortete in Richtung Gomtuu fliegende Warbirds

Auswertung

(Ergebnisse basieren auf der Anzahl richtiger Antworten)

0 – 3	normal
4 – 6	gut
7 und mehr	hervorragend

(Dies ist das schwierigste von mir geschaffene Triathlon-Quiz – es sei denn, man benutzt die *STAR TREK-Enzyklopädie.)*

So lauten die richtigen Antworten:

1. BB q	8. AA b	15. NN d	22. MM aa	29. T ii	36. DD ff
2. II p	9. B o	16. D hh	23. F s	30. CC dd	37. H j
3. K w	10. W g	17. P d	24. FF I	31. JJ bb	38. Q z
4. A m	11. Y k	18. KK bb	25. L jj	32. GG gg	39. G t
5. U a	12. Z c	19. E n	26. LL u	33. X ee	40. S f
6. O h	13. C i	20. I y	27. HH e	34. V cc	
7. R v	14. N x	21. J g	28. M r	35. EE ee	

ACHTUNG! AN ALLE STAR TREK-BECKMESSER!

Werden Sie noch heute Mitglied der Gilde!

Notieren Sie einen bisher nicht erwähnten Fehler, den Sie in der klassischen Serie von STAR TREK, den Filmen, den Serien *Die nächste Generation, Deep Space Nine* oder *Voyager* entdeckt haben. In Frage kommen auch Fehler, die Sie in den Beckmesser-Büchern finden. Schicken Sie entsprechende Hinweise an mich – dadurch werden Sie offiziell Mitglied der Beckmessergilde. (Ich bekomme *viel* Post und lese jeden Brief, aber bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn ich nicht in jedem Fall antworten kann.) 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. Einsendungen müssen nicht unbedingt beantwortet werden. 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.

DANKSAGUNG

Das Buch in Ihren Händen basiert auf den – beabsichtigten und unbeabsichtigten – Anstrengungen vieler Personen.

Ohne die ausgezeichnete Arbeit jenes Molochs, zu dem die STAR TREK-Abteilung bei Paramount Pictures geworden ist, könnte es gar nicht existieren. Vom ausführenden Produzenten Rick Berman bis hin zum letzten Produktionsassistenten: Alle haben dazu beigetragen, *STAR TREK: Die nächste Generation* zu einer sehenswerten Fernsehserie zu machen. Und da sie sehenswert ist, lohnt es auch zu beckmessern. Meine Damen und Herren, ich möchte Ihnen noch einmal für Ihre gute Arbeit danken.

Wie bei ›Cap'n Beckmessers Führer durch die Classic Serie‹[12] half Steve Ettlinger nicht nur als Agent, sondern schlüpfte auch in die Rolle des Buchproduzenten. Er und sein Assistent Jamie Winnick koordinierten William Drennans Lektorat, Jeff Fitschens Satz, Margo Zelies Korrekturlesen, die von Liz McCollum und John Longs durchgeführte Vorbereitung des Manuskripts sowie den von Jane Farnol erarbeiteten Index. Damit haben wir drei Beckmesser-Bände geschafft, Steve.

[12] Heyne-SF 06/5451

Für die vorliegende Ausgabe von ›Cap'n Beckmessers Führer‹ kam Eric Wybenga als Redakteur an Bord. (Die frühere zuständige Redakteurin Jeanne Cavelos hat Spaß am Unterrichten gefunden und sich einen ruhigen Fleck in den Wäldern von Neuengland gesucht. An einem kleinen College bekommt sie es nun mit angehenden Autoren zu tun.) Wer weiß, welche wundervollen neuen Bücher durch diese Zusammenarbeit möglich werden? Natürlich schaffen Veränderungen auch Unruhe, doch meine Besorgnis verschwand nach dem ersten Telefongespräch mit Eric. Er ist ein Trekkie, ein Beckmesser und – vor allem – ein hervorragender Redakteur. Die Zusammenarbeit mit dir war mir ein Vergnügen, Eric. Mein Dank gebührt auch Diane Bartoli, Candace Chaplin, Ingrid Restrick und den anderen tüchtigen Mitarbeitern bei Dell Publishing.

