

(Read download) Typhon Pact #1: Zero Sum Game (Star Trek- Typhon Pact)

## Typhon Pact #1: Zero Sum Game (Star Trek- Typhon Pact)

*Von David Mack*

*ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF*



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #107178 in eBooksVerffentlicht am: 2010-10-26Erscheinungsdatum: 2010-10-26File Name: B003V1WT0Y | File size: 57.Mb

**Von David Mack : Typhon Pact #1: Zero Sum Game (Star Trek- Typhon Pact)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Typhon Pact #1: Zero Sum Game (Star Trek- Typhon Pact):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Der

Typhon-Pakt - eine neue Bedrohung! Von Julian Wangler Vorbemerkung Zero Sum Game spielt im August 2382, also mehr als fünf Jahre nach The Soul Key. Es ist der erste Band der Typhon Pact-Reihe, die sich mit einem neuen, gefügten antagonistischen Machtblock auseinandersetzt. Viel stärker als durch den DS9-Relaunch sind diese Bücher durch die zurückliegenden Ereignisse der Destiny-Trilogie aus dem Jahr 2381 geprägt. In diesem Sinne ist DS9 auch nicht mehr der zentrale Handlungsort; viele Protagonisten haben mittlerweile die Bühne der Station verlassen, und es werden nur noch vereinzelt Figuren aufgegriffen. In Zero Sum Game stehen unter anderem Julian Bashir und Ezri Dax im Vordergrund.

Inhalt In der dramatischen Destiny-Trilogie sahen wir nicht nur das Ende des Borg-Kollektivs; wir sahen auch, wie die Föderation und der Alpha-Quadrant der Apokalypse ins Antlitz blickten. In ihren verzweifelten Bemühungen, der sicheren Vernichtung durch die kybernetischen Invasoren zu entkommen, schmiedete die Planetenallianz unter Präsidentin Nanieta Bacco in Rekordtempo ein Waffenbündnis mit nahezu allen wichtigen Mächten im Alpha- und Beta-Quadranten, doch beging sie dabei den einen oder anderen symbolischen Fehler. Wenige Monate später waren die Borg zwar vernichtet, doch in A Singular Destiny fand der Historiker und Politikberater Sonek Pran heraus, dass die era nach den Borg die Zeit einer neuen Bedrohung ist: jene des Typhon-Paktes. Getragen von alten Revanchegeanken, neu entbrannter Paranoia und einer gehörigen Portion historischem Zufall, fanden im Nachklang der großen Borg-Invasion sechs Mächte zu einer politmilitärischen Union zusammen, welche die galaktische Sternenkarte revolutionierte. Romulaner, Breen, Tholianer, Gorn, Tzenkethi und Kinshaya - alle vereint in einer Art Anti-Föderation, die den interstellaren Völkerbund und seine klingonischen Alliierten nun mit ihren Territorien umzingelt und sämtliche diplomatischen Beziehungen auf Eis legte. Im ersten Jahr nach der auftrittehenden Konstituierung des Typhon-Paktes keimte bei den politischen Spitzen der Föderation die leise Hoffnung, die Lage würde vielleicht doch nicht so schrecklich werden, wie sie auf den ersten Blick anmutete. Doch als im April 2382 die Konstruktionsunterlagen des Slipstream-Antriebs aus den Utopia Planitia-Flottenwerften gestohlen werden, fällt es Bacco und ihren politischen Weggefährten wie Schuppen von den Augen: Die Föderation steckt mitten in einem kalten Krieg, der in absehbarer Zeit ein heißes werden könnte. Ermittlungen und Rückverfolgungen durch den Geheimdienst der Sternenflotte in den kommenden Monaten ergeben, dass die Breen-Konföderation hinter dem Spionageeinsatz im Sol-System steckt. Und mehr noch: Offenbar basteln die Breen auf einer ihrer Welten in hoher Geschwindigkeit an einem eigenen Slipstream-Prototypen, den sie nach der Fertigstellung wahrscheinlich mit ihren Paktpartnern teilen werden, nachdem Vergleichbares bereits mit der romulanischen Tarnvorrichtung und der gegenseitigen Perfektionierung von Waffen- und Verteidigungssystemen geschah. Bacco wendet sich auf Empfehlung ihrer SIA-Berater an Commander Julian Bashir, der als so ziemlich letzter der alten DS9-Recken auf der Station weilt und seine Rolle in diesem neuen Zeitalter noch nicht gefunden hat. Obwohl sie bereits mehrere Jahre zurückliegt, hängt ihm die Trennung von Ezri Dax in Unjoined immer noch nach. Da wird er plötzlich von Captain Ro Laren, der - oh Wunder! - neuen Kommandantin von DS9 auf die Ops gerufen, ehe die Bajoranerin ihm von seiner Rekrutierung durch den Geheimdienst erzählt: Für Bashir soll es undercover nach Salavat gehen, einer bis an die Zähne bewaffneten Breen-Kolonie, in der die halbfertige Slipstream-Apparatur vermutet wird. Es ist dringend geboten, diesen Prototypen unschädlich zu machen, um den Gegnern der Föderation einen zentralen technologischen Fortschritt zu verbauen. Trotz Bashirs anfänglicher Hemmungen, den Einsatz durchzuführen, verleitet ihn das Auftauchen von Sarina Douglas zum Einlenken. Die, wie er, genetisch erweiterte Frau, der er im Laufe der Serie half, zu sich selbst zu finden (Episode Chrysalis), ist nach den Jahren, in denen sie sich nicht mehr gesehen haben (und sie offenbar eine Agentin des SIA wurde), wie ausgewechselt und zieht Bashir sofort in ihren Bann. Zusammen mit Sarina erklärt er sich schließlich bereit, als Spion nach Salavat zu reisen. Dabei erhält niemand anderes als seine Ex, Captain Ezri Dax, den Befehl, beide an Bord ihres Schiffes ins Breen-Territorium einzuschleusen. Undercover im Reich der Breen angelangt, beginnt für Bashir und Sarina nicht nur ein Wettlauf gegen die Zeit. Während der riskanten Mission erkennt der Mediziner für sich, dass er endlich die Liebe seines Lebens gefunden hat - und lässt sich (erneut) auf eine Romanze mit Sarina ein, deren Ausgang er unmöglich kennen kann. Aber die ominösen Breen geraten im Zuge der Mission indes einige unerwartete Fakten an Tageslicht, die das bisherige Bild von diesem Volk kurzerhand über den Haufen werfen. Und Ezri Dax an Bord der Aventine muss alles daran setzen, Bashir und Sarina bei ihrer Rückkehr in Empfang zu nehmen. Es beginnt ein Katz-und-Maus-Spiel mit der Breenflotte, die Dax tunlichst nicht provozieren darf, auf dass der nächste Schritt tatsächlich in einem neuen, quadrantenbergreifenden Krieg besteht...

Kritik Nach der Formierung eines neuen, mächtigen Feindes der Föderation stand es irgendwie zu erwarten, dass der Typhon-Pakt früher oder später Gegenstand von Romanabenteuern sein würde. Weil ich mich nicht ständig wiederholen möchte, gehe ich an dieser Stelle nicht weiter auf die Problematik ein, dass die Föderation seit dem Hochkommen des TNG-Relaunch wohl etwas zu sehr in Existenzkämpfe verwickelt wurde, die das Star Trek-Universum zuweilen eher wie ein Star Wars 2.0 anmuten lassen. Lässt man aber die Vergangenheit ein wenig ruhen, luft sich mit dem Typhon-Pakt in der Tat ein Gegner warm, der statt offenen Konflikten nicht nur einer aus meiner Sicht interessanteren Geheimdienst- und Spionagethematik Tür und Tor öffnet. Auch enthält diese neue Allianz eine Reihe alter 'Bekannter', aber die seit ihrem erstmaligem Erscheinen nie wirklich viel eruiert wurde. Man denke an die Gorn oder die Tholianer in TOS oder auch an die eher im DS9-Kontext behandelten Breen und Tzenkethi. Der Anspruch der Typhon Pact-Bände ist demnach gleich ein doppelter: Spannende Geschichten in der Post-Destiny-ära zu erzählen und gleichzeitig manch antagonistische Kultur zu beleuchten. Dies könnte auch die Erkenntnis mit sich bringen,

an welcher Stelle zwischen den Paktverbündeten die größten Widersprüche existieren. In Zero Sum Game soll es, wie der Leser bei flüchtigem Blick auf den Klappentext ahnt, um die Breen gehen. Destiny, Typhon-Pakt, Breen... Da ist viel passiert. Wie aber passt die Raumstation Deep Space Nine noch in all das hinein? Mehr schlecht als recht, wie es scheint. Aus gutem Grund macht sich Pocket Books gar nicht mehr die Mühe, den Roman mit 'Deep Space Nine' zu beschreiben. Stattdessen wird mit Bashir der Letzte der alten Bande abberufen und auf ein eigenes Abenteuer geschickt. Dieses gestaltet sich dann im besten Sinne eines David Mack-Romans: actionlastig, kurzweilig und voller Nervenkitzel. Handwerklich-stilistisch gibt es nichts zu beanstanden. Obendrein gibt der Bestsellerautor sich alle Mühe, die Breen auf Basis der wenigen Canon-Fakten zu einer wirklich ungewöhnlichen Spezies auszubauen - was in Anbetracht der Alienflut in Star Trek mittlerweile eine Kunst für sich geworden ist. Dass das eigentliche Ende von Zero Sum Game dabei ziemlich vorhersehbar ist, fällt kaum ins Gewicht, denn die Geschichte besitzt alles, um gut zu funktionieren: eine Beschränkung auf wenige zentrale Figuren, was der gekonnten Charakterzeichnung Macks - durchaus im Gegensatz zur zuweilen etwas behasteten Vanguard-Saga - gebührend Platz einräumt, einen reizvollen Gegner, viele brenzlige Situationen und eine wirklich genial aufgegriffene Liebesgeschichte. Der Schachzug, Bashir und Sarina wieder ein Paar werden zu lassen, erscheint in rückwärtiger Perspektive gegenüber der eher gezwungenen Romanze mit Ezri (frei nach dem Jetzt-darf-der-Bashir-auch-endlich-mal-Motto) durch und durch folgerichtig und passt umso besser zu den inneren Konflikten, die Bashir im Rahmen des DS9-Relaunch mit seiner genetisch erweiterten Identität mehr als einmal ausfechten musste. Hier reiht sich der Konflikt zwischen Bashir und Dax, nachdem letztere von seiner Affäre Wind bekommt, wunderbar ein, unterlegt er doch nicht bloß die gewachsene Freundschaft mit der (mittlerweile schwer emanzipierten) Trill, als vielmehr die Folgeschwere seines Bekenntnisses zu Sarina. Persönlich sehe ich es allerdings eher als ernüchternde Wendung an, dass zuguterletzt Sarina von Sektion 31 'ferngesteuert' wird und Bashir damit wieder einmal das Objekt der Begierde einer - und derselben Organisation ist, die einfach nicht die Finger von ihm lassen will. Funktionierte die Sektion-31-Story Abyss innerhalb des DS9-Relaunch ganz wunderbar, wie es diesmal fraglos schöner gewesen wäre, hätte man die Geheimorganisation aus dem Spiel gelassen. Wenn schon die Borg aus dem Universum verschwinden, kann man doch erwarten, dass wenigstens die Nachfolger von Sloan mal endlich in ein anderes Horn blasen. Und damit hätten wir bereits das Stichwort genannt, das hier einzig für Bauchschmerzen sorgt: DS9 kommt - trotz der Verwendung zentraler Serienprotagonisten - in der Post-Destiny-Ra nicht mehr als eigenständige Größe vor. Gründe hierfür gibt es reichlich: Zum einen ist seit der abgebrochenen neunten Staffel einfach viel zu viel Zeit bersprungen worden, zum anderen befindet sich scheinbar kaum mehr jemand auf der Station, der sie noch interessant machen könnte (bei Ro frage ich mich wirklich, wie sie es zum Captain geschafft haben will). Darüber hinaus - und das ist wohl am wichtigsten - sind die eher filigranen und speziellen DS9-Themen unter all den Borg und Caeliar und politmilitärischen Ränkespielen begraben worden. Zumal immer dann, wenn das Raumschiff Aventine auftaucht, scheint sich diese Befürchtung zu bewahrheiten. Keine Chance mehr also für DS9-Flair im neuen Zeitalter (gegen das die dritte Star Trek-Serie noch eine Ode an Optimismus und Naivität war) - selbst, wenn im dritten Typhon Pact-Band Rough Beasts of Empire sogar Benjamin Sisko wieder ins Gelände geschickt wird. Die DS9-Figuren stehen nun für sich und sind eingebettet in vollkommen andere globale Abläufe. Damit hat Pocket Books mehr denn je eine Verschmelzung der Serien über das klassische Crossover-Prinzip hinaus erreicht, gleichzeitig aber einen neuen Einheitsbrei kreiert, der dem Leser nun vorgesetzt wird. Fazit: Wenn man an Zero Sum Game im Speziellen und der Typhon Pact-Reihe im Allgemeinen also etwas aussetzen möchte, dann an der Entkernung der einst so stolzen und etwas eigenwilligen Marke 'DS9-Relaunch' - übrigens nicht das erste prominente Opfer des Destiny-Erdbebens, das auch der Fortsetzung von Voyager einen gehörigen Schlag verpasst hat. Trotz einer wirklich spannenden und gut geschriebenen Geschichte ist Mack: Nie war ich ein größerer Gegner von Crossovers als heute. Aber die Zeit lässt sich nicht mehr zurückdrehen, und so steht zu erwarten, dass DS9 kaum noch eine genuine Rolle im Star Trek-Universum spielen wird. Wahrscheinlich treten wir in eine Phase ein, in der die Star Trek-Romane sich komplett von ihren Vorlagen lösen werden. Wenigstens einen Fan werden sie damit aber verlieren.

