

PHASE II

DEUTSCHLAND

& MAGAZIN

#4

2 Comics in dieser Ausgabe!!

STRIKING! -

Was ist ein Gripper??

*EVOLUTION
der Brücke*



**DAVE
GALANTER**
*DER AUTOR
SPRICHT!*



JEFF MAILHOTTE
*BAUT DIE
ENTERPRISE*

PHASE II DEUTSCHLAND e MAGAZIN

Ausgabe 4 Nummer Eins Dezember 2009

Vorwort eines Trekkers
von Stephan Mittelstraß

Seite 3

Striking!

Kent Schmidt erläutert den Beruf des „Gaffers“, und lässt einen Blick hinter die Arbeit der „Grip und Elektrik“-Crew werfen.

Seite 5

Dave Galanter – vom Roman zum Drehbuch
Der Star Trek-Autor redet frei von der Leber weg;
von Stephan Mittelstraß

Seite 12

Hinter den Kulissen von „Kitumba“
Fotos von der Produktion der Klingonen-Folge

Seite 17

Die Evolution der Brücke
Tony DeGregorio über die Entwicklungsgeschichte der Brücke

Seite 18

Der ECHTE Chefsingenieur der U.S.S. Enterprise
ein Interview mit Jeff Mailhotte; von Tony DeGregorio

Seite 24

Phase II-Comic: „Freund und Feind“ Teil 1
von Glenn E. Smith, William Lutz und Rob Barnes

Seite 29

Phase II-Comic: „Freund und Feind“ Teil 2
von Glenn E. Smith, William Lutz und Rob Barnes

Seite 40

Hierbei handelt es sich sowohl um die deutsche Übersetzung verschiedener „Phase II“ Artikel, die aus diversen eMagazinen aus den USA zusammengetragen wurden, als auch von uns verfassten Artikeln. Schwerpunkt liegt diesmal auf Berichten aus den Ausgaben #6 und #7.

Cover: Das Cover der vierten Ausgabe zielt der ausführende Produzent von Phase 2 – James Cawley als Kirk in klingonischer Tracht. Dieses Bild entstand im Juni 2009 während der Dreharbeiten zur 8. Episode „Kitumba“.

Hintergrund: Die TOS-Enterprise, vom deutschen CGI-Künstler Tobias Richter aus Köln (The Light Works, Digital Imaginery); aus der kommenden Episode „The Child“.

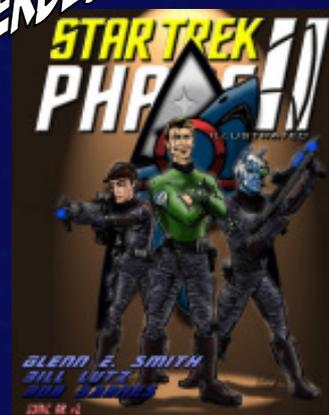
Verlag: Star Trek: Phase II Deutschland

Herausgeber: Stephan Mittelstraß und Peter Walker

Übersetzung: Stephan Mittelstraß; Andreas Becker

Beteiligte Autoren: Kent Schmidt; Stephan Mittelstraß; Tony DeGregorio; Glenn E. Smith;

**JETZT MIT
VERBESSERTER GRAFIK!**



ALLE STAR TREK: PHASE II EPISODEN WERDEN PRODUZIERT OHNE PROFIT ZU ERWIRTSCHAFTEN UND SIND ALS KOSTENLOSER DOWNLOAD VERFÜGBAR

Star Trek®, Star Trek: The next Generation®, Star Trek: Deep Space Nine®, Star Trek: Voyager®, Star Trek: Enterprise® and all associated marks and characters are registered trademarks of CBS/Paramount Television. All rights reserved. The use of anything related to "Star Trek" is not meant to be an infringement on CBS/Paramount Television property rights to "Star Trek"

www.startrekphase2.de



Vorwort eines Trekkers...

von *Stephan Mittelstraß*

Ruffrequenzen offen:

„Blood and Fire“ Teil 2! Am 20. November war es soweit! Schon in der

letzten Ausgabe unseres dt. Magazins habe ich ein wenig gemogelt und ein paar Screenshots von der neusten Folge veröffentlicht, die online ging. Ich hoffe, sie haben euch gefallen.

Die Macher bei Phase 2 waren fleißig am Drehen. Von 27. September bis 11. Oktober wurden in Port Henry, New York letzte Szenen für die 2008 gedrehte Folge „Enemy: Starfleet“ fertig gedreht. Die ersten 6 Minuten aus dieser Folge sind auch schon auf Youtube zu sehen, in unserem STP2Deutschland-Kanal auch deutsch untertitelt.

Der Autor dieser aufregenden Folge, die ich zusammen mit Thilo Mann übersetzt habe, Dave Galanter war so freundlich, mir für diese Ausgabe ein Interview zu gewähren, das ihr auf Seite 12 im Heft findet.

Ich selbst bin schon sehr gespannt darauf, die fehlenden Effekte in „Blood and Fire“ zu sehen. Die mysteriösen Wellikel aus Teil 1 haben noch in der Roh-Fassung gefehlt, die Peter Walker und ich auf der FedCon im Mai zeigen durften, ebenso die fiesen Blutwürmer. Auf jeden Fall hatte Denise Crosby ihren Auftritt und mir wird immer mehr schmerzlich bewusst, wie viel Potential in ihrer Figur „Natasha Yar“ vorhanden war, als sie 1988 TNG verlies. Tut gut, sie wieder in einer *Star Trek*-Folge zu sehen.

Positiv aufgefallen ist mir auch Bobby Quinn Rice. Auch wenn ich froh war, dass Bobby 2006 die Rolle des Lieutenant Ro Nevin in der Fanserie „*Star Trek: Hidden Frontier*“ übernommen hat und auch hervorragend im Pilotfilm zur Spin-off Serie „*Star Trek: Odyssey*“ die Hauptfigur gespielt hat, so bin ich froh über seinen Übertritt zu James Cawleys *Phase 2*. Selten hat eine Nebenfigur mich so beeindruckt. Und Bobby bleibt uns mindestens noch drei Mal als Fähnrich Peter Kirk erhalten, in den auf BaF folgenden Episoden Nr. 6, 7 und 8. Apropos Folge 8 „Kitumba“ – extra für diese Folge

wurde ein Trailer für die diesjährige Dragon*Con Convention zusammengestellt. Offiziell ist er noch nicht erschienen, aber aufmerksame Fans beim Trek-Track-Panel haben ihn auf Youtube gestellt. Und ein „offizieller“ Teaser-Trailer ist von unserem Beam-Effekt-Spezialst Pony Horton (siehe dt. eMag #1) erstellt worden.

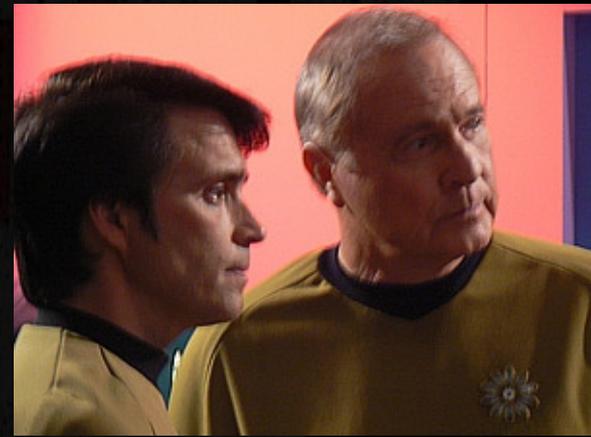
Link – Pony`s Teaser-Trailer: www.youtube.com/watch?v=K1Vtr8_6KbE

Link – Dragon*Con Trailer: www.youtube.com/watch?v=EFZ3gKerQzw

Seit „Kitumba“ sieht Bobby übrigens viel mehr aus wie der ursprüngliche Kinderschauspieler von Peter Kirk aus den 60ern. In den Folgen vor „Kitumba“ hatte Rice ja seine natürliche, brünette Haarfarbe. Mit der neuen Frisur wollte er aber nicht wie sein junges Alter-ego aus *Star Trek* aussehen, sondern das hat er extra für den Pilotfilm von „*Buck Rogers*“ gemacht, einer Serie aus dem Hause „Retrofilm Studios“.



James Cawley hat nämlich die Rechte an der alten 70er Jahre Serie erstanden und jetzt filmen sie im September die erste Folge, mit Bobby Quinn Rice in der Hauptrolle als Buck Rogers und „Ur“-Buck Rogers Gil Gerrard in einer Nebenrolle. Ich finde ja, Bobby sieht zwar eher aus wie Flash Gordon, aber ich bin gespannt, wie die Serie sich entwickelt. Apropos Mr. Gerrard, der war ebenfalls auf beim Trek-Trak-Panel, als Produzent und Nebendarsteller aus „Buck Rogers“ aber auch, weil er in „Kitumba“ einen Admiral spielt.



Trek-Trak Panel auf der Dragon*Con



Die diesjährige Dragon*Con Convention im Hyatt Regency Hotel in Atlanta war ein voller Erfolg. Neben Patrick Stewart waren viele Star Trek-Schauspieler angereist. Auch Phase 2 hatte quasi ein eigenes Panel und Trek-Trak-Verantwortlicher Eric L. Watts wusste, wie er mit seinen Gästen einen Saal füllt. Neben Cawley waren auch „Xon“-Schauspieler Patrick Bell, Drehbuchautor Carlos Pedraza, „Kitumba“-Regisseur und Gastdarsteller Vic Mignogna und Second-Unit-Regisseur Ben Alpi anwesend. Auch hier haben Fans wieder nicht nur an sich selbst sondern auch an die Phase 2-Fans außerhalb der USA gedacht und fast das gesamte Panel auf Youtube gestellt. In 8 Teilen kann der europäische Phase 2-Fan nun James Cawley & Co. beim Gespräch mit den Fans sehen (in mäßiger

Bildqualität).

Link: www.youtube.com/user/Rynnakat

Phase 2 Deutschland startet Youtube-Channel

Ebenfalls gestartet ist der Phase 2-Deutschland-eigene Youtubekanal. Sobald wir an neues Video Material aus den USA kommen sollten, werden wir uns bemühen dieses (wenn möglich stets deutsch Untertitelt) dort online zu stellen.

Link: www.youtube.de/stp2deutschland



Neue Poster braucht das Land

Unter diesem Motto habe ich die zwei „Gold-Key“-Poster von Jeff Hayes als Vorbild genommen, meine eigenen „Gold-Key“-Poster für Folgen wie In Harms Way, Blood and Fire, Enemy: Starfleet, The Child oder Kitumba zu erstellen. In dieser Ausgabe findet ihr die Poster zu IHW und BaF, auf den Seiten 11 und 23. In der nächsten Ausgabe folgen dann weitere nostalgische Poster.

Er kommt!—In der nächsten Ausgabe

Eigentlich wollte ich hier einen Artikel ankündigen, aber da mir ein Interviewpartner abgesprungen ist, verschiebt sich der Artikel „Die Vignetten leben weiter“ in die nächste Ausgabe. Stattdessen präsentiere ich euch gleich 2 Ausgaben des neuen Phase 2-Comics „Freund und Feind“, von Glenn E. Smith, Zeichnungen von Bill Lutz, sowie Farben von Rob Barnes. Übersetzt wurde Ausgabe #1 von Andreas Becker und die neuste, die erst diese Woche im original Englisch erschien, von mir.

- Frequenzen geschlossen.



STARTRAILS!

Einblick hinter die Arbeit der Grip und Elektrik-Crew von Phase II VON KENT SCHMIDT

Hallo, ich bin Kent Schmidt und ich war der Haupt-Gripper für die Phase 2 Crew während des Drehs von „Kitumba“ im Juni 2009.

Zuerst etwas zu meiner Person: Vor Jahren, als wir „World enough and Time“ drehten, wurde ich gebeten, dem Filmteam als „Clapper“ zu helfen. Davor war ich ein einfacher Produktionsassistent ich half bei allem – von Setbau, übers Malen, bis zum Hieven schwerer Objekte und ich war klingonischer Statist in „To Serve all my Days“



Die Aufgabe eines „Clappers“ ist, sich mit einem Gerät names „Slate“ vor die Kamera zu stellen, zu verkünden, welcher Dreh und welche Aufnahme es ist und die Teile des „Slates“ zusammen zu klappen und dann machst du, dass du aus dem Bild kommst, während der Regisseur „Action!“ brüllt.

Ziemlich aufregend, das ganze, denn bis dahin war ich nie beim Dreh am Set gewesen, ich war immer am Schleppen, malen usw. Also, wir machen „Blood and Fire“ und ich denke, ich arbeite wieder als „Clapper“. Weit gefehlt. Statt dessen bat man mich, der Grip und Elektrik-Crew zu helfen. Lasst mich das klarstellen: Ich hatte vorher noch nie einen C-Ständer auch nur Angefasst (ein Ständer mit Scheinwerfern). Also da war ich nun, hielt Scheinwerfer, bereitet Aufnahmen vor und versuchte wie verrückt mir die Fachausdrücke, die die G&E Bosse benutzten zu Merken.

