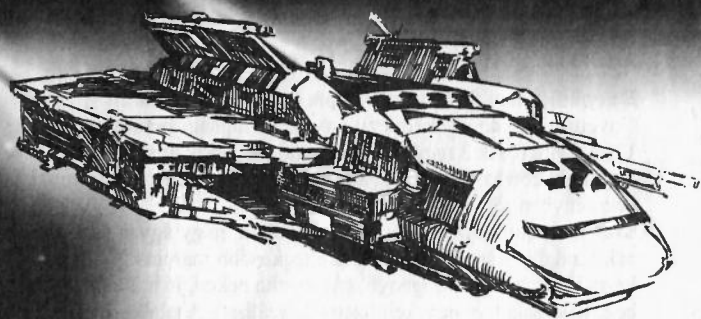




A Rúna olvasói ezúttal egy science fiction levelezős szerepjátékkal, a Káosz Galatikával ismerkedhetnek meg.

KÁOSZ GALAKTIKA

Egy levelezős szerepjáték a science fiction rajongóinak

Talán nem mindenki tudja, hogy mit is takar az a fogalom, hogy levelezős szerepjáték, így röviden összefoglalom. A hagyományos szerepjátékkal szemben nem szóban, hanem úgynevezett utasításlapon írod le, hogy mit szeretnél a karaktereddel csinálni, ezt levelezőlapként postára adod, majd válaszképpen egy majdnem regényszintű leírást kapsz arról, hogy mi történt veled, főbb oldalas, lézernyomtatással készített levélben. Ezen kívül részletes térképeket kapsz a bejárat területekről és a labirintusokról. Sokkal több lehetőség van, mint egy lapozgatós könyv vagy egy átlagos számítógépes játék esetén. Egyszerre akár több ezer játékos játszhatja az ország minden tájáról. Ahhoz, hogy játszhasz, nem kell időpontot egyeztetned: bármikor játszhatsz, bárhol, a játék nem fog elmaradni, mert valaki nem ér rá. A postásra pedig majdnem olyan öröm lesz várni, mint amikor ajándékot kapsz. A játék szabályait nagyon könnyű megtanulni, ugyanis fokozatosan ismerkedhetsz meg velük.

A Káosz Galaktika a Beholder Kft. második levelezős szerepjátéka, amely a távoli jövőben játszódik. Ebben a science fiction játékban egy saját űrhajóval rendelkező szabad kapitányt alakíthatsz, sőt a hajