

# Raumschiff Enterprise, Staffel 1

## Folge 22: The Return of the Archons / Landru und die Ewigkeit

Diese Folge haben wir auch wieder nicht gesehen: Wir hatten Freunde unserer Eltern zu Besuch, und da war Grillen und Erzählen wieder interessanter als Fernsehen. Aber hier ist die Handlung aus dem Internet.

Eine ziemlich verrückte Geschichte:

Es geht um einen Planeten, auf dem die Menschen zwölf Stunden am Tag supernett und friedlich sind. Aber in den anderen zwölf Stunden spielen sie total verrückt und machen alles kaputt. Die Menschen dort sind nämlich von einem Computer gesteuert, der sich „Landru“ nennt.

Zum Schluss bringt Captain Kirk den Computer mit einem Trick dazu, sich selbst zu zerstören, und damit sind die Bewohner des Planeten befreit.

„Return of the Archons“ bedeutet „Rückkehr der Leute von der Archon“ (= ein Raumschiff, das vor 50 Jahren verschwunden war). Aber eigentlich kehren die „Archons“ in dieser Folge nicht „zurück“, sondern sie werden extra gesucht. Natürlich von Captain Kirk und der Enterprise – von wem denn sonst !

---

Wie gesagt: 50 Jahre vor der Expedition der Enterprise ist das Raumschiff „Archon“ im Orbit (= in der Umlaufbahn) des Planeten Beta III verschwunden. Captain Kirk soll nachschauen, ob er die Vermissten wiederfinden kann. Er schickt Sulu und O’Neill auf den Planeten hinunter.

Dazu müssen die beiden Kleidung wie in den USA im 19. Jahrhundert tragen, weil die Leute auf Beta III sich so anziehen. (Es gibt in verschiedenen Staffeln der „Enterprise“ noch mehr solche Verkleidungsfilme. Am lustigsten war Staffel 2, Folge 49: „Epigonen“, wo Kirk und Spock als Gangster aus den 1920er Jahren auftraten.)

Sulu und sein Kamerad sind darum verkleidet, weil sie ja nicht auffallen sollen. Sie werden aber trotzdem gleich entdeckt und verfolgt – von komischen Gestalten in Mönchskutten, die mit einem Rohr auf Sulu schießen. Sulu wird zwar gleich wieder an Bord der Enterprise gebeamt, aber er ist schon verzaubert: Er redet nur noch von Frieden, Glück und „Landru“ – er ist völlig beschränkt.

Captain Kirk will herausfinden, was da passiert ist. Also beamt er mit einem ganzen Trupp auch hinunter auf Beta III – auch in solchen altmodischen Anzügen. Alle Leute, die sie treffen, benehmen sich genau so bescheuert wie Sulu und sind ganz unnatürlich nett. Außerdem reden sie von einem „Festival“. Was mag das sein ?

Um Punkt 6 Uhr abends weiß Kirk Bescheid. Alle Leute auf dem Planeten drehen durch, werfen mit Steinen und demolieren die Häuser. Nach zwölf Stunden sind sie wieder nett und freundlich.

Aber nicht alle Menschen auf dem Planeten benehmen sich so komisch. Einige sind auch ganz normal: zum Beispiel ein Mann, der heißt Reger. Er hilft Captain Kirk, das Geheimnis des Planeten herauszufinden. Zuerst aber müssen sie vor der „Inquisition“ fliehen: Das sind die Leute in den Mönchskutten, die natürlich schon gemerkt haben, dass Kirk und seine Männer nicht dazugehören. Sie wollen Kirk „absorbieren“, damit er genau so verrückt wird wie die anderen. Aber Kirk sagt: „Nein !“

Das haben die Mönche noch nicht erlebt. Sie stehen stille und warten auf telepathische Befehle von „Landru“. In der Zeit untersucht Mr. Spock ihre Waffen: Es sind einfach leere Röhren. Was hat das zu bedeuten ?

Reger erzählt Kirk die Geschichte des Planeten:

Vor 6.000 Jahren gab es auf Beta III viel Technik und Computer, aber es war auch ständig Krieg. Darum hat „Landru“, der damalige Herrscher, alle Leute mit seinem Supercomputer „absorbiert“. Landru hat sie sozusagen verzaubert, damit sie die meiste Zeit friedlich sind und nur noch manchmal Terror machen (wie zu Anfang auf dem „Festival“).

Als die Besatzung des Raumschiffes „Archon“ vor 50 Jahren auf dem Planeten landete, wurden alle entweder auch absorbiert – oder getötet. Es gibt einige Menschen, die gegen Landrus Computer immun (= geschützt) sind. Reger zum Beispiel ist immun, und er wird Captain Kirk helfen.

Inzwischen hat nämlich der Computer Kirks Landetrupp eingefangen und betäubt. McCoy wurde schon absorbiert und redet genau so beklopptes Zeug wie Sulu. Nun soll auch Captain Kirk absorbiert werden. Aber am Schalter der Maschine steht einer von Regers Leuten, und er tut Kirk nichts.

Kirk spielt nur Theater, dass er nun auch bescheuert und „erleuchtet“ ist. Nun ist Mr. Spock an der Reihe: Er wird auch nicht absorbiert, und auch er spielt nur Theater.

Kirk und Spock verkleiden sich mit Mönchsgewändern und gelangen so in die Halle, wo der Landru-Computer steht. „Landru“ erscheint als Bild auf der Wand, aber Kirk schießt ein Loch hinein. Dahinter kommt der Computer zum Vorschein, der die Menschen auf Beta III verzaubert hat.

Der Computer sagt: „Der Körper muss geschützt und erhalten werden“, da antwortet Captain Kirk: „Aber du hast ja gar keinen Körper, hast du ihn etwa kaputtgemacht? Dann musst du ja das Böse sein.“

Durch diese Antwort ist der Computer so verwirrt, dass er explodiert.

Jetzt sind die Menschen auf Beta III wieder frei und können normal denken und leben.