

Anomalie

Nachdem sie von einer Anomalie der Ausdehnung getroffen und zahlreiche Systeme ausgefallen sind, wird die Enterprise von außerirdischen Piraten geentert, die wertvolle Ressourcen stehlen. Captain Archer verhört einen Gefangenen, um sie aufzuspüren!

[< Vorherige Episode](#) | [Nächste Episode >](#)

Originaltitel: Anomaly

Episodennummer: 3x02

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 17. September 2003

Erstausstrahlung D: 04. Dezember 2004

Drehbuch: Mike Sussman

Regie: David Straiton

Hauptdarsteller:

Scott Bakula als Captain Jonathan Archer,
Connor Trinneer als Commander Charles "Trip" Tucker III,
Jolene Blalock als Subcommander T'Pol,
Dominic Keating als Lieutenant Malcolm Reed,
Anthony Montgomery als Ensign Travis Mayweather,
Linda Park als Ensign Hoshi Sato,
John Billingsley als Doctor Phlox.

Gastdarsteller:

Robert Rusler als Orgoth,
Nathan Anderson als Sergeant N. Kemper,
Julia Rose als Corporal J. McKenzie,
Sean McGowan als Corporal F. Hawkins,
Kenneth A. White als an Engineering Crewman,
Ryan Honey als a Guard,
Ken Lally als a Security Guard u.a.

Kurzinhalt:

Die Auswirkungen der delphischen Ausdehnungen machen sich immer stärker bemerkbar – vor allem, was gravitative Anomalien betrifft. Als die Enterprise von einer neuen Welle an Anomalien getroffen wird, fallen zahlreiche kritische Schiffssysteme aus. Kurz darauf wird das Schiff von außerirdischen Piraten geentert, die in der Ausdehnung nach eben solchen unter Anomalien leidenden Schiffen suchen, um diese zu plündern. Die Piraten stehlen zahlreiche wertvolle Ressourcen – bei der Flucht gelingt es jedoch, einen von ihnen gefangen zu nehmen. Captain Archer verhört ihn, um von ihm den Standort der Piraten in Erfahrung zu bringen und die gestohlene Fracht wieder zurück zu holen. Bei ihrer Verfolgung stößt die Enterprise dann schließlich auf ein riesiges Tarnfeld, hinter dem sich eine große metallische

Sphäre verbirgt, die den Piraten als Zuflucht zu dienen scheint. Schnell sind die gestohlenen Ressourcen wieder an Bord gebracht – doch dann stößt Hoshi auf Hinweise, dass die Piraten kürzlich ein Schiff der Xindi überfallen und dabei deren Datenbank kopiert haben. In der Hoffnung, dort den entscheidenden Hinweis auf die Waffe der Xindi zu finden, stellt sich die Enterprise dem Piratenschiff entgegen!“

Denkwürdige Zitate:

"Fuller knew those torpedo systems better than anyone. He won't be easy to replace. Considering all the hostile aliens we've met, I suppose it's fortunate we haven't lost more people."

"I doubt he'll be the last."

(Wenn Trip nur wüsste!)

"All right, what have you got?"

"Aldebaran mud leeches."

"What am I supposed to do with them?"

"Place one on your chest and one on your abdomen an hour before going to bed. Their secretions act as a natural sedative. Oh, please be careful to sleep on your back. If you roll over, you might anger them."

"Maybe an hour a night with T'Pol isn't so bad."

(Das wird T'Pol aber freuen zu hören, dass Trip sie diesen Egeln vorzieht.)

Review:

Einige Schwächen die ich in meinem Review zu "Die Xindi" bezüglich dieser Neuausrichtung erwähnt habe, sind auch hier wieder präsent. Hier – aufgrund des Episodentitels – fast noch auffälliger und störender ist, dass sich die Auswirkungen der Ausdehnung bisher eher in Grenzen halten, und auf seltsame gravitative Anomalien beschränken. Auch das mit der Überlasten, zu schnellen Entwicklung von Archer stach mir hier wieder ins Auge. So hätte ich es schämen gefunden, wenn der Gefangene mit seiner Argumentation, Archer sei doch viel zu weich, noch recht gehabt und er sich erst in weiterer Folge – nämlich eben in einer späteren Episode, tiefer in der Xindi-Handlung – zu Foltermethoden herabgelassen hätte. Zudem war mir das Geschehen teilweise etwas zu übertrieben auf däster, aufrüttelnd und mit Ecken und Kanten ausgestattet getrimmt – wobei das Ganze teilweise doch etwas bemüht, ja schon fast unfreiwillig komisch wirkte. In einer Zeit, wo Jack "Bringen Sie mir eine Säuge" die TV-Landschaft vor Terroristen rettete, holte eine kurze Erstickungsszene in der Luftsiele keine Trekkie-Oma mehr hinter dem Ofen hervor. Zumal es selbst in der "Star Trek"-Historie schon Ähnliches ("Equinox") bis schlimmeres ("Unter den Waffen schweigen die Gesetze") zu sehen gab.

Dennoch fand ich "Anomalie" insgesamt eine Spur besser als den Staffeleinstieg. Die Handlung entwickelte sich meinem Empfinden nach flotter voran, war wendungsreich, und gab auch inhaltlich mehr her als der diesbezüglich etwas därtige Einstieg. Nett fand ich vor allem auch alles rund um die Piraten, die Sphäre, sowie den packenden Weltraumkampf am Ende, wo die Enterprise NX-01 ausnahmsweise Mal als Aggressor antritt und zudem ein ganz bestimmtes Ziel (nämlich die Übertragung der Xindi-Datenbank) verfolgt. Das war mal etwas Anderes. Auch die Effekte stachen wieder einmal hervor. Neben der Sphäre konnte mich dabei vor allem auch ihr Inneres begeistern. Jedenfalls hat "Enterprise" effekttechnisch sowohl was Qualität als auch Quantität betrifft von der zweiten auf die dritte Staffel einen beachtlichen Sprung gemacht; man merkt, dass es die Verantwortlichen noch einmal wissen wollten. Am besten hat mir an "Anomalie" aber alles rund um das tote Crewmitglied – und zugleich das erste Todesopfer, dass man an Bord der NX-01 zu beklagen hatte – gefallen. Zu Kirk-Zeiten wurden solche Rothemden-Tode ja in erster Linie dazu benutzt, um die

vermeintliche Gefährlichkeit der Situation zu verdeutlichen, und so Spannung zu erzeugen (was ohnehin nur bedingt funktioniert hat). Hier nutzte man diese tragische Wendung nicht nur, um die Gefahren der Xindi-Mission sowie die dästere Neuausrichtung der Serie zu unterstreichen; vielmehr diente der Todesfall als einer der dramaturgischen Höhepunkte der Folge, und war etwas, dass die Figuren auch wirklich beschäftigt hat. Dies ist "Anomalie" zweifellos hoch anzurechnen; wenn ich es auch vorgezogen hätte, wenn man die Figur vor ihrem Tod etwas mehr ins Zentrum gerückt hätte, damit der Zuschauer die emotionale Reaktion der Protagonisten besser nachvollziehen kann. Aber immer noch besser so, als "Er ist tot, Jim.", und weiter geht's.

Fazit:

Die Versuche, "Enterprise" jetzt unbedingt auf däster zu trimmen, finde ich nach wie vor ein wenig verkrampt. Schade finde ich auch, dass Archers Veränderung gar so rasch von statten geht, und man uns statt der Entwicklung vielmehr jetzt schon das Ergebnis zeigt. Die "Folter"szenen waren zudem eher bemüht-schockierend als schockierend. Und die titelspendenden Anomalien fallen färl mich nach wie vor etwas zu harmlos aus. Dafür war "Anomalie" immerhin sehr kurzweilig und die Handlung durchaus wendungs- und abwechslungsreich. Vor allem bei den Effekten wurde wieder einmal gekleckert statt geklotzt. Die gräßte Stärke war färl mich aber der Todesfall an Bord der Enterprise ä€ und wie die Serie damit umgeht. Natürlich hätte der Verlust noch stärker gewirkt, wenn es eine Figur erwischt hätten die wir kennen, dennoch ist es den Machern hoch anzurechnen, dass der Tod nicht in Rothemden-Manier überspielt wird, sondern innerhalb der Episode eine zentrale Rolle einnimmt. Und mit dem Äœberspielen der Xindi-Datenbank machte am Ende auch die fortlaufende Handlung wieder einen Sprung vorwärts.

Wertung: 3 von 5 Punkten

Christian Siegel

Inhaltsbeschreibung:

