

# Raumschiff Enterprise, Staffel 1

## Folge 18: The Squire of Gothos / Tödliche Spiele auf Gothos

In dieser Folge kommt ein Planet vor, der gar nicht wirklich existiert: „Gothos“. Dort wohnt ein Geisterwesen, das aussieht wie ein erwachsener Mensch, aber sich benimmt wie ein kleiner Junge: Er heißt Trelane und ist gekleidet wie ein Edelmann aus dem 18. Jahrhundert. („Squire“ bedeutet im Deutschen „Gutsherr, Schlossherr“.)

Trelane besitzt einen riesigen Illusions-Computer, der hinter einem Spiegel versteckt ist. Damit hat er ein verrücktes Schloss erschaffen, in dem lauter alter Kram herumsteht. Jetzt holt er sich Leute von der Enterprise, um mit ihnen zu „spielen“. Wie das wohl ausgehen soll ?

---

Die Enterprise ist gerade auf einer neuen Reise. Da taucht auf dem Bildschirm plötzlich ein Planet auf, den keiner kennt und der auf keiner Karte verzeichnet ist. Sulu will daran vorbeisteuern, da verschwindet er; wenig später verschwindet auch Kirk. Spock geht mit der Enterprise in die Umlaufbahn des Planeten, um nach Kirk und Sulu zu suchen. Aber es gibt keine Funkverbindung. Stattdessen empfängt Uhura komische Signale und alberne Sprüche in einer altmodischen Schrift, zum Beispiel: „Hipp, hipp, hurra !“ und „Herzlichen Glückwunsch!“ (Wer freut sich denn da so, und worüber ?)

McCoy und zwei andere Männer beamen auf den Planeten hinunter. Weil es dort giftige Dämpfe und vulkanische Aktivität gibt, haben sie aus Vorsicht Atemmasken mitgenommen. Zu ihrer Überraschung kommen sie in einem schönen Schlosspark an, und die Luft ist auch in Ordnung. Also nehmen sie die Masken wieder ab. Leider ist aber der Funkkontakt zur Enterprise abgebrochen. Der Landetrupp schaut sich um und entdeckt ein Schloss, das wie eine alte Ritterburg aussieht. Draußen brennen Fackeln, und drinnen gibt es Rüstungen und viel altes Zeug, auch ein altmodisches Klavier (ein Spinett). Auch Kirk und Sulu sind da – in Wachspuppen verwandelt.

Da spielt jemand Musik auf dem Spinett, und Kirk und Sulu können sich wieder bewegen. Der fremde Mann nennt sich „Trelane, General im Ruhestand“, und trägt einen altmodischen Samtanzug (siehe oben). Ist Trelane ein Mensch ? McCoy testet ihn mit seinem Tricorder, aber er findet keine Anzeige. Also muss Trelane ein Geisterwesen sein.

Trelane interessiert sich sehr für die Menschen, vor allem für Waffen und Kriege. Aber Captain Kirk sagt: „Wir führen hier gar keinen Krieg, wir sind friedlich. Außerdem sind die Sachen in Ihrem Schloss alle zu alt. Auf der Erde sieht es jetzt schon ganz anders aus.“ (Die Enterprise-Abenteuer spielen im Jahr 2200, und die Einrichtung des Schlosses erinnert an die Zeit von 1300 bis 1800 – so ungefähr.)

Als Trelane das hört, ist er schon mal beleidigt. Er kann zwar mit seinem Supercomputer viele Dinge herzaubern und nachmachen, aber er macht auch Fehler. Zum Beispiel brennt das Feuer in seinem Kamin nicht richtig, es gibt keine Wärme ab. Captain Kirk ist bald genervt von Trelanes Fragen und will wieder zurück auf sein Schiff.

Aber Trelane sagt: „Ich lasse Sie nicht gehen – nun will ich auch einmal sehen, was Sie für Frauen an Bord haben.“ Oha, das ist ja ein ganz Schlimmer !

In dem Moment hat es Spock geschafft, die Enterprise-Leute wieder an Bord zu holen. Er hat einfach „alle Lebewesen“ von dem Planeten hochbeamen lassen. Das beweist

wieder, dass Trelane kein Lebewesen ist, denn er ist nicht mit dem Transporter hochgekommen.

Jetzt wollen Kirk und seine Leute schnell wegfliegen, aber nichts da – auf der Brücke erscheint Trelane ! Er ist böse auf Spock, weil der ihm seine „Spielgefährten“ weggenommen hat. Nun transportiert Trelane die ganze Brückenbesatzung einfach auf sein Schloss. Dort hat er ein tolles Essen vorbereitet, das aber überhaupt nicht schmeckt. Auch der Schnaps hat keinen guten Geschmack, sagt McCoy – und der muss es ja wissen, er trinkt ja sonst ganz gern. (McCoy meint, der Brandy schmeckt „wie eingeschlafene Füße“. Diesen Spruch findet Spock nun wieder sehr merkwürdig. Aber Spock kennt ja auch nichts von Schnaps noch von Spaß.)

Trelane redet komisches Zeug mit den Frauen, das findet er „galant“. („Galant“ sein heißt, den Frauen so viele Komplimente zu machen, dass sie sich gleich in den Mann verlieben müssen. Das klappt aber nicht immer – vor allem nicht, wenn man es so bescheuert anstellt wie Trelane.) Von Uhura sagt er, sie sei wohl „ein Beutestück aus Nubien“. (Das soll heißen, Captain Kirk hat Uhura in Afrika geklaut.) Und die blonde Teresa erinnert ihn an die „schöne Helena“.

Nachdem er diesen Quatsch erzählt hat, soll Uhura auf dem Spinett etwas vorspielen. Sie sagt: „Das kann ich nicht, ich habe es nie gelernt.“ (Tatsächlich spielt Uhura Harfe und singt, das hat sie in anderen Folgen getan.) Aber Trelane verzaubert sie so, dass sie auf einmal doch Spinett spielen kann. Das macht ihr sogar ein bisschen Spaß. Dann will Trelane mit der blonden Teresa tanzen; und weil er ihre Uniform nicht schick genug findet, zaubert er ihr ein langes Ballkleid.

Bei diesen Aktionen steht Trelane immer vor einem großen Spiegel. Da kommt Captain Kirk auf die Idee, dass Trelanes Geheimnis hinter diesem Spiegel steckt. Kirk ärgert nun Trelane und fordert ihn heraus. (Er sagt zum Beispiel: „Dieses Schloss ist albern, diese Musik ist schrecklich, und Sie sind ein Idiot.“) Darum verlangt Trelane ein Duell (gesprochen: Du-ell). Das heißt, Kirk und er sollen mit Pistolen aufeinander schießen, weil Kirk ihn so beleidigt hat. Das haben die Edelleute in früheren Jahrhunderten getan – dabei sind eine Menge Menschen gestorben.

Trelane will den ersten Schuss haben (immer wenn es spannend wird, kommt die Werbung dazwischen). Aber er schießt mit Absicht daneben ! Jetzt ist Kirk dran – und er zerschießt den geheimnisvollen Spiegel. Tatsächlich hat er damit Trelanes „Zaubermaschine“ zerstört: Das Feuer im Kamin erlischt, die Lichter flackern, und Kirk bekommt wieder Funkkontakt zur Enterprise. Trelane ist sehr böse und verschwindet plötzlich, und Kirk lässt sich mit seinen Leuten wieder hochbeamen auf das Schiff.

„Bloß weg hier !“, sagen alle, aber es soll ihnen nicht gelingen. Denn als sie eine Weile gefahren sind, taucht der seltsame Planet wieder vor ihnen auf. Sulu steuert daran vorbei, aber da erscheint Gothos aufs Neue – wieder und wieder. Das ist unheimlich ! Um nicht auf den Planeten zu stürzen, lenkt Sulu in eine Umlaufbahn, und Kirk beamt wieder hinunter.

Jetzt ist es ganz verrückt: Kirk landet als Angeklagter in einem Gerichtssaal, und Trelane soll der Richter sein, mit schwarzer Robe und Perücke verkleidet. Er beschuldigt Kirk, „einen Waffenbruder beleidigt zu haben“, und verurteilt ihn zum Tod am Galgen. Und tatsächlich sieht man den Schatten einer Schlinge an der Wand.

Jetzt wird es eng für Kirk – aber der ist schlau. Er hat begriffen, dass Trelane wie ein großes Kind ist; also schlägt er ihm vor, doch lieber zu kämpfen. Am besten sollen die beiden eine Jagd im Schlossgarten veranstalten: Trelane ist der Jäger, und Kirk muss sich verstecken.

Trelane ist einverstanden. Aber Kirk versteckt sich zuerst gar nicht, sondern er versucht die Enterprise anzurufen. Es klappt jedoch nicht, und da ist schon Trelane und will ihn töten ! Nun muss Kirk sich doch verstecken und kämpfen, aber gegen ein

Geisterwesen kann ein Mensch nicht gewinnen. Da sind Stimmen zu hören, und zwei Lichter erscheinen im Park.

Das sind Trelanes Eltern. Sie schimpfen mit Trelane, weil er auf seinem „Spiel“-Planeten nur Quatsch gemacht hat. Obendrein hat er die Leute von der Enterprise in Gefahr gebracht. Dann wollen die beiden Geisterwesen ihren ungezogenen Sohn wieder mit nach Hause nehmen. Trelane weint und jammert und ist jetzt wirklich wie ein kleiner Junge.

Es hilft ihm alles nichts: Er muss zurück zu seinen Eltern, und Captain Kirk kann wieder auf die Enterprise.

Zuletzt sagt Kirk: „Na ja, Trelane hat uns zwar sehr geärgert. Aber wir waren bestimmt auch nicht viel besser, als wir kleine Kinder waren. Wir haben doch alle einmal mit dem Fußball eine Fensterscheibe eingeworfen oder beim Nachbarn Äpfel geklaut – nicht wahr, Mr. Spock?“ Aber Spock sagt: „Ich weiß gar nicht, was Sie meinen.“ (Spock war wohl schon als Baby vernünftig und hat niemals Quatsch angestellt. Aber wie sieht es mit euch aus – habt ihr nicht schon manchmal Dummheiten gemacht?)