„Ich will ein Baby in dieser Ecke, Rahm es



und pack mir 250 Diff drauf!“ war einer der weniger unverständlichen Sätze, die ich diese Woche zu hören bekam. Ich hatte schon immer ein Händchen für grundlegende Begriffe aus der Elektrik und mir war es nicht fremd, zu Hause eine Lampe zu reparieren oder einen Schalter wo dazwischen zu schalten, aber so etwas war ich noch nie ausgesetzt gewesen. Die Leute bewegten Scheinwerfer, verbanden Kabel und aus welchem Grund auch immer setzten Sie große schwarze Quadrate vor die Hälfte der Lampen. Und jeder rief „Striking!“ Was zum Henker bedeutete das? Ich holte langsam auf, dank der Geduld vieler Crewmitglieder: dem leitenden Kameramann (KM engl. DP) oder dem Cinematographeur, dem 1. AC oder Kamera-Assistenten, und am wichtigsten, dem Gaffer. Diese Jungs nahmen einen Anfänger unter ihre sehr verständigen Fittiche und brachten mir genug Tricks bei, um als fähiger Gripper zu arbeiten. Während der Besetzung für „Enemy: Starfleet“ arbeitete ich wieder als Gripper und im Gegenzug lernte ich etwas mehr über das Handwerk den ich zu lieben gelernt hatte – Scheinwerfer einzustellen und das Licht so zu formen, dass es die Schauspieler und Sets so



aussehen lässt, wie es der Regisseur und der KM wollen. Dann, als die Besetzung für „The Child“ bekannt gegeben wurde, kontaktierte ich Gaffer Rob Mauro und fragte, ob ich wieder als Gripper arbeiten dürfte. Er sagte, „Tut mir leid, Kent aber wie haben etwas anderes für dich im Sinn...“. (Oh nein! Was hatte ich falsch gemacht? Ich darf kein Gripper mehr sein?) „... Wir wollen, dass du stattdessen der Haupt-Gripper bist!“ So hat sich meine Karriere beim der Filmcrew entwickelt. Ich fing an als Produktionsassistent und ackerte mich in 4 kurzen Jahren bis zum Haupt-Gripper hoch! Dieser Artikel erklärt ein wenig, was die Grip & Elektronik-Crews machen und wie wir uns von einer „Hollywood“-mäßigen Produktion unterscheiden. Also

schnappt euch eure Phaser und S-47er wir gehen hinter die Kulissen vom Grip & Elektronik-Team von *Phase II*.

Die Hierarchie in einer Film oder Fernseh-Crew ist sehr speziell und steinhart. Die Energie fließt vom Produzenten über den Regisseur zum Kameramann und dann in die „Grips“ und „Sparks“ am Set, die dann tatsächlich die Scheinwerfer, Ständer und „Weichmacher“ bedienen. Eine Filmcrew (damit meine ich auch Fernsehen) kann eine eingeschworene Familie werden, wo jeder an einem Strang zieht und die sich Verantwortlichen wie sich sorgende Eltern aufführen, oder es kann eine fiese, sich abrackernde Umgebung sein, wo die Manager Druck machen, die Crews darunter zusammenbrechen und Leute von temperamentvollen Darstellern oder machthungrigen Produzenten vom Set geworfen werden. Wir bei Star Trek: Phase II brüsten uns, den Familien-Aspekt aufzubauen und beizubehalten und bis jetzt gab es keine Toten nicht mal Verstümmlungen, bloß Spaß.

In „Hollywood“, womit ich jeden Film oder jede TV-Produktion meine, die ein großes Studio hinter sich hat, gibt es Jobs und Verantwortung die in mehr als 100 Jahren Filmemachen geschaffen und geregelt wurden. Es gibt den Produzenten. Es gibt den Regisseur. Dann ist da noch das Cinematograph-Team. Geleitet durch den Cinematographeur (auch Kameramann oder KM genannt), das Kamerteam, oder die Filmcrew setzt sich aus ein paar speziellen Leuten zusammen die streng von einander getrennte Arbeiten verrichten. Benannt nach einem britischen Spitznamen für einen Altgedienten Veteran, ist der Gaffer die rechte Hand des KM. Es ist sein/ihr Job die Grip und Elektrik Abteilung zu leiten und die Beleuchtung für den KM aufzubauen. Die für die Elektrik zuständige Hälfte der Abteilung baut die Scheinwerfer oder Lampen auf, versorgt sie mit Strom und setzt Gels auf die Lampfen. Ein „Gel“ ist eine farbige Plastikfolie, die man Innen oder vor eine Lampe klebt um einen bestimmen Effekt mit dem Licht zu erzeugen. Zum Beispiel eine blaue Folie auf einem Set-Scheinwerfer,



der könnte die Nacht in einem dunklen Schlafzimmer simulieren. Die Gripper platzieren dann die „Flags“, das sind Rahmen aus Stoff oder anderen flachen, undurchsichtigen Materialien bestehen. Diese werden vor die Lichter geklebt um einen Schatten auf einen bestimmten Punkt zu werfen, dem Licht eine Form zu geben um es von bestimmten Punkten des Sets fernzuhalten. Die zwei Teams von Arbeitern, Elektriker (oft auch „Sparks“ genannt) und die Gripper arbeiten völlig getrennt voneinander. Ein Gripper fasst keine Lampen an und ein Spark bewegt keine Rahmen. Der „beste Mann“ (Best Boy) (männlich oder weiblich) ist der Leiter des Elektrik-Teams. Der Name kommt wohl aus den alten Tagen der Filmerei und ist ein Kosename, „Würdest du mir für heute deinen besten Mann leihen?“ Diese Person ist hat das Kommando über die Beleuchter und überprüft, dass die Kabel zu den Lampen mit Strom versorgt werden. Er ist auch verantwortlich für die Wartung und die Stromversorgung der „Gennies“ oder Generatoren. Die Gripper werden vom Haupt-Gripper angeführt. Sein Job ist es, die Gripper einzustellen, die Ersatzteile für den Dreh zu bestellen und die Gripper während ihrer Zeit am Set. einzuweisen. Ersatzteile beinhalten

die Folien, Klebeband, Sicherheitsnadeln (ein S-47; engl. Clothpins = C-47), Blackwrap (schwarze Aluminiumfolie die man um die Lichter wickelt) und Klebeband. Er ist auch verantwortlich für die Sicherheit von allem am Set. Die Sparks arbeiten für den besten Mann, die Gripper arbeiten für den Haupt-Gripper und die beiden arbeiten für den Gaffer. Alles verstanden? Gut. Später machen wir einen Test!

Ein Set zu beleuchte ist eine komplexe Aufgabe, deren Beschreibung aber einfach klingt. Die Kamera benötigt Licht, das auf alle gefilmten Objekte trifft, damit sie richtig funktioniert. Das Licht stammt

von einer Lampe, trifft auf das zu beleuchtende Objekt und wird dann mit der Kamera auf Film aufgefangen. Das wars! Jetzt kommt die Kunst dazu. Das Licht muss die richtige Farbe haben, es muss die richtige Intensität (Helligkeit) haben und es darf nur dort landen, wo es das auch soll. Hier kommt es jetzt auf den Gaffer und Kameramann an, eine Szene zu „beleuchten“. Der Kameramann hat eine „Vision“ im Kopf, wie die Szene aussehen soll, abhängig von den Wünschen des Regisseurs. Er sagt dem Gaffer genau was er will. Der Gaffer weist dann den „besten Mann“ und den Haupt-Gripper an, die Lichter und Rahmen aufzustellen. Sobald da Licht „grob eingestellt“ wurde oder allgemein aufgebaut wurde, unternimmt der Kameramann die Feineinstellung, um genau den Lichteffect zu bekommen, den er will. Dazu sind oft Leute nötig, die dort sitzen, wo später die Schauspieler ihre Szenen drehen. Diese Leute nennt man „Stand ins“ (jemand der *einspringt*) oder „Beleuchtungs-Stand Ins“.

(Anmerkung d. Übersetzers: Brandon Stacy, unser neuer Spock sieht Zachary Quinto so ähnlich, dass er als „Stand-In“ für Mr. Quinto bei JJ Abrams Star Trek 11 zum Einsatz kam)

Also wenn ihr auf einem Filmset seid und Leute seht, die nur herumstehen und anscheinend nix tun, während wieder andere um sie herumwuseln, und Lichter anpassen, kleine Schachteln mit Strahlern darauf (Licht-Meter), tun sie genau das, sie springen für einen Schauspieler ein, damit die Beleuchtung richtig eingestellt ist und der Schauspieler im Film gut aussieht. Das ist der Grundgedanke, wenn man eine Szene ausleuchtet.

Die Diagramme auf der nächsten Seite erläutern die einfachsten Einstellungen: Ein Schauspieler, zwei Lichter, eine Kamera. Das Licht vor dem Schauspieler heißt „Hauptlicht“, die zwei dahinter und seitlich nennt man „Füll-Licht“. An den fünf verschiedenen Beispielen seht ihr dass man, indem man diese zwei Lampen im Verhältnis zum Objekt verrückt, verschiedene Effekte erzielt.



Bild 1: (A) Weit-weg Haupt
(licht) ist weit vom Objekt (und
Kamera) entfernt.
(B) Nah-Seiten-Haupt(licht) –
Licht ist auf derselben Seite
wie die Kamera.

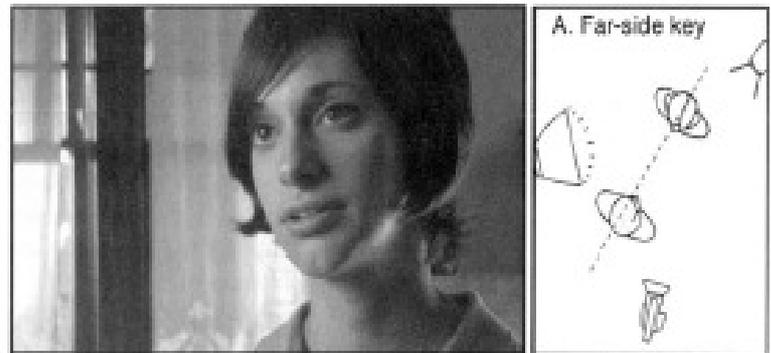


Bild 2: Tiefes weit entferntes
Licht mit sanfter Beleuchtung.

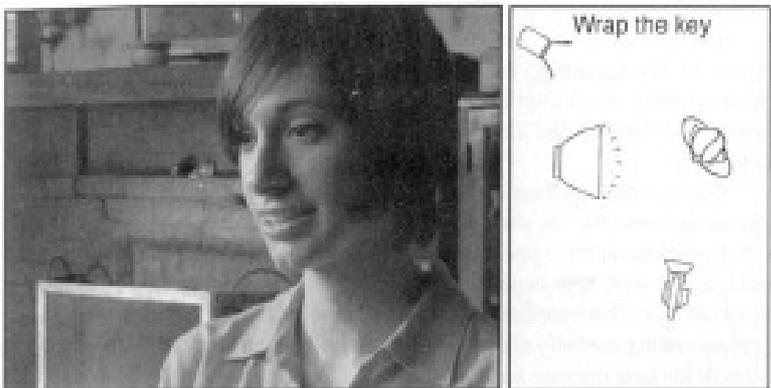
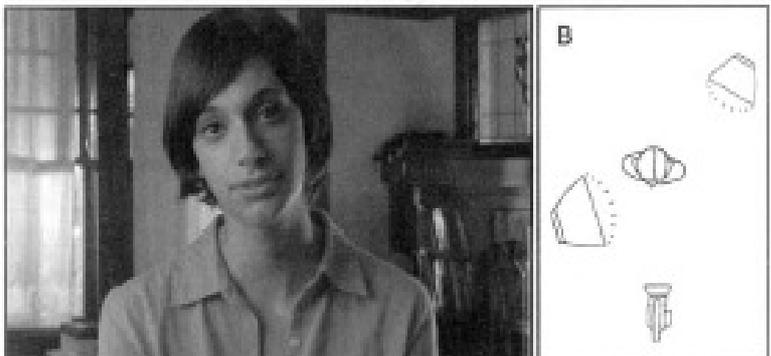
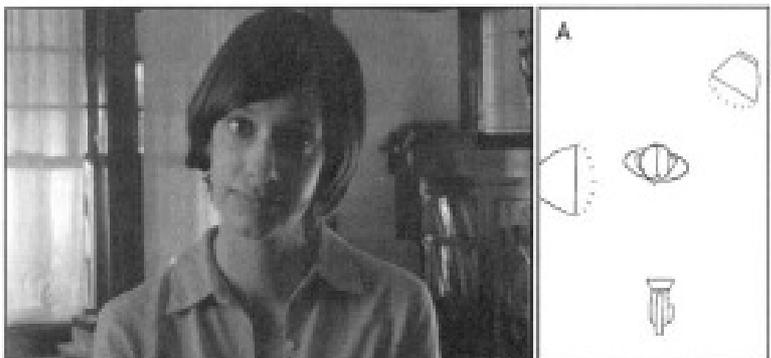


Bild 3: Seitenlicht mit gegen-
überliegendem "Verstärker".
(B) Gleiche Einstellung mit
sanftem Hauptlicht.



Fotos (Bild 1-3) aus „The Set Lighting Technican’s
Handbook“ von Harry G. Box. Pp 150-151.
Mit freundlicher Genehmigung v. Elsevier Verlag.



Wenn man diese einfache, 1-Schauspieler, 1-Kamera Einstellung nimmt und mehrere Schauspieler und mehr Licht im Hintergrund hinzufügt, Objekte in den Vordergrund stellt, Schauspieler herumlaufen lässt, wird es viel komplexer – deshalb heißt es „Kunst“. Der Kameramann behält das alles im Kopf und plant den Dreh und die Beleuchtung entsprechend. Dann gibt er seinen „Plan“ an den Gaffer weiter, der ihn in seine Bestandteile zerlegt und diese dann an die Gripper und Sparks weiterleitet, für den Aufbau. Einige KMs halten alle sehr allgemein. „Ich will den Schauspieler mit `nem Vorder-Seiten-Haupt-leuchtstrahl treffen und den Hintergrund ausleuchten und einen Schein auf die Wand werfen, das schaut gut aus!“ Beides sind gute Methoden und geben dem Gaffer, Haupt-Gripper und „besten Mann“ verschiedene Grade an Spielraum um die –Beleuchtungs-komponenten aufzubauen.

Robert Mauro ist unser Gaffer. Er ist ein selbständiger Computerfachmann auf Long Island, in der Gegend von NY. Er fing in der G & E-Abteilung an, wie ich – als Anfänger. Er fasste seinen



ersten C-Ständer damals bei der Produktion von „Blood and Fire“ an und fing als Gaffer auf den Nachholdrehs von „Enemy: Starfleet“ und „The Child“ an. Er war auch Gaffer bei „Kitumba“. Die Haupt-Gripper bei „Kitumba“ waren James Alvos

(Jamie) und ich: Kent Schmidt. Jami Alvos war unser „bester Mann“ seit „World enough and Time, und ist Konditor in Australien. Er fliegt den ganzen Weg nach Upstate New York, um Teil von *Star Trek: Phase II* zu sein. Ich selbst bin Verkäufer in einem Honda-Autohaus hier in Upstate NY und bin seit dem Pilotfilm „Come What May“ bei *Star Trek: Phase II* dabei. Romel Punsal war unser „bester Mann“ beim „Kitumba“-Dreh und er wohnt in der Gegend von Washington DC, wo er als Computer-System-Administrator für Stanley Associates arbeitet. Er ist Teil dieses Produktionsteams seit „Enemy: Starfleet“.

Auf den Sets von *Star Trek: Phase II* sind die Aufgabenbereiche anders als auf einem „offiziellen“ Studiodreh. Zum Beispiel jeder in der Grip und Elektrik-Abteilung, oder „G&E“ wie wir sie nennen, ist eine Mischung aus Gripper und Spark. Wir alle spießen eine Lampe auf einen Ständer, versorgen sie mit Strom, packen Gel drauf und platzieren Flaggen vor den Birnen. Wir helfen auch in den anderen Abteilungen aus. Wenn die Set-Abteilung Hilfe beim Heben einer Setkonstruktion hat, hilft gewöhnlich ein Gripper aus. Wir sind viel informeller als „Hollywood“ Produktionen. Genau genommen würde man uns - für das Einmischen in andere Abteilungen, wie wir es tun, - in Hollywood feuern.

Die Stunden sind lang. Gewöhnlich arbeiten wir von 9 Uhr morgens bis spät nach Mitternacht, oder 1 Uhr früh am nächsten Morgen. Der Ablauf ist ein komischer Mix aus „beeil dich und warte“ kombiniert mit „beeil dich und komm schnellstmöglich ans Set“. Von außen betrachtet, würde sich niemand freiwillig dieser Tortur für 2 Wochen am Stück aussetzen. Aber wir tun das und es ist echt Schwerstarbeit, aber wir lieben es! Die Aufregung, zu sehen wie Geschichte geschrieben wird, zu sehen wie Schauspieler die du seit Kindesbeinen kennst, Figuren die du so gut kennst und liebst, Leben einhauchen, ist beeindruckend.

Ich habe gesehen, wie Walter Koenig einem ganzen Raum voller Leuten Tränen in die Augen trieb, als er Chekovs letzten Atemzug



aushaucht, und ich sah wie George Takei ein Schwert nach James Cawley schlug und ihn fast in Zwei schlug! Ich habe auch gesehen, wie unsere Schauspieler von den zaghaften Anfängern in „Come What May“ zu den Profis wurden, die das jedes Jahr wieder machten und „Blood and Fire“ so beeindruckend machten. Deshalb tun wir, was wir tun, dass die Welt weiterhin das *Star Trek* genießen kann, das wir uns damals angeschaut haben und das wir lieben. Alles über Beleuchtung zu lernen und wie es ist, ein Gripper zu sein, das ist der Zuckerguss auf dem Kuchen. Danke für eure Zeit.

Übrigens, erinnert ihr euch noch an den Ausdruck „Striking“, von dem ich bei meinem ersten Dreh als Gripper so fasziniert wurde? Das ist der Ausdruck der von demjenigen gerufen wird, der eine Lampe am Set an und aus macht. Damit warnt man die anderen, dass sich die Lichtverhältnisse ändern werden und sie nicht denken, eine teure Glühbirne wäre gerade geplatzt. Es dient auch als Warnung, für den Fall das jemand genau in einen Scheinwerfer blickt: Wenn man in eine 2000 Watt Birne schaut, die plötzlich ohne Warnung angeht, kann das einem echt die Wahrnehmung durcheinander bringen! ✈️



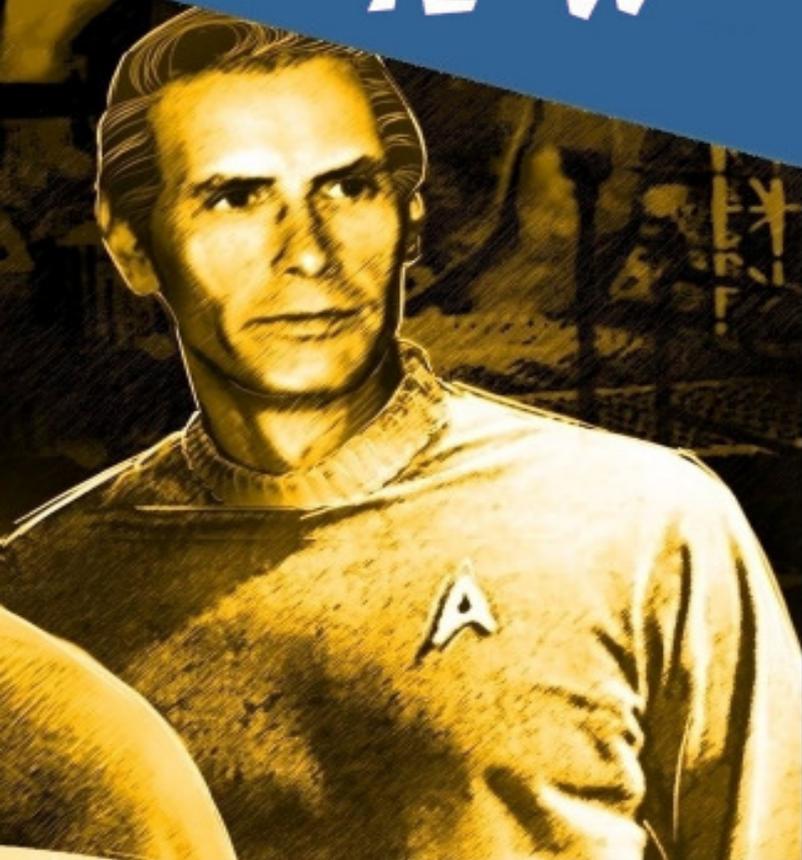
STAR TREK



0123-456

STAR TREK ^{15C}

NEW VOYAGES



In Harms Way
by Max Rem and Erik Korngold

In an adventure that spans the centuries, Captain Kirk fights alongside an Enterprise from the past to stop a devastating war that never should have happened.

www.startreknewvoyages.com

Dave Galanter - vom Roman zum Drehbuch

von Stephan Mittelstraß

Dave Galanter ist den deutschen Star Trek Fans als Autor einiger Star Trek-Romane bekannt, die auch ins Deutsche übersetzt worden sind. Vielen ist er ein Begriff, da sein Voyager-Roman „Frontlinien“, den er zusammen mit Greg Brodeur verfasste, der letzte derartige Roman war, der auf dem deutschen Markt erschienen ist, bevor der Heyne-Verlag in München sein Star Trek-Sortiment eingestampft hat. Einige seiner Romane, wie der TNG-Zweiteiler „Maximum Warp“ wurde nie auf Deutsch herausgebracht und so kamen nur Fans in den Genuss dieser Romane, die über fundierte Englischkenntnisse verfügten. Dave hat sich mit den deutschen Redakteuren des Phase 2-eMagazines zusammengesetzt um über seine Arbeit als Autor, die Dreharbeiten zur Phase 2-Folge „Enemy: Starfleet“ und seinen neusten Roman „Troublesome Minds“ zu sprechen.



STP2Deutschland: Dave, du hast ja schon im letzten Interview, das auf der US-Website und in der ersten Ausgabe unseres deutschen Magazins erschienen ist, erwähnt, dass du nicht hauptberuflich als Schriftsteller arbeitest. Wie verdienst du dir deinen Lebensunterhalt?

DAVE: Ich arbeite als Systemadministrator für Netzwerke an der Gallaudet Universität in Washington D.C., dem ersten höheren Bildungsinstitut für Taube und Schwerhörige Menschen weltweit.

STP2D: Die erste Arbeit, bei der mir dein Name aufgefallen war, waren die beiden TNG-Bände „Maximum Warp“, die du zusammen mit Greg Brodeur geschrieben hast. War das deine erste professionelle Arbeit für Star Trek?

DAVE: Nein. Mein erstes Buch war ein TNG-Roman (Nr. 31) namens „Fremde Widersacher“ (bei Amazon.de bzw. im Antiquariat erhältlich). Ich glaube es kam auch gebunden in Deutschland heraus, weil ich ein Exemplar besitze. Als ich das schrieb war ich noch sehr jung – hatte grad das College abgeschlossen.

STP2D: Wie suchst du dir deine Geschichten aus? Oder machen das die Verlage für dich? (Star Trek Romane kommen in den USA im Simon & Shuster Verlag heraus)

DAVE: Komm darauf an. Das Voyager-Buch war unsere Geschichte, aber der Verleger damals meinte „Ich brauche eine Voyager-Geschichte“ als schrieben wir ihm eine. Macnholm, bittet der Verleger aber auch um eine spezifische Geschichte. Keith DeCandido bat um eine Geschichte des Breen-Angriffs auf die Erde im Dominion-Krieg und wollte auch eine Geschichte über Kirk als Admiral für „Mere Anarchy“, also du





kriegst oft eine Anleitung bezüglich des Schauplatzes aber mir wurden noch nie genauere Anweisungen erteilt.

STP2D: Wie genau kam das Drehbuch zu „Enemy: Starfleet“ zustande? Wie würdest du die Geschichte einordnen?

DAVE: Action/Abenteuer ist wohl genau das Genre für „Enemy: Starfleet“. Ich hatte ein weiteres Skript für Phase 2 geschrieben, in dem die Crew zu dem Vergnügungspark-Planeten (aus „Shore Leave“) zurückkehrte aber die einige Leute von Phase 2 wollten nicht eine Komödie als nächste Folge und ich selbst wollte auch neues Leben und neue Zivilisationen sehen, also dachten sich Greg (Greg Brodeur schrieb die meisten Romane zusammen mit Dave) und ich uns schnell diese Idee kurzerhand aus. Wir wollten einfach eine Geschichte schreiben, die in der 4. Staffel von Star Trek hätte geschehen können. Das war mein Auftrag für James Cawley.

STP2D: Wann hast du angefangen, Star Trek Romane zu schreiben, und muss man Trekker sein, um so einen Roman an einen Verlag verkaufen zu können?

DAVE: Nein, du musst nur ein Autor sein, der weiß wie man eine Geschichte erzählt, du musst den Abgabetermin einhalten und die Star Trek-Figuren verstehen.

STP2D: Du warst auch bei den Dreharbeiten zu „Enemy: Starfleet“ anwesend. Ist das zwingend notwendig für einen Drehbuch-Autor? Wie war es, die von dir geschriebenen Figuren „lebendig“ und durch Schauspieler wie Paul R. Sieber oder Barbara Luna verkörpert zu sehen?

DAVE: Meine Anwesenheit beim Dreh war nicht notwendig aber es war echt ein Spaß zu sehen wie die Brücke bei Explosionen Funken sprüht oder zu sehen wie Kirk und Crew Dinge taten die ich geschrieben hatte. Noch dazu sind alle bei der Show echt klasse Leute und so war eine tolle Zeit, auch ohne die Dreharbeiten. Paul und Luna waren WUNDERBAR und die Rollen wurden speziell für beide geschrieben also konnten sie mich gar nicht enttäuschen, aber sie haben meine kühnsten Erwartungen übertroffen. Luna spielt einen fantastischen Bösewicht, und Paul spielt eines ihrer früheren Opfer. Lunas Figur Aleria ist eine clevere, eiskalte Piratin in dieser Folge Und Paul ist der Kommandeur einer Weltraumflotte, eigentlich genau wie Kirk in vielerlei Hinsicht.

STP2D: Warst du die ganze Zeit anwesend, während des Drehs? Erzähle uns eine Anekdote.



Dave Galanter am "Phase 2"-Set



DAVE: Ich war nicht die ganze Zeit dort aber so lange wie ich konnte. Es wird teuer, wenn du zu lange in einem Hotel wohnst und ich hab einen Job von dem ich mir frei nehmen musste. Der Dreh war sehr lehrreich. Ich war noch nie am Set einer TV-Show und mal ehrlich, genau das ist Phase 2, also erfuhr ich viel über die TV-Produktion. Ziemlich cool für jemanden der normalerweise nur Bücher schreibt und für den Kulissen, Regie und die Schauspieler gewöhnlich vor seinem geistigen Auge existieren.



STP2D: TNG, Voyager, TOS, du hast fast alle Inkarnationen von Gene Roddenberry's Star Trek mit deinen Büchern abgedeckt. Hattest du je Interesse, einen DS9 oder Enterprise-Roman zu schreiben? Und was ist mit den Roman-Serien „Corps of Engineers“, „New Frontier“, „Vanguard“ oder „Titan“.

DAVE: Ich hab noch nie einen DS9-Roman geschrieben, aber dachte mir immer, es wäre bestimmt lustig einen zu schreiben. Einige DS9-Figuren kommen in meiner „Maximum Warp“-Serie vor (die Voyager hat auch einen Auftritt) und ich habe zwei „Corps of Engineers“ Geschichten geschrieben: "Bitter Medicine" und "Ambush."

STP2D: Was hältst du von den Star Trek Mangas von TokyoPop, die während der letzten Jahre in die Buchläden kamen?

DAVE: Die halte ich für sehr unterhaltsam und lustig. Ich mag eigentlich alle Arten von Star Trek. Ich muss unbedingt das Star Trek-Musical sehen!

STP2D: Ich habe bemerkt, dass auf dem Cover deines neuesten Romans, „Troublesome Minds“, Leonard Nimoy als Spock abgebildet ist. In nächster Zeit werden sicherlich Autoren, wie Andrew Foster Zachary Quinto als Spock verwenden bzw. ihre Geschichten werden im „Abrams“-Universum von Star Trek spielen. Hast du irgendeinen Einfluss auf die Gestaltung des Buchcovers?

DAVE: Der Herausgeber, Marco Palmieri, schlug das Cover vor und ich liebte die Idee. Quinto könnte auf den Romanen sein, die auf der (neuen) Film-Zeitlinie basieren aber ich schätze, klassische Trek-Schauspieler würden weiterhin auf den Büchern sein, die sich um die original Zeitlinie drehen.

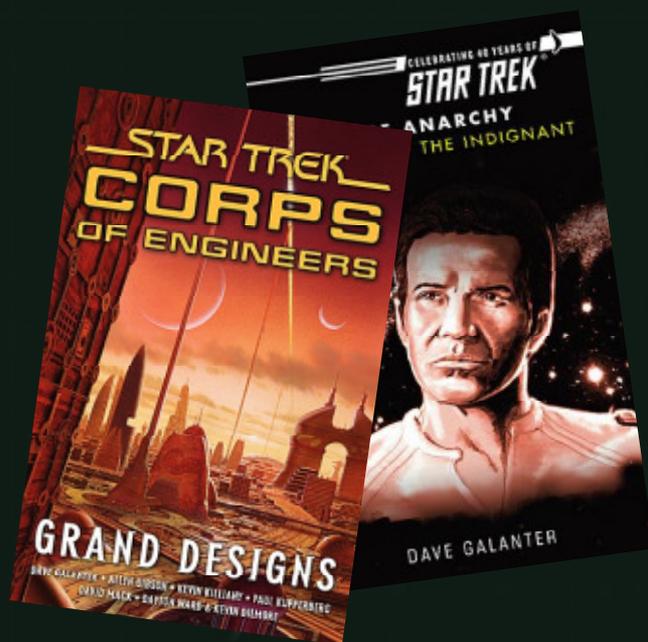
STP2D: Ben Tolpin, der Spock in „Blood and Fire“ superb verkörperte, hat ja bei „Enemy: Starfleet“ die Regie übernommen. Da fallen mir Parallelen zu Leonard Nimoy ein, der ja auch bei zwei Kinofilmen im Regiestuhl saß. Sollte Ben nicht Spock spielen?

DAVE: Ben ist ein unglaublicher Regisseur, der echt das Beste aus seinen Schauspielern herausholt, aber wie dir viele Schauspieler bestätigen können, ist Regieführen UND in einem Film oder einer TV-Show mitspielen sehr schwierig und anstrengend. Ich verstehe ihn vollkommen dass er sich voll aufs Regieführen konzentriert hat und nicht zwei Jobs gleichzeitig machte, also respektiere ich seine Entscheidung, diesmal nicht den Spock zu spielen.

STP2D: Wenn du das Drehbuch von „Enemy: Starfleet“ mit deinen Büchern „Troublesome Minds“, „Frontlinien“, oder „Maximum Warp“ vergleichst, was unterscheidet das Drehbuch von deinen Büchern?



Dave Galanter und Kim Stinger (Uhura)



DAVE: Ein Buch geht viel tiefer in die Gedanken und Gefühle der Protagonisten ein. Ein Drehbuch muss mit jedem Satz die Handlung vorantreiben und emotionale Darstellung dem Regisseur und den Schauspielern überlassen, die darauf spezialisiert sind, die Gefühle auszudrücken, die du auf ein Blatt Papier geschrieben hast.



STP2D: Hatte deine Zeit am Set und deine Arbeit an „Enemy: Starfleet“ irgendwelche Einflüsse auf deinen neustes Werk „Troublesome Minds“?

DAVE: Ja, da ich letztendlich auf der Enterprise RUMLAUFEN konnte und sie so sehen wie die Figuren. Und ich habe versucht einige Figuren zu verwenden, die in Phase 2 vorkommen: DeSalle, Kyle, und sogar ein paar von der Sicherheitsabteilung. In vielerlei Hinsicht könnte man „Troublesome Minds“ einen Phase 2-Roman nennen.

STEPHAN: Erzähle uns etwas über den Roman.

DAVE: "Troublesome Minds" ist eine Geschichte über unbeabsichtigte Konsequenzen (Kirk rettet das Leben von jemandem – und daraus entsteht ein riesen Problem) und es ist auch eine emotionale Geschichte über Einsamkeit und Verlust. Die Einsamkeit ergründet man (der Leser) durch drei Figuren, Spock ist eine davon. Ich hatte immer das Gefühl dass Spock in der original Serie durch Einsamkeit definiert wird, er war ein sehr einsamer Mann der versuchte diesem „Gefühl“ der Einsamkeit so weit wie möglich zu entkommen indem er der Sternenflotte beitrat aber man kann ja schließlich nicht vor den eigenen Gefühlen wegrennen.

STEPHAN: Wie denkst du dir die Namen für Außerirdische und ihre Kulturen aus?

DAVE: Wie ich mir die Namen für die Aliens ausdenke? Darin bin ich LAUSIG. In „Enemy: Starfleet“ hatte ich einen tollen Namen für die Figur von Kyril (gespielt von Paul R. Sieber), toll wenn man ihn in einem Buch liest, aber Patty (Wright, die Co-Autorin) dachte sich seinen Namen für die Folge aus. (Ich hatte ihn glaub` ich *Shenst* genannt, was ein guter Buch-Name ist, aber kein guter wenn ihn die Leute immer wieder im TV sagen müssen). Ich stolpere über Wörter und drehe sie bisschen um, um sie abzuändern. Berlis kommt von Burlap, verändert um als Name durchzugehen. Andere Namen sind nur Kauderwelsch die wie Namen klingen sollen. Berlis und Meshu (aus „Troublesome Mind“) hatten beide Nachnamen aber der endgültige Herausgeber (nicht Marco, der war klasse) mochte keine Nachnamen für Außerirdische und hat sie gelöscht.

STEPHAN: Hätte "Troublesome Minds" auch mit jeder anderen "Star Trek" Serie funktioniert, oder hast du die original Serie absichtlich gewählt?

DAVE: Ich denke nicht, dass "Troublesome Minds" mit einer anderen Serie funktioniert hätte. Es hätte in unterschiedlicher Weise mit Data anstelle von Spock funktioniert, aber dadurch hätte die Story ganz und gar anders sein müssen. Ich könnte es mir aber durchaus vorstellen. Aber es war doch wirklich eine Spock-Story – und eine des Spocks des klassischen Star Treks, nicht der Filme oder des TNG-Ära Spocks.

STEPHAN: Wer ist deine Lieblings-Star Trek-Figur?

DAVE: Meine Lieblings-Star Trek-Figur? Hmm... schwer zu sagen. Wahrscheinlich Spock, obwohl ich gleichermaßen ein Kirk und Spock und McCoy-fan bin. Mein liebstes Zitat aus Trek ist von Spock, also entscheid` ich mich für ihn. Ich liebe den Ausspruch von Spock an Trelane in „Tödliche Spiele auf Gothos“: „*Ich widerspreche Ihnen. Ich widerspreche Intellekt ohne Disziplin. Ich widerspreche Macht ohne konstruktiven Nutzen.*“

Daves neuster Roman
"Troublesome Minds",
erhältlich auf Englisch
bei Amazon.de

STEPHAN: An wen dachtest du als Kirk, als du das Buch geschrieben hast? William Shatner, Chris Pine oder Jaems Cawley?

DAVE: An wen ich als Kirk dachte, als ich das Buch schrieb? Für gewöhnlich Shatner – sicherlich NICHT Pine, da der Film da noch nicht im Kino lief und ich das Buch nicht in dieser Zeitlinie angesiedelt sehe. Aber es gibt Momente wo James Cawley`s Kirk drinsteckt, weil ich auf seinem Schiff war und mit „seinem“ Kirk rumhing, als ich das Buch schrieb. Es gibt so viele spezielle Szenen wo der Kirk im Buch der Cawley-Kirk ist. Ich überlass das den Lesern, darüber zu entscheiden wo genau diese im Buch sind. In vielerlei Hinsicht ist es wohl ein Phase II-Roman. Wahrscheinlich der einzige der jemals veröffentlicht wird.

STP2D: Wusstest du, dass „Frontlinien“ das letzte Voyager-Buch war, das in Deutschland vom Heyne-Verlag veröffentlicht wurde? Wie viel erfährt ein Autor eigentlich über den Erfolg seines Buches im Ausland?

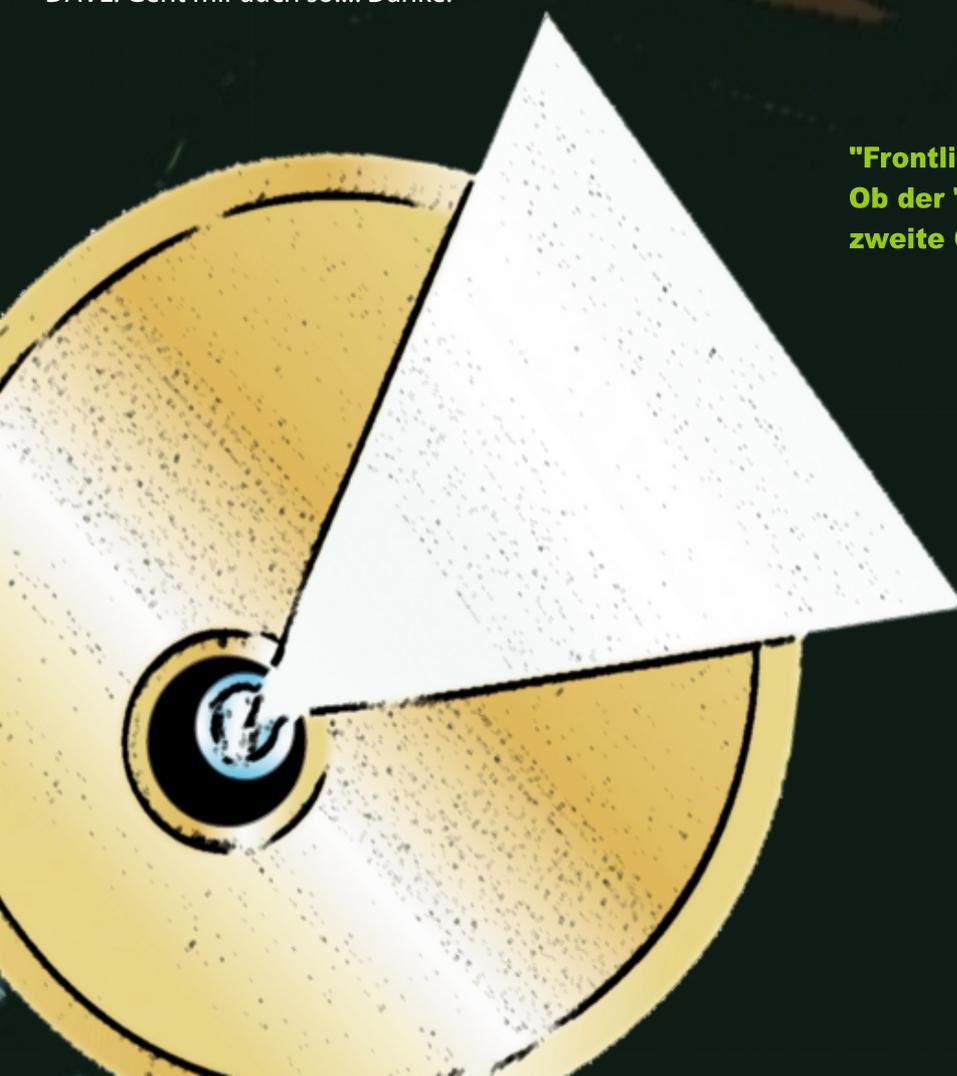
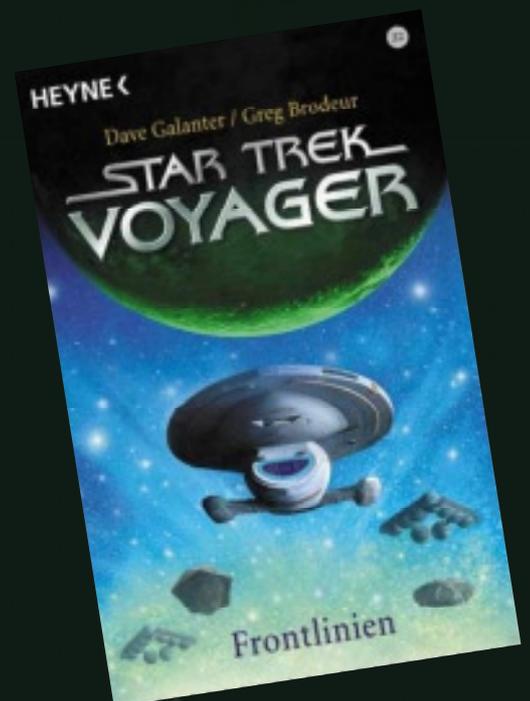
DAVE: Ich wusste nicht, das er der letzte war. Ich habe ein Exemplar, das mir der Übersetzer geschickt hat, mit dem ich leider den Kontakt verloren habe, von dem ich aber liebend gerne wieder etwas hören würde. Ich kriege nicht viele Informationen über die Verkaufszahlen meiner Bücher im Ausland. Es könnte im Papierkram über Tantiemen und Verkaufszahlen stehen, aber ich muss gestehen, so genau schaue ich da nicht hin. Schade, dass die Romane nicht so profitabel waren, um sie fortzusetzen.

STP2D: Dave, vielen Dank für dieses Interview. Ich hoffe, „Troublesome Minds“ wird eines Tages auch auf Deutsch veröffentlicht, damit „Frontlinien“ und „Fremde Widersacher“ nicht deine einzigen Werke bleiben, die deutschen Trekker lesen können.

DAVE: Geht mir auch so!!!! Danke!



"Frontlinien" - Daves letzter Roman auf Deutsch. Ob der "Crosscult" Verlag auch VOYAGER eine zweite Chance gibt?



KITUMBA

BEHIND
THE SCENES





ENVIRONMENTAL
STATION

ENGINEERING STATION

TURBO
ELEVATOR

COMMUN

LHR- LIMIT
ELC- EDGE

SHIP

EVOLUTION DER *BRÜCKE*

VON TONY DEGREGORIO



Wenn man an die Kulissen aus Star Trek denkt, ist das beliebteste Stück die *U.S.S. Enterprise* selbst. Das von vielen verehrte Schiff ist genauso eine Figur in der Handlung wie Kirk, Spock, McCoy oder andere ihrer Crew. Und natürlich ist das Herz der Enterprise ihre Brücke, wo die meiste Action in vielen Star Trek Folgen stattfindet.

Phase II könnte nie die Show sein, die es ist, ohne eine funktionierende Brücke. In diesem Artikel werde ich mein bestes geben, um euch mit dem *Phase II* Brücken Set vertraut zu machen, von den holprigen Anfängen zum gegenwärtigen Status und weiter in die Zukunft.

Am Anfang ...

Die erste Fassung der Brücke war, laut Executive Producer James Cawley, nicht diejenige, die wir in den *New Voyages* oder *Phase II* Folgen gesehen hatten. Die erste Brücke war von James Vater für James und seine Freunde in ihrem Keller gebaut worden, damit James und seine Freunde ihre eigenen Star Trek Abenteuer nachstellen konnten. Natürlich war das vor langer Zeit, in einem Keller, weit, weit weg.

Als das *New Voyages*-Projekt ernst wurde, wurde das Brückenset in einem kleinen Raum in Ticonderoga, NY gebaut, und bestand nur aus dem Steuer, Captainsstuhl, der Turbolifttür und ein paar Stationen. Wenn ihr die erste Folge von *New Voyages* anschaut, erahnt ihr nie, dass das Set nur so klein war, aber James und seine Produktionscrew haben es irgendwie geschafft, damit zu arbeiten. Das



Die Brücke während des Baus für "Come What May" und "In Harms Way"



Die 3/4 Brücke während des Drehs zu "In Harms Way"

Set war von James fast ganz allein gebaut worden, anhand von Kopien der Pläne, für die original TOS Brücke aus den 60ern.

Die nächste Generation...

Als *New Voyages* in sein größeres, jetziges Studio in Port Henry, NY umzog, wurde das erste Brückenset abgebaut. Teile davon wurden fürs neue Studio übernommen, andere Teile wurden verschrottet. Da die Produktion jetzt in einem größeren Gebäude sitzt, machten sich James und sein langjähriger Freund, Jeff Mailhote daran, etwas zu bauen, das selbst für die Original Serie nie umsetzbar war – ein komplettes 360 Grad Brückenset.

Lasst mich hier einwerfen – das Gefühl, zum ersten Mal durch die Turbolifttüren auf die Brücke zu steigen, ist unbeschreiblich. Wenn ihr echte Star Trek Fans seit, könnt ihr euch das vorstellen, aber wenn dort gewesen seit, kennt ihr das Gefühl. Wir hatten



Die Retro Films Brücke, nach ein paar grundlegenden Anstrichen





Die 360 Grad Brücke im Bau, auf den Retro Film Studios, während der Vorbereitung auf die Dreharbeiten zu "To Serve all my Days"

Stars aus der original Serie, die unser Set bewundert haben, die sagten, wie toll es wäre, sogar besser als das Original.

In den 60ern konnte das Produktionsteam der Desilu Studios nie *Star Trek* Folgen auf einer 360 Grad Brücke drehen, weil die Kameras und die Lampen der damaligen Zeit zu groß waren, um in so einen engen, knappen Raum zu passen. Aber mit den heutigen, kleineren, stärkeren Lampen und den digitalen Kameras, war es möglich eine 360 Grad Brücke zu nutzen. Und genau das haben James und Jeff getan. Sie fingen an, Konsole und Stationen zu bauen, eine nach dem anderen, aus Sperrholz und anderen Materialien und dann fügten sie die Konsolenecken zusammen um die die obere Plattform zu bilden oder das Vorderdeck, die Teile der Brücke hinter der Reling. Das Vorderdeck beinhaltet die Kommunikationskonsole, Wissenschaftsstation, Schadenkontrolle und die Technikstation, den Bildschirm und natürlich den Turbolift.

Der runde Bereich, der vom Vorderdeck eingeschlossen wird, wird als Kommando-Grube bezeichnet. In der Kommando-Grube haben sie die Plattform für den Captainsstuhl und das Steuer gebaut, und die Steuer/Astrogator/Navigations-Konsole selbst.

Die Kontrolltafeln sind aus farbigen Plexiglastafeln, darauf wurden Knöpfe und Schalter gesteckt. Einige werden von der Rückseite beleuchtet, wieder andere bleiben dunkel, aber alle gleichen ihren Gegenstücken aus der Original Serie. Die kleineren Monitore in jeder Station mit Fotos gebaut, die man über ausgeschnittene Löcher in der Konsole geklebt hatte, und mit dunklem Plexiglas versiegelte. Die Monitore wurden dann von hinten mit verschiedenen Blinklichtern angestrahlt, damit sie wie funktionierende Computerschirme aussahen. So ziemlich das gleiche hatten die damals am original Set auch gemacht. Die großen Monitore über jeder Station wurden geschaffen, indem man Grafiken von Planeten aufgehängt hat und von hinten anstrahlte. Alle Grafiken waren Kopien von denen am Set der original Serie.

Die Steuerkonsole beinhaltet das interessanteste Stück der Brücke, nach dem Captainsstuhl selbst: den Kampf-Scanner. Der Kampf-Scanner, liebevoll auch „Sulu-Skop“ genannt, fährt aus der Steuerkonsole durch versteckte Türchen, und erlaubt dem Steuermann, die Sensordaten direkt zu sehen, die fürs Zielen der Waffen und das Steuern des Schiffes in Kampfsituationen nötig sind.



Die Brücke bei letzten Vorbereitungen zum "To Serve all my Days" Dreh.

Die Brücke, wie sie in "To Serve all my Days" zu sehen war.





George Takei testes das bewegliche "Sulu-Skop".

Das „Sulu-Skop“ wurde sogar für der *Star Trek: Enterprise* Folge „In einem dunklen Spiegel“ Teil 1 & 2 ausgeborgt – direkt aus der Steuerkonsole, die für *New Voyages* gebaut worden war. Das nenn ich mal „im Film genutztes Prop“! Während der letzten Jahre sind die Monitore in der Kommunikationsstation und einige in der Wissenschaftsstation durch LCD-Bildschirme ersetzt worden. Auf diesen Bildschirmen laufen animierte Computer-Grafiken, die unser eigener Chefingenieur Charles „Scotty“ Root entworfen hat. Charles hat die statischen Grafiken, die wir aus den original „simulierten“ Monitoren aus TOS kennen, detailgetreu nachgebildet und sie in farbige, bewegliche Animationen verwandelt.

Wo sind wir jetzt...

Nachdem die Dreharbeiten für „Enemy: Starfleet“ im Juni 2008 beendet waren, begannen James und Jeff mit der unüberwindbaren Aufgabe, die Brücke neu aufzubauen. Warum, fragt ihr? Obwohl die Brücke großartig aussieht, kann man mit den heutigen Standards der Film- und Computertechnik so viel mehr erreichen und trotzdem den klassischen TOS-



Wir legen viel Wert auf Details.



So sieht das Produktionsteam die Brücke.

Look beibehalten. Wir entschieden uns, die Brücke durch eine neue, modernere zu ersetzen. Jetzt bitte keine Panik, wir haben es nicht komplett neu gemacht, wie JJ Abrams! Lasst mich erklären. Die gegenwärtige Brücke ist aus Sperrholz gezimmert. Sperrholz, auch wenn es kräftig ist, hat den Nachteil zu quietschen, wenn man darauf läuft und seine Oberfläche ist nicht gerade hilfreich, wenn man glatte Oberflächen erschaffen muss. Fortschritte in der Holzfertigung haben *Medium Density Fiberboard* erschaffen, auch MDF genannt. MDF ist ein starkes, sehr glattes Material das nicht die Angewohnheit hat, zu quietschen, wie Sperrholz. (Unsere Audio-Jungs lieben das Zeug). Es kann auch leicht bearbeitet werden und ermöglicht kompliziertere Formen und Schnitte.

Die neuen Brückenkonsolen und Aufbauten werden alle aus MDF hergestellt werden. Während wir die Konsolen ersetzen, tauschen wir auch die statischen Grafikdisplays mit funktionierenden LCD-Schirmen aus. Dadurch kriegen wir realistischere LCARS (Library Computer Access/Retrieval System), die Charles Root und „Scenic Art Supervisor“ Jeff Hayes.



Die Beleuchtungscrew zaubert in "Blood and Fire".





Die Verbesserungen an der Ingenieursstation.

beisteuern werden, und die Displays können sich verändern, wenn das Drehbuch es erfordern sollte. Dank großzügiger Spenden durch Mitglieder unserer *Phase II*-Familie haben wir genug LCD Monitore um alle Brückenkonsolen zu ersetzen. Das Endziel ist, jede grafische Oberfläche auf der Brücke durch LCDs zu ersetzen, auch die großen statischen Bildschirme über den Stationen und die „Schiffs-Grafik“ neben dem Lift.

Bis jetzt haben wir die Stationen an der „backbord“-Seite des Turbolifts ersetzt, bis hin zum großen Bildschirm. Wie die alten Konsolen sind die MDF-Konsolen in der Kanten-Form geschnitten, damit die bekannte runde Brücke entsteht. Die Konsolen sind auf Plattformen gebaut, damit sie sich vom Studioboden abheben und bis zu den oberen Bereichen der Brücke reichen. Sobald sie zusammengesetzt sind, werden die Ritzen mit Plastikfüllung ausgespachtelt und sandgestrahlt.



James zeigt ein Klapp-Panel unter der Station.

Dann werden sie grundiert und dann auf ihre Flachheit getestet, wenn nötig noch mal gefüllt und sandgestrahlt, bevor die letzte Farbschicht aufgetragen wird. Diese schwarze Farbe sieht super aus und ist glatt wie Glas, wenn sie fertig ist. Dann werden die Monitore von hinten eingebaut und dunkles Plexiglas verdeckt die rausgeschnittenen Löcher, damit ein „Gesicht“ des Monitors entsteht. Schalter/Knöpfe-Tastaturen werden angebracht und schließlich durch einzelne LEDs beleuchtet.

In der Zukunft ...

Was uns noch bevorsteht, also wir müssen die ganze Steuerbordseite der Brücke nachbauen, bevor wir fertig sind. Dann müssen die neuen 42 Zoll LCD-Schirme über der Ingenieursstation fertig eingesetzt werden, genauso wie einige Konsolen beleuchtet werden müsse, wir müssen große LCDs kaufen und einbauen, um die großen statischen Displays über den Konsolen zu ersetzen und es wurde sogar der Vorschlag gemacht, die Steuer/Navigationkonsole neu zu bauen. Die Zukunft hält viel Aufregung und viel Arbeit für die Leute bei Phase II bereit, also bleibt uns treu und seht, wohin wir euch bringen, ich verspreche, es wird ein Höllenritt!



Charles "Scotty" begutachtet die laufenden Arbeiten.



STAR TREK



0123-456

STAR TREK 15c

PHASE 2



Pursued and damaged by repeated Klingon attacks, the crew of the Enterprise must respond to the distress call from a Federation research ship. In a matter of hours the ship and crew will be consumed by a nearby star and the crew of the Enterprise will be consumed by a mysterious horror that threatens both ships as the Klingons watch and wait.

"Blood and Fire"
by David Gerrold

JEFF MAILHOTTE

DER ECHTE CHEFINGENIEUR DER U.S.S. ENTERPRISE



von TONY DeGREGORIO

Montgomery Scott mag der Chefindgenieur der *Enterprise* sein, aber hier am Phase II-Set gebührt dieser Titel nun wirklich unserem Jeff Mailhotté.

Jeff ist der Senior-Set-Designer von Phase II und Hauptkonstrukteur. Jeff arbeitet Seite an Seite mit Executive Producer James Cawley und hat fast alles was in einer Phase II-Folge zu sehen ist gebaut, seit er 2003 zum Projekt gestoßen ist. Wann immer ein „neues und nie zuvor gesehenes“ Set gebraucht wird, dann könnt ihr sicher sein, dass fast jede Idee hierzu von Jeff Mailhotté stammt.

Jeff wurde durch seine wunderbare Frau Debbie ein Teil von *Star Trek: Phase II* als es noch *New Voyages*, hieß. Die Mailhottes und ihre Tochter Jessie gingen auf einen Wochenend-Dreh und von diesem holprigen Beginn wurde Jeff ein Guru für die Sets von *New Voyages/Phase II*.

Jeff war eine treibende Kraft bei der Konstruktion der vier stehenden Sets von *Phase II*. Diese beinhalten den Transporterraum, den Konferenzraum und natürlich das Aushängeschild von Phase II, die Brücke der U.S.S. Enterprise. Ein echter unbekannter Held, unser Jeff, er überwacht und koordiniert alle Aspekte des Kulissenbaus.

Im Fall der Hauptkulissen hält sich Jeff penibelst an die original Pläne von Walter „Matt“ Jeffries die sich jetzt im Besitz von James Cawley befinden. Aber wenn neue Kulissen gebraucht werden ist Jeff DER Mann der das meiste davon baut. Er ist großteils dafür verantwortlich alle Aspekte davon zu überwachen, die mit Sets zu tun haben, eine einschüchternde und zeitraubende Verantwortung, aber eine die er zu schultern weiß.



Für die von euch, die nie das Vergnügen hatten, Jeff in Natura kennen zu lernen: er ist ein netter, freundlicher Hühne von einem Mann der jedem, den er trifft, das Gefühl gibt, ein alter Freund zu sein. Er begrüsst jeden mit einem warmen Lächeln ist der Typ, den du in deinem Team haben willst, egal für welche Aufgabe, ob Groß oder Klein, und er ist einer der ausgeglichsten Leute die ich je traf.

Jeff schmeißt nicht nur die Set-Abteilung, sondern seine Präsenz am Studio kann in jedem Bereich bemerkt werden. Gaffer Robert Mauro erwähnt oft, wenn es hektisch zugeht und Beleuchtung aufgebaut werden muss, Jeff gerade einen „C“-Ständer aufstellt oder eine Leiter hinaufklettert um einen Scheinwerfer aufzuhängen. Jeff ist ein echter Teamplayer und kein Job ist unter seiner Würde.

Zusätzlich zu seinen Pflichten hinter der Kamera hat Jeff auch Verpflichtungen davor, er spielt Lt. Sentell auf der *Enterprise*. Der Part als Lt. Sentell verlangt von ihm oft, eine ganze Reihe an Schiffsaufgaben zu erledigen, er ist derjenige der als Mitglied der Sicherheitsabteilung arbeitet, ein Posten der durch Jeffs beeindruckende Statur unterstrichen wird, wenn die Sitation einen Sicherheitsmann verlangt.

James Cawleys voller Terminkalender lässt ihn oft dem Setbau fernbleiben bis Jeff kürzlich diese Aufgabe fast ganz allein auf sich genommen, mit Hilfe der Produktionsassistenten. Da seine Auftritte im Film zunehmen und damit Jeff nicht völlig durchdreht, hat sich Jeff einen Assistenten geholt, nämlich euren Anthony DeGregorio. Ich kann mich glücklich schätzen von Jeff als Assistent gewählt worden zu sein und in kurzer Zeit habe ich viel von ihm gelernt, und habe sehr von seiner Freundschaft profitiert.

Hier nun ein kurzes Interview mit dem Mann der die Welt von *Star Trek: Phase II*, baut: Jeff Mailhotte.

Anthony DeGregorio (Tony D.): Jeff,



danke für deine Zeit, mit uns zu sprechen.

Jeff Mailhotte (Jeff): Gern geschehen.

Tony D.: Du kamst durch deine Frau Debbie zu Phase II. Erzählst du uns, wie das genau passierte?



Jeff: Meine Frau Debbie ist ein Fan von James Cawleys Elvisimitationen. Wir gingen oft auf die James Auftritte. Auf der Six-Flagg-Great-Escape saß Debbie den ganzen Tag, um James zu sehen, während Jessie und ich die Achterbahnen fuhren. Als James Großvater verstarb, nahm sich Debbie die Zeit um James zu besuchen und ihm Ihr Beileid auszudrücken. James wurde klar, dies war kein gewöhnlicher Fan. Er entschied, Debbie sein Lieblingsprojekt zu zeigen, die Sets von *New Voyages*. Nachdem sie die Sets gesehen hat und mit James gesprochen hatte schlug Debbie vor, James solle mich ansprechen, denn ich liebe es, Dinge zu bauen. Ohne zu Zögern gingen wir dann auf den Dreh, der schließlich zur Pilotfolge „Come What May“ gehören würde. Sie brauchten einen Statisten als Sicherheitsmann verkleidet und so bekam ich die Rolle, also war mein erster Job bei *New Voyages* ein namenloser Statist und kein Konstrukteur.



Meine Figur hatte keinen Namen bis entschieden war, mir eine größere Rolle in der „First Voyages“ Serie zu geben. Damals erhielt Sentell seinen Namen. Ich glaube, wir hörten seinen Namen zum ersten Mal im Film in „World enough and Time“.



Als *New Voyages* in sein jetziges Studios umzog, beschäftigte ich mich verstärkt mit der Konstruktion der Sets.



Tony D.: Wie viel Einfluss hattest du beim Bau der allerersten Sets?

Jeff: Ich hatte nicht viel zu sagen bezüglich des Designs der stehenden Sets. Diese Sets waren schon lange in *Star Trek* zu sehen und James hat die Blaupausen dafür. Ich half beim Bau aber ich hatte nicht viel Einfluss weil sie bereits entworfen waren.

Tony D.: Hast du dich genau an die Blaupausen gehalten? Oder gab es Spielraum für Interpretationen?

Jeff: Wir hielten uns so genau wie möglich an die Blaupausen, bei dem Platz den wir zur Verfügung hatten. James ist entschlossen, die Sets so perfekt wie möglich zu machen. Einige Sets wurden mit der Zeit verändert. Der Konferenzraum z.B. wurde zwar gebaut aber später änderten wir das Design mehr zu TOS, als sich unsere Handwerkskunst verbesserte. James und ich greifen Hand in Hand um nutzbare, gut aussehende Kulissen zu bauen.

Tony D.: Warst du *Star Trek-Fan* bevor du bei *New Voyages* anfingst?

Tony D.: Hast du dich genau an die Blaupausen gehalten? Oder gab es Spielraum für Interpretationen?

Jeff: Wir hielten uns so genau wie möglich an die Blaupausen, bei dem Platz den wir zur Verfügung hatten. James ist entschlossen, die Sets so perfekt wie möglich zu machen. Einige Sets wurden mit der Zeit verändert. Der Konferenzraum z.B. wurde zwar gebaut aber später änderten wir das Design mehr zu TOS, als sich unsere Handwerkskunst verbesserte. James und ich greifen Hand in Hand um nutzbare, gut aussehende Kulissen zu bauen.

Tony D.: Warst du *Star Trek-Fan* bevor du bei *New Voyages* anfingst?

Jeff: Mir gefiel die Show aber ich war nie ein so genannter Trekkie. Ich war ein beiläufiger Fan. Ich kam vor allem wegen dem Spaß am Bauen zu *New Voyages*.

Tony D.: Und bist du jetzt ein Hard-Core-Fan?



Jeff: Ich bin jetzt mehr Fan als zuvor aber ich sehe mich nicht als Trekkie. Viele meiner Kollegen bei der Show können *Star Trek-Verse* und *Dialoge* zitieren. Ich bin nicht mal in der Nähe dieses Niveaus.

Tony D.: Wenn du ein Drehbuch kriegst und da steht, das neue Sets gebraucht werden, welchem Prozess folgst du beim Entwerfen und Planen eines neuen Sets?

Jeff: Das kommt echt aufs Set an. Ich lese das Drehbuch, wenn ich dann Einfälle habe, zeichne ich ein Set und rede mit James darüber und dann arbeiten wir das endgültige Design aus. James hat Blaupausen, also wenn es ein Set schon einmal im TV gab, versuchen wir es zu kopieren. Manchmal, wenn wir uns über den Look nicht sicher sind, baue ich ein Modell. Das hilft uns zu sehen wie eine Kulisse einmal aussehen wird und wir können ermitteln, welche Materialien wir für das Set in Originalgröße brauchen.

Tony D.: Wie läuft der Konstruktionsprozess ab?

Jeff: Die Konstruktion kann schwierig werden, wegen des Zeitdrucks und des Mangels an Geld. Ich und alle Beteiligten am Setbau haben Vollzeitjobs. Das beschneidet die Zeit die wir am Setbau haben. Auch der Mangel an Versorgungsgütern ist ein Problem. Wir können ohne Materialien keine Sets bauen und welche kaufen wird schwer wenn wir kein Budget haben. Auch haben wir in Port Herry kein Lagerhaus. Wir müssen oft Bauten einstellen bis wir ein Projekt finanzieren können. Die Bastelei findet oft an Arbeitswochen statt und während der eigentlichen Dreharbeiten.

Tony D.: Musst du ganz alleine an einem Projekt arbeiten?



INTERNATIONAL FEDERATION OF TREKKERS

AN OFFICIAL RODDENBERRY AFFILIATE



“KEEPING THE DREAM ALIVE”



WWW.IFTCOMMAND.COM

Jeff: Nein. Viele Leute helfen mit. James, ich selbst und mein Assistent machen die Hauptarbeit am Bauen aber wir spannen jeden ein, der verfügbar ist und unter der Woche aushelfen kann, und unsere Konstruktionscrew hilft während des Drehs.

Tony D.: Wie fühlt man sich, wenn ein Set fertig ist und man es auf dem Bildschirm sieht?

Jeff: Schwer zu beschreiben, das Gefühl deine eigene Arbeit auf dem Schirm zu sehen. Das Zeug zu sehen, das du gebaut hast ist echt unglaublich. Besonders jetzt, da wir bessere Beleuchtung verwenden und neue Kameras. Es ist so cool ein Set auf dem Bildschirm zu sehen und zu wissen „Hey, das hab ich gebaut!“. Mir gefällt es besser, meine Sets auf dem Schirm zu sehen als meine Schauspielleistung.

Tony D.: Apropos „auf dem Schirm“, du hast als Statist angefangen und die Roll zu einer wiederkehrenden Figur ausgebaut, Lt. Sentell. Wie hat sich das ergeben?

Jeff: Das ist passiert, weil ich so lange hier rumhänge. Meine Rolle wurde über die Zeit ausgebaut. Und James und die Autoren wollten mich für meine Schuferei belohnen, indem sie mir mehr Screen-Time gaben. Manchmal tauschen Schauspieler Szenen untereinander je nach dem wer verfügbar ist. Ich habe ein paar Zeilen von Jay Storey (Lt. Kyle) in „World enough and Time“ bekommen, er bekam Zeilen die ursprünglich für Sentell geschrieben wurden. Es schadet auch nicht, wenn man beharrlich nach mehr Zeilen fragt.

Tony D.: Wo siehst du die Figur des Sentell in Zukunft?

Jeff: Da wo er jetzt ist, gefällt mir gut. Er braucht keine Hauptfigur zu werden. Ich bin mit meiner jettigen Screen-Präsents ganz zufrieden. Wenn das *Star Trek: First Voyages* gemacht wird, kriege ich eine größere Rolle in der Serie. Wenn nicht, bin ich zufrieden mit dem was ich jetzt vor der Kamera tue.

Tony D.: Was gefällt dir besser, Schauspielerei oder die Arbeit hinter den Kulissen?

Jeff: Ich liebe beides aus unterschiedlichen Gründen, aber ich ziehe nichts vor. Wenn du mich bitten würdest, eines aufzugeben, würde ich keines aufgeben wollen.

Tony D.: Wirst du in anderen Projekten von Retro Films beteiligt sein?

Jeff: Ja, ich möchte in allen zukünftigen Projekten von Retro Films beteiligt sein.

Tony D.: In welchem Umfang willst du mitarbeiten?

Jeff: Ich möchte beim Setbau arbeiten, hoffentlich als Haupt-Konstrukteur. Ich möchte auch eine wiederkehrende Rolle in *Buck Rogers* und *The Wild Wild West*,

Tony D.: Zum Schluss, gibt es noch was, das du den Lesern sagen willst?

Jeff: Wenn es etwas gibt, woran ihr interessiert seid kontaktiert einen Verantwortlichen und beteiligt euch. Unterstützt auch weiterhin *Phase II* und schaut unsere Folgen.

Tony D.: Danke, für dieses Interview, Jeff.

Jeff: Kein Problem.



CAWLEY ENTERTAINMENT COMPANY
PRESENTS

STAR TREK PHASE II



"MIND-SIFTER"

WRITTEN BY PATTY WRIGHT
FROM THE STORY BY SHIRLEY S. MAIEWSKI

WWW.STARTREKPHASE2.COM

STAR TREK PHASE II

COMIC



**GLENN
SMITH**

**BILL
LUTZ**

**ROB
BARNES**

AUTOR

Glenn E. Smith

ZEICHNER/TUSCHE

Bill Lutz

ÜBERSETZER

Andreas Becker

LETTERING

Stephan Mittelstraß

FARBEN

Rob Barnes

HERAUSGEBER

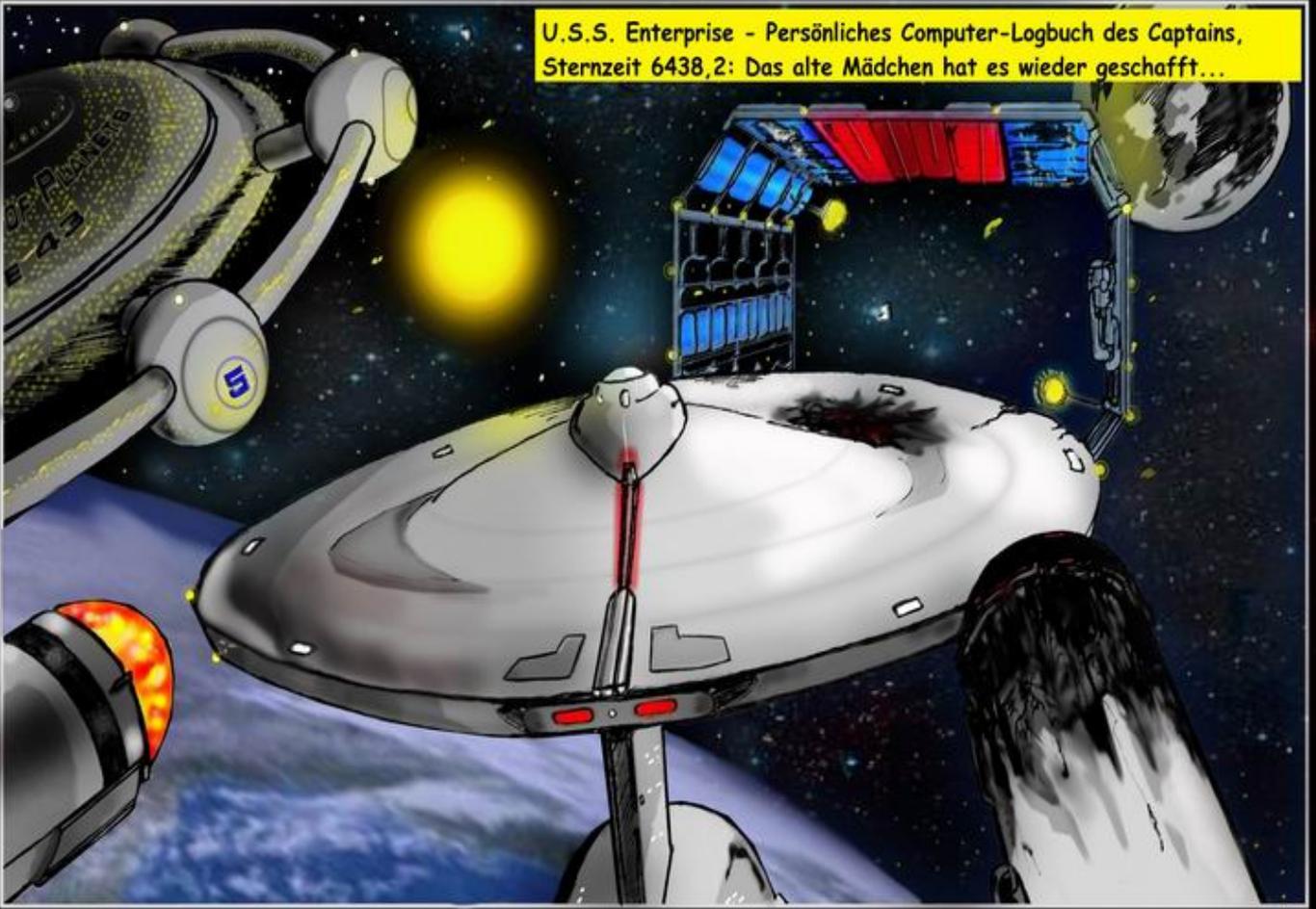
Jeff Hayes



"FREUND
und
FEIND"
TEIL 1

basiert auf "STAR TREK"
geschaffen von Gene Roddenberry

U.S.S. Enterprise - Persönliches Computer-Logbuch des Captains,
Sternzeit 6438,2: Das alte Mädchen hat es wieder geschafft...



Ramponiert, zerschrammt und halb verkrüppelt, aber ungeschlagen.
Die Enterprise hat uns wieder sicher nach Hause gebracht.



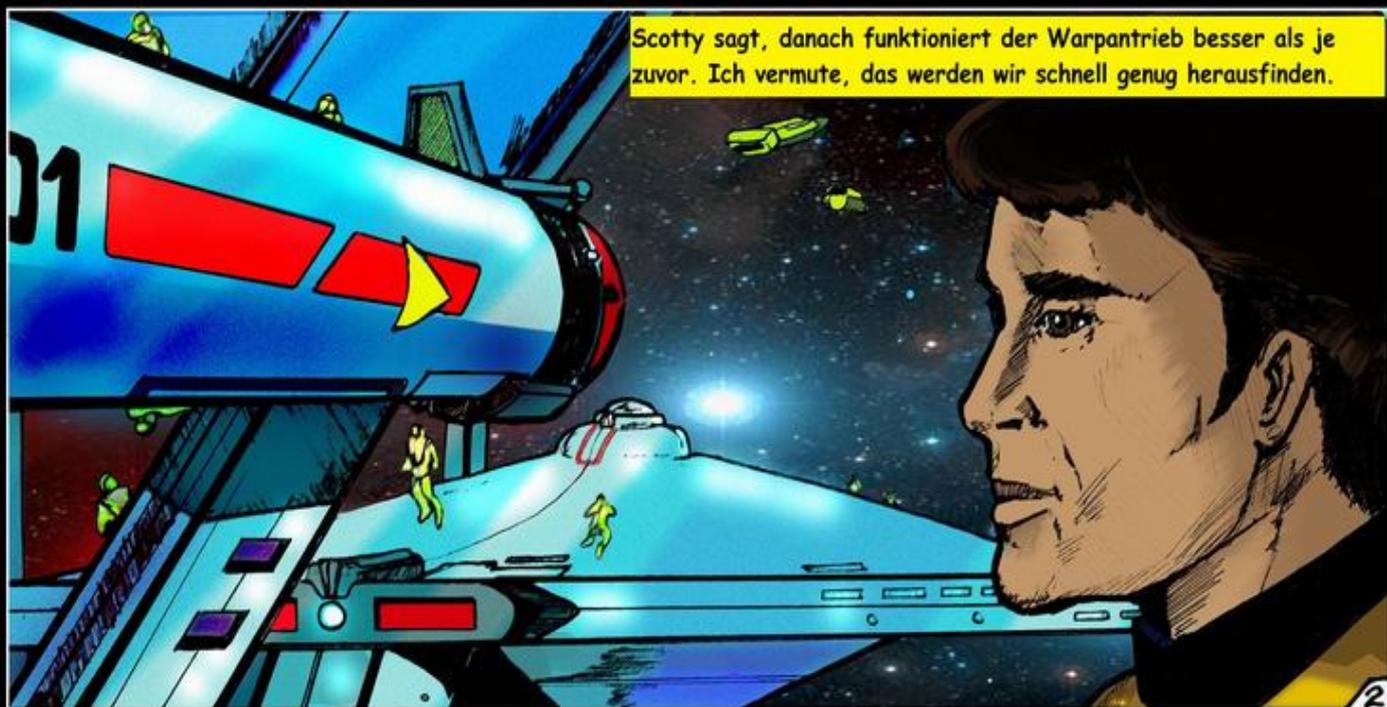
Commander Scott schwingt ordentlich die Peitsche und die Reparaturen schreiten fast mit Warpgeschwindigkeit voran.



Wie erwartet, musste die Steuerbord-Warpgondel ausgetauscht werden. Deswegen wird auch die Backbord-Gondel vollständig überholt, um ein ausgeglichenes Warpfeld zu gewährleisten.



Scotty sagt, danach funktioniert der Warptrieb besser als je zuvor. Ich vermute, das werden wir schnell genug herausfinden.





"FREUND und FEIND" TEIL 1

WRITER A **ARTIST** A **Letters** A **Colors** A **Editor** A **Executive Consultant**
Co-Plotters Glenn E. Smith ROB BARNES, Jeff Hayes James Cawley
GLENN E. SMITH & BILL LUTZ Jeff Hayes & Bill Lutz

A

Based on **STAR TREK** created by Gene Roddenberry

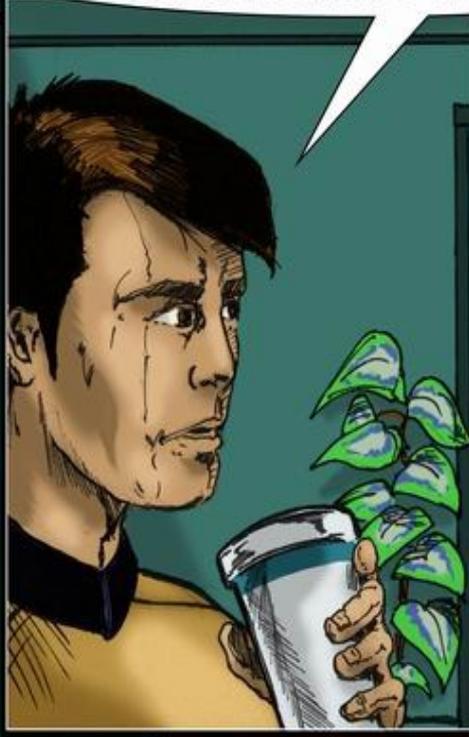
A

Es wird gut tun, die Raumbasis zu verlassen und die Forschungsmission fortzusetzen.



Was kann ich also für Sie tun, Admiral?
Sie sind sicher nicht gekommen um mir Ihre neue Uniform zu zeigen.
Was für eine Uniform ist das überhaupt?

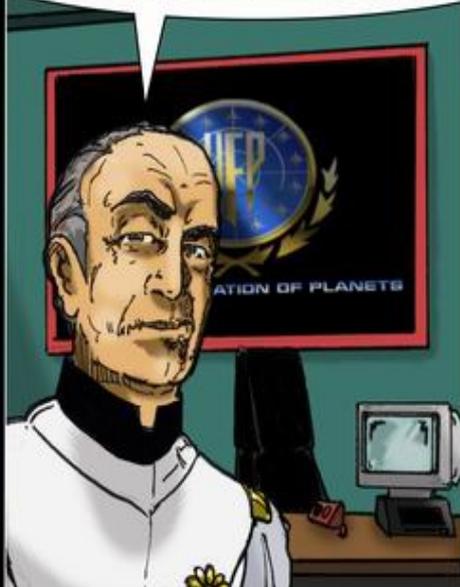
Die neue Admiralsuniform...
vielleicht. Wir beginnen gerade
die Testphase.



Gefällt mir nicht.
Wirkt zu steif und es fehlt
etwas Farbe.



Das werde ich mir notieren...
Captain. Aber wie Sie sagten, ich bin nicht
wegen der neuen Uniform gekommen.



Hat Sie
wohl selbst
entworfen.



Also,
weshalb sind Sie
hier?





Wir haben also zwei äußerst gefährliche Feinde.
Beide verhalten sich zunehmend aggressiver und beide warten darauf die Situation auszunutzen, wenn der andere einen Krieg mit uns beginnen sollte. Das Flottenkommando braucht das schnellste und modernste Raumschiff an der Frontlinie um sie abzuschrecken. Das bedeutet die Enterprise und Sie, mein Freund.
Und... das sind Ihre Befehle.

Kein Problem...
im Wesentlichen.

Das Oberkommando
hat beschlossen, einen
verbesserten Sicherheitstrupp
zur Enterprise zu senden

Wir ersetzen einen
Großteil Ihres Sicherheitstrupps
durch... MAKOs.*

Das... ist nicht ganz korrekt, Captain

Wir haben eine relativ
geringe Anzahl behalten. Einige arbeiten
auf Zerstörern, andere benutzen wir
von Zeit zu Zeit bei... bestimmten
Eventualitäten.

Dann will ich meine alte Crew zurück,
Admiral. Ich will nicht hören, dass schon
irgendjemand versetzt wurde.

Was soll das heißen?

Wen zur
Enterprise zu
senden?

MAKOs?
Admiral, die MAKOs wurden
schon vor fast 100 Jahren in
die normalen Sicherheitstrupps
integriert.

Ach nein?

* M.A.C.O. engl. für „Military Assault Command Operations“, zu Deutsch „Militärische Angriffskommandos“.

Der Mako ist außerdem ein Hai aus der Familie der Makrelenhaie (lat. Bezeichnung *Isurus paucus*).
Auf dem Uniform-Emblem der MAKOs in „Star Trek: Enterprise“ ist ein solcher Hai abgebildet.



Welche Art von Eventualitäten?

Die meisten könnte man vermutlich als... Code-31-Eventualitäten einordnen.



Richtig.

Code 31?
Sie meinen wie in...
Sektion 31?

Sie sind noch aktiv?
Nachdem was sie gerade
versucht haben?

Ja Captain, sie sind noch aktiv.
Sie kümmern sich um solche Eventualitäten.
Deswegen gibt es sie.



Aber nicht auf meinem
Schiff! Code 31 oder was
auch immer, sie ist kein
Kriegsschiff!

Die Enterprise ist ein
Forschungsschiff und ich werde
nicht zulassen, dass sie von Kampf-
truppen übernommen wird!

Mein Sicherheitstrupp
kommt mit allem zurecht.



Erst einmal, Captain...
Die Enterprise gehört nicht Ihnen
sondern der Raumflotte.

Und zweitens, steht die
Entscheidung fest. Sie haben
kein Wahl.

Es sei denn,
Sie danken ab.



Reizen Sie mich nicht, Admiral!

Ich kenne Sie doch besser, Jim.



Sie haben das Kommando über die Enterprise akzeptiert und eine 5- Jahres- Mission begonnen. Sie sind erst im 4. Jahr. Sie geben nicht auf, bevor das abgeschlossen ist.

Ganz genau. Eine 5-Jahres-Mission, fremde Welten zu erforschen, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen.

Keine Mission, Krieg mit unseren Nachbarn anzufangen.

Sie sind nicht da um einen Krieg zu führen, Jim. Sie verteidigen die Föderation gegen ungerechtfertigte Aggressionen. Sie bekommen die MAKOs. Finden Sie sich damit ab.