Meine Frau Lynette und unsere Tochter Elizabeth stehen noch immer hinter mir. Sie unterstützen mich und geben mir Kraft, wodurch ich mich privilegiert fühle.

›Weltberühmt und international anerkannt‹ – diese Bezeichnung verdient Larry Nemecek, Autor von *Star Trek: The Next Generation Companion,* für seine Hilfe.

Vielleicht interessiert es Sie zu erfahren, daß die Beckmesserzentrale jetzt über eine Solarphysikerin verfügt. Sie heißt Mitzi Adams, arbeitet für die NASA und hat viel Geduld gezeigt, als ich sie mit vielen Fragen über das Universum und die Sterne nervte. Vielen Dank, Mitzi.

Ich bedanke mich auch bei Gary von Database Systems/ Connecting Point hier in Springfield. Genau zur richtigen Zeit half er mit einem wichtigen Ausrüstungsteil. Ein Danke auch für Bill Ross, der mir seinen Decoder lieh.

Viele, viele Mitglieder der Beckmessergilde haben viel Zeit für dieses Buch geopfert. Deshalb die Namensliste, die den Danksagungen folgt – um angemessene Anerkennung zuteil werden zu lassen. Leider war es aus Platzgründen nicht möglich, die Namen aller Personen zu nennen, die mir geschrieben haben. An dieser Stelle möchte ich mich für jeden einzelnen Brief bedanken.

Mein letzter und größter Dank gebührt Jesus Christus, dessen Licht meinen Weg erhellt.

GILDEN-DANKSAGUNGEN

Ich grüße euch, Beckmesser! Ursprünglich planten Eric und ich, die eingesandten Beiträge mit euren Namen am Ende eines jeden Beckmesser-Blocks zu kennzeichnen. Allerdings wurde dieses Buch lang *(sehr* lang), und deshalb stellten wir eine alphabetische Liste zusammen. Einige Mitglieder der Beckmessergilde haben mehr als nur einen Tip geliefert – die Zahl hinter dem jeweiligen Namen weist darauf hin. Den fast 850 Personen auf der Liste danke ich dafür, daß sie mir geschrieben haben. Was jene Gildenmitglieder betrifft, deren Namen nicht auf der Liste stehen: Es tut mir leid. Entweder war jemand schneller und hat den gleichen Tip vor euch geliefert, oder der Platz reichte einfach nicht aus. Ihr seid nicht allein, wenn euch das ein Trost ist. Während ich dies schreibe, gibt es mehr als 2000 nicht auf der Liste genannte Gildenmitglieder.

Mindestens eine Person sollte hier genannt sein, und ich bedauere sehr, daß der Name fehlt. Als ich den Abschnitt *Übersicht: Data – Verschiedenes* zusammenstellte, versagten eben jene Neuronen, die sich daran erinnerten, in welcher Folge der Androide Data Gitarre spielte. (Ich hasse es, wenn so etwas passiert.) Ich wandte mich an einige Beckmesser-Freunde,

doch niemand konnte mir Auskunft geben. Als ich während der Creation Entertainment's Grand Slam Convention um etwa 15.50 Uhr Pazifische Zeit auf der Bühne stand, fragte ich, ob einer der Besucher die Antwort wußte. *Jemand* rief mir zu: »Das Recht auf Leben.« Das stimmte, wie sich herausstellte. Unglücklicherweise war ich nicht geistesgegenwärtig genug, die betreffende Person nach ihrem Namen zu fragen. Wenn er oder sie dies liest bitte schreib mir. Meine Adresse steht am Ende dieses Buches.

(Sorry, aber die 12 Seiten Namen finden sich im Original-Buch auf den Seiten 774 – 786)