2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gelungener Einstieg in die "Typhon Pact" Reihe

Von M. A. Kiwitz "Zero Sum Game" ist das erste Buch der neuen "Typhon Pact" Reihe des Star Trek Bestseller Autors David Mack. Nach der letzten Konfrontation der Föderation mit den Borg (Reihe: "Star Trek Destiny"), behandelt der neue Zyklus den Kalten Krieg mit dem neu gegründeten Typhon Pact. In Folge dieser Auseinandersetzung werden von Agenten des neuen Gegenspielers die Baupläne des "Slipstream Antriebes" gestohlen, woraufhin Dr. Bashir, zusammen mit Sarina Douglas, als Undercover-Agent auf einem Planeten der Breen eingeschleut wird, um die Baupläne zu sabotieren und einen Prototypen des Schiffes zu zerstören. Mack schafft mit diesem ersten Werk einen beinahe reinen Agententhriller. In diesem Buch geht es weniger um technische Entwicklungen oder wissenschaftliche Phänomene, sondern ganz alleine um eine gefährliche Operation hinter feindlichen Linien, die jederzeit den Tod der Agenten bringen kann. Die Gefahren und Anspannung vermag David Mack gut zu vermitteln und schnell baut sich ein gutes Tempo auf, das auch bis zum Schluss beibehalten werden kann. Positiv ist zu bemerken, dass der Fluss dabei nicht, wie so häufig, von Nebenschauplätzen abgebremst wird und auch keine unnötigen Pausen, durch irgendwelche Rückblenden in die Vergangenheit, das Tempo drosseln. Mack konzentriert sich einzig und alleine auf einen Handlungsstrang, der natürlich von verschiedenen Perspektiven aus, unter anderem auf die Sicht der Föderationspräsidentin und auf das Geschehen von Bord der