Mach' sie gut und stark, Scotty.

Reparaturstatus, Mr. Scott?

Reparaturen sind beendet und die Upgrades sind alle online, Captain. Sie kann die Segel für 'nen Probeflug setzen, sobald sie es sagen.

Sie halten ihr Wort, wie immer, Mr. Scott.

Aye, Sir



Vor drei Tagen hat mich Admiral Nogura informiert, dass die Enterprise entgegen meiner Bitte nicht wieder reinen Forschungsmissionen zugeteilt wurde. Stattdessen werden wir in unseren letzten Patrouillen-Sektor fliegen



Eine logische Entscheidung Captain, wenn auch enttäuschend. Wenn die Unruhen entlang beider neutralen Zonen zunehmen, ist die beste Taktik, das schnellste und modernste Raumschiff der Flotte diesem Gebiet zuzuteilen. Wir sollten als effektive Abschreckung gegen aggressives Verhalten von beiden Imperien dienen.

Sie und ihre verdammte, kaltblütige Logik, Spock.

Dieses Schiff und die Crew sind seit mehr als drei Jahren an der Front!

Ich hab mich mehr Aggressionen und totalen Konflikten gestellt als drei Raumschiffe zusammen.

Haben Sie eine Ahnung wie viele junge Männer und Frauen wir da draußen verloren haben?

Schätzungsweise.

Spock, Pille.

Tschuldige, Jim. Natürlich musst du nicht daran erinnert werden.

Ja, ist es. Aber dein Gesichtsausdruck verrät, du hast was auf dem Herzen.

Worüber bist du so verärgert, dass du es uns vorenthältst?

Lieutenant Dickerson, das betrifft sie weit mehr als andere an diesem Tisch.

Vergiss es. Dafür ist es zu spät.



Warum denn, Sir?

Ein großer Teil
ihres Sicherheitstrupps
wird nicht auf's Schiff
zurückkehren.



Sie wurden durch eine...
eine Kompanie MAKOs
ersetzt.

MAKOs?
Was zum Henker
sind MAKOs?

Soweit ich weiß,
eine Gattung der
Haie.

WRITER & ARTIST
CO-PLOTTERS
GLENN E. SMITH & BILL LUTZ
COLORS
ROB BARNES
TRANSLATION
STEPHAN MITTELSTRASS

Militärische Angriffskommandos.
Sie dienen als Kampftruppen der Erde in den
2150ern, vor Gründung der Föderation. Offenbar behält
die Flotte sie noch im Dienst für ... Notfälle.

Mein Gott, Jim.
Kampftruppen auf der
Enterprise?

Ganz genau,
Pille. Die Raumflotte
macht aus der Enterprise
ein Kriegsschiff.



"FRIENDS and FOES"

part 2

Letters
Stephan Mittelstrass
Editor
Jeff Hayes
Executive Consultant
James Cawley

Based on STAR TREK created by Gene Roddenberry

Wann reaktivierte die
Raumflotte die MAKOs,
Captain?

Offenbar wurden sie nie völlig
aufgelöst, Lieutenant. Man versteckte sie
bloß unter der Gerichtsbarkeit von
Sektion 31.

Die wieder? Als ob
Blutwürmer nicht schon
schlimm wären.

Ich erinnerte den Admiral, die Enterprise sei
kein Kriegsschiff und die Anwesenheit von Kampftruppen an Bord sei
unangemessen, aber das Kommando hat sich entschieden

Interessant.

Die Entscheidung zeigt
einen Umschwung in der Politik
Stärke zu demonstrieren.

Obwohl bestreitbar
logisch, angesichts der
aggressiven...

Logisch?!
Die Entscheidung
ist falsch,
Spock.

Sie sollten am wenigsten
damit einverstanden sein

Bei allem Respekt, Mr. Spock,
Dr. McCoy hat Recht. Außerdem, was brauchen wir diese
MAKOs? Lieutenant Dickerson träniert seine Leute nach russischer
Sichärheits-Doktrin, also sind sie schon die bästen
Sicherheitstruppen der Flotte.

Aye, sind sie.
Trotz alle dem.

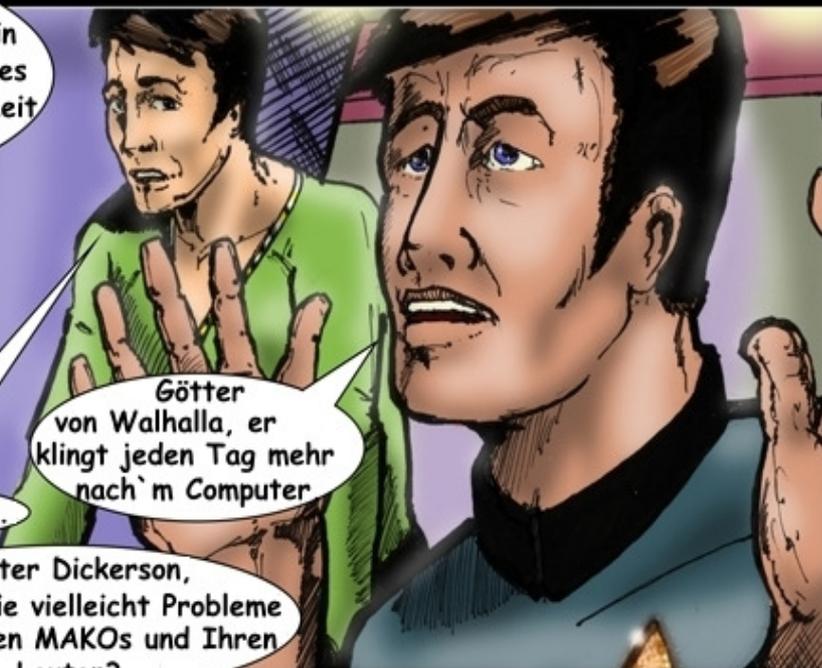
Ich sagte nicht, ich stimme zu, Doktor. Ich stellte nur fest, es sei eine logische Wahl. Eigentlich bin ich dagegen. Ich stimme dem Captain zu, dieses Schiff ist kein Kriegsschiff und die Anwesenheit von Kampftruppen an Bord ist nicht angemessen.



Gentlemen, bitte.

Götter von Walhalla, er klingt jeden Tag mehr nach'm Computer

Mister Dickerson, erwarten Sie vielleicht Probleme zwischen den MAKOs und Ihren Leuten?



Keine Sorge, Sir. Meine Leute werden ihre Disziplin aufrechterhalten. Was ich wissen will, Sir, wie viele haben wir verloren?



Eins zu Eins Tausch. Die Anzahl einer ganzen Kampfkompanie



Das ist eine Menge Kampfkraft, Sir. Werden die MAKOs uns verdrängen?

Das glaube ich nicht



Sie haben ihren eigenen Kommandeur und werden nicht in Ihre Sicherheitskräfte integriert.

Wo wir dabei sind, ich weiß, dass Sie nun ausgedünnt sind, also wenn Sie Verstärkung brauchen, kommen Sie zu mir und ich wende mich an deren Kommandeur. Ich will nicht, dass ihre Leute sich deswegen überarbeiten. Okay?

Aye, Sir

Man braucht zwei für einen. Sie missachten russische Doktrin

Lieutenant Uhura, der MAKO-Kommandeur bringt Aufzeichnungen ihrer geheimen Kommunikationsprotokolle mit.

Sobald er eintrifft, will ich, dass Sie die persönlich in die Kom-Systeme des Schiffs laden. Geben Sie das Backup dann Mr. Spock. Informieren Sie ihren Stab nur wenn nötig.

Aye, Sir

Brücke an Captain Kirk.

Hier Kirk.

Starbase-Kontrolle meldet, der Colonel den Sie erwarten, ist bereit zum Beamen.

Er soll sich bereithalten. Bin aufm Weg zum Transporterraum.

Aye, Sir

Kirk Ende

Wegtreten

Scotty, Uhura, Sie begleiten mich. Alle anderen an ihre Stationen.

Militärische Angriffs-kommandos? Sektion 31? Das Ganze gefällt mir nicht, Captain.

Mir auch nicht, Pille

Ich mein's ernst, Jim. Kampftruppen heißt Kämpfe das heißt viele tote und verwundete Soldaten auf der Krankenstation

Du könntest die Flotte so wenig verlassen wie ich.

Sei dir nicht so sicher

Deshalb sind wir nicht hier. Um ehrlich zu sein, ich weiß nicht, wie viel ich davon noch vertrage.

Sei einfach bereit, wenn ich dich brauche, Pille

Bin bereit, Jim. Hoffe nur, ich werde nicht gebraucht. Du?

Ich glaube ich hätte ab-danken sollen, als ich konnte, heim nach Georgia gehen sollen und mir 'n langen Bart wachsen lassen



Ich hätte Mr. Freeman
nie dem Copernicus-Team
zuteilen dürfen.

Jim, du hast mir selbst vor 2 Wochen gesagt, du
wolltest Peter nicht schicken bevor er dir sagte, diese Entscheidung würde
für den Rest der Crew nach Bevorzugung aussehen. Hättest du Freeman wegen
Peter zurückbehalten, wäre das genauso schädlich gewesen als hättest
du Peter zurückbehalten.

Ich wusste nicht mal,
dass zwischen ihnen etwas
lief, als ich es tat

Warum zum TEUFEL
machst du dich dann
fertig?

Ich weiß nicht, Pille. Ist nur...
es schmerzt zu sehen, wie der eigene Neffe
das gleiche durchmachen muss... diesen
Schmerz wünsche ich keinem.

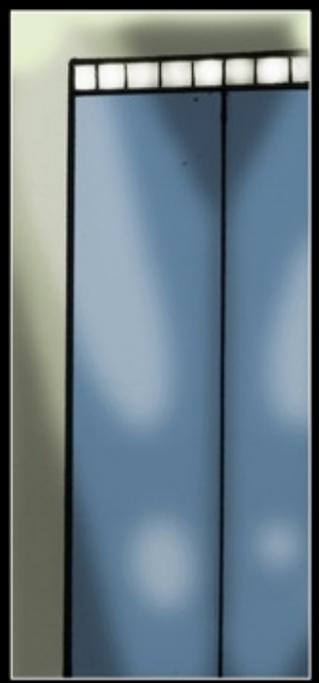
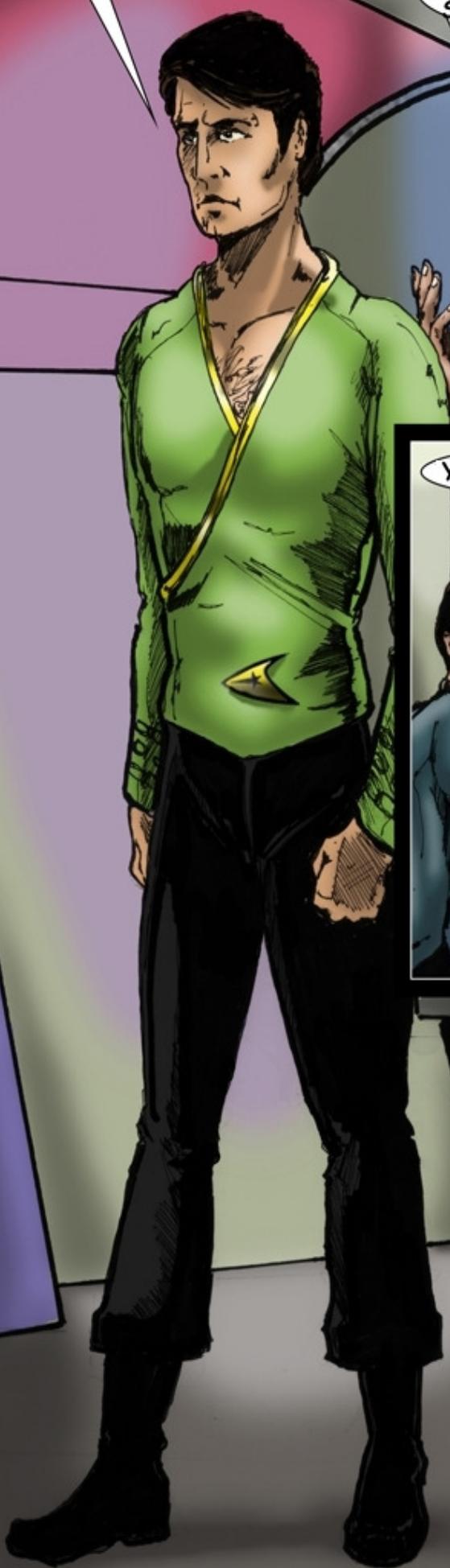
Verstehe. Schätze
Alana hat ein paar alte
Wunden aufgerissen

Ich hab die Über-
wachungsbänder gesehen, Jim.
Sie erwähnte Edith, nicht?

Musst du keine
Vorbereitungen treffen
Doktor?

Yeah, muss ich.
Sorry, Jim

Vergiss es, Pille.





Starbase-Zentrale an
U.S.S. Enterprise, vorbereiten auf Landung von
MAKO-Angriffsshuttle.



Steht der
Colonel noch immer
bereit, Rand?

Aye, Sir.
Erwartet ihre Erlaubnis
rüber zu beamen.

Ein voller Colonel
befiehlt eine Kompanie,
Captain?

Eine Kompanie MAKOs ist
keine gewöhnliche Kompanie,
Mr. Scott.

Energie.

Hallo, Jimmy Boy. Was
für eine Freude dich nach all den
Jahren wiederzusehen

Finnegan.



STAR TREK PHASER

ILLUSTRATED



GLENN E. SMITH
BILL LUTZ
ROB BARNES

Bill Lutz
2004

Rob Barnes