Auf der Suche nach den Xindi dringt die Enterprise immer tiefer in die Delphic-Ausdehnung vor. Plötzlich beginnen sich die Tiere an Bord seltsam zu verhalten. Porthos winselt ohne ersichtlichen Grund und auch auf der Krankenstation spielt allerlei Getier verrückt. Da bewegt sich plötzlich eine gewaltige Verzerrungswelle durch das Schiff. In der Kantine werden die Teller durch die Luft gewirbelt und bleiben an der Decke kleben, Menschen werden durch die Gänge geworfen und eine umgestoßene Kaffeetasse in Archers Bereitschaftsraum schwebt samt Inhalt in Zeitlupe durch die Luft. Doch auch der Warpreaktor ist betroffen und die Enterprise muss ihre Reise unterbrechen. Ohne Hauptenergie treibt das Schiff nun im Raum, während Trip versucht, die Systeme wieder zum Laufen zu bringen. Da entdecken die, nur auf Reserveenergie laufenden, Sensoren ein Schiff. Alle Kommunikationsversuche schlagen fehl und so begibt sich Archer mit einem Aufenteam auf Erkundungsmission. An Bord finden sie nur Leichen. Einige sind durch Partikelwaffen gestorben, andere beim Ausfall der Lebenserhaltung. Das Team lädt die Datenbank des Schiffes herunter und begibt sich zurück zur Enterprise. Da taucht plötzlich ein weiteres Schiff auf und nähert sich dem Sternenflossenschiff unauffällig. Archer gibt Befehl die Hüllepanzerung zu polarisieren, aber die ist noch nicht funktionsbereit. Plötzlich beamen sich mehrere Teams eines außerirdischen Enterkommendos an Bord und beginnen die Enterprise zu plündern. Nahrung, Waffen und Maschinenteile fallen ihnen in die Hände. Sogar fast die gesamte Antimaterie wird entwendet. Die Crew, die von diesem Äœberfall total überrascht wurde, kann sich kaum verteidigen, doch gelingt es Tucker, einen der Fremden KO zu schlagen und ihn gefangen zu nehmen.

So schnell wie er begann, ist der Spuk auch schon wieder vorbei. Zurück bleibt eine völlig verwirrte Crew und ein toter Crewman. Als Dr. Phlox den Gefangenen behandelt, merkt er an, dass er die Spezies der Fremden kennt. Es sind Osaarianer. Eine Spezies, die normalerweise nicht in der Delphic-Ausdehnung lebt und die eigentlich nicht färl Piraterie bekannt ist. Der Captain entschließt sich, dem Gefangenen einige Fragen zu stellen und begibt sich zu den Arrestzellen. Doch der Gefangene will Archer nicht helfen und die Position seines Schiffes verraten. Mit Hilfe der Daten von dem im All treibenden Schiff macht T'Pol sich daran, die maskierte Ionenspur des Piratenschiffes zu verfolgen. Tatsächlich gelingt es ihr, einen Hinweis auf den Kurs zu finden. Nachdem die Enterprise dieser Spur eine Weile folgt, stellt sich auf ein

riesiges Tarnfeld. Als die Enterprise in dieses Feld einfliegt, sttzt sie auf eine riesige Kugel aus Metall, die einen Durchmesser von 19 Kilometern hat. Bald ist auch ein Eingang gefunden, doch ist dieser fr die Enterprise zu klein.

In einem Shuttle macht sich Archer erneut mit einem Team auf den Weg, um einen Blick in das Innere dieser Kugel zu werfen. Kurz darauf dockt die Fhre an einem kleinen Modul an, dass eine Atembahre Atmosphre enthlt. Dort findet Archer fast alles, was von der Enterprise gestohlen wurde. Sofort macht sich die Crew daran, ihr Eigentum zurck zuholen. Im Computer dieser Station findet Archer Hinweise darauf, dass die Osaarianer vor einiger Zeit ein Xindi-Schiff geplndert haben. Selbstverstndlich will Archer alles wissen, was er ber die Xindi in Erfahrung bringen kann. In der Hoffnung, dass das Schiff, das die Enterprise berfiel, Daten ber die Xindi hat, begibt sich der Captain erneut zu dem Gefangenen, um ihn zu fragen, was er ber die Xindi weit. Doch der ist alles andere als kooperativ. Archer fackelt nicht lange und schleift den Osaarianer zu einer Luftschieleuse, verriegelt sie und lsst langsam die Luft ab. Diese Methode hat Erfolg und der Gefangene verrt dem Captain alles, was er weit. Archer plant, die Datenbank des Piratenschiffes herunterladen, da die Osaarianer bei dem berfall auf das Xindi-Schiff auch deren Datenbank berspielten. Es dauert nicht lange, da taucht das gewnschte Schiff auch schon auf. Die Enterprise muss sich mindestens bis auf einen Kilometer nhern, um mit Hilfe der Codes, die sie von dem Gefangenen erhalten hat, in den Computer eindringen zu knnen und die Datenbank herunterladen. Nach einigen schwierigen Anlufen, schafft es Hoshi 90% der Daten herunterladen. Whrend des, nebenbei ablaufenden, Feuergefechts wird das Piratenschiff manvriert und geschossen. Nachdem sich die Piraten ergeben haben, wird der Gefangene seinen Leuten bergeben und die Enterprise zieht von dannen. Nun hat Archer Zeit, die herunter geladenen Daten zu sichten und sein weiteres Vorgehen in der Ausdehnung zu planen.

Michael Melchers

(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}