"Aventine", zusätzlich erzählt wird. Und obwohl die Sabotage-Aktion stetig vorangetrieben wird und den größten Erzählteil der Geschichte einnehmen, kommen auch Betrachtungen der neuen Breen Spezies nicht zu kurz und ein erstes Kennenlernen des neuen Gegenspielers wird vermittelt und analysiert. Die Mischung von beidem ist dabei vorteilhaft gelungen und auch hier hängt sich die Erzählung nicht an ausschweifenden soziologischen und spezifisch historischen Phänomene der Breen auf. Neue Erkenntnisse und Einsichten ja, aber keine ausufernden Diskussionen und Welteinsichten, die zur Handlung zu wenig beitragen würden. "Zero Sum Game" lässt sich daher sehr gut lesen und ist durchgehend spannend. Einige erzählerische bzw. logische Handlungsschwächen kann man hier getrost verzeihen und auch das Ende, wie zufrieden man damit auch sein mag, ist offen genug für verschiedene Fortführungen der Handlung. Wer bereits David Mack's Buch auf Englisch gelesen hat wird Stil und Sprache bereits kennen und dementsprechend keine Überraschungen vorfinden. Für Neueinsteiger sei gesagt, dass es meines Erachtens kein allzu anspruchsvolles Englisch ist und daher auch gut verständlich. Technische Ausdrücke und spezifische Wortneuschöpfungen innerhalb des Star Trek Universums mögen sich nicht immer sofort erschließen, kommen aber aus dem Kontext heraus dennoch zu einem guten Verständnis. "Zero Sum Game" ist ein gelungener, spannender Start in eine neue Star Trek Reihe und nur jedem zu empfehlen. Daher 5 Sterne! 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ausbaufähiger Einstieg in eine neue Romanreihe. Von Backgenie. Nach der richtig guten Destiny Trilogie werden die Kräfteverhältnisse im Alpha- (und Beta-) Quadranten neu geordnet, es bildet sich der Typhon Pact. Ihm gehören zahlreiche Völker an, die bisher weniger (Tzenkethi, Gorn, Kinshasa, Tholianer) oder auch etwas mehr (Romulaner, Breen) in den TV-Serien behandelt wurden. Nachdem geheime Pläne für den Slipstream-Antrieb entwendet wurden, werden "Unser Mann" Bashir und die ebenfalls genetisch verbesserte Sarina losgeschickt, den Prototypen auf einer Breen-Welt zu zerstören. 1. Im ersten Handlungsfaden von Bashir wird eigentlich erst auf der letzten Seite klar, weswegen er ausgewählt wurde - ansonsten wird er im Roman wie ein Lolli gezeichnet, der wenig zum Erfüllen des Auftrags beisteuert oder überhaupt beisteuern kann (kein Vergleich mit "Der Abgrund"). Irgendwie kam es mir auch so vor, als lief die Handlung auf der Breen Welt wiederholt und wiederholt nach Schema-F ab. 2. Das Volk der Breen wird nahe beleuchtet - Chapeau, das gelang sehr gut! 3. Im zweiten, kürzeren Handlungsfaden trifft der Leser auf Ezri Dax mit der Aventine - nach der Destiny Reihe hatte ich dies wirklich gehofft. 4. Die Handlungen im Roman sind teils richtig brutal und haben wenig mit der bis dato vermittelten Star Trek Mentalität zu tun.

Kurzbeschreibung A spy for the Typhon Pact, a new political rival of the Federation, steals the plans for Starfleet's newest technological advance: the slipstream drive. To stop the Typhon Pact from unlocking the drive's secrets, Starfleet Intelligence recruits a pair of genetically enhanced agents: Dr. Julian Bashir, of station Deep Space 9, and Sarina Douglas, a woman whose talents Bashir helped bring to fruition, and whom Bashir thinks of as his long-lost true love. Bashir and Douglas are sent to infiltrate the mysterious species known as the Breen, find the hidden slipstream project, and destroy it. Meanwhile, light-years away, Captain Ezri Dax and her crew on the U.S.S. Aventine play a dangerous game of cat and mouse with a Typhon Pact fleet that stands between them and the safe retrieval of Bashir and Douglas from hostile territory.

Kurzbeschreibung A spy for the Typhon Pact, a new political rival of the Federation, steals the plans for Starfleet's newest technological advance: the slipstream drive. To stop the Typhon Pact from unlocking the drive's secrets, Starfleet Intelligence recruits a pair of genetically enhanced agents: Dr. Julian Bashir, of station Deep Space 9, and Sarina Douglas, a woman whose talents Bashir helped bring to fruition, and whom Bashir thinks of as his long-lost true love. Bashir and Douglas are sent to infiltrate the mysterious species known as the Breen, find the hidden slipstream project, and destroy it. Meanwhile, light-years away, Captain Ezri Dax and her crew on the U.S.S. Aventine play a dangerous game of cat and mouse with a Typhon Pact fleet that stands between them and the safe retrieval of Bashir and Douglas from hostile territory.

ber den Autor und weitere Mitwirkende David Mack is the award-winning and New York Times bestselling author of more than thirty novels of science fiction, fantasy, and adventure, including the Star Trek Destiny and Cold Equation trilogies. His writing credits span several media, including television (for episodes of Star Trek: Deep Space Nine), film, short fiction, and comic books. He resides in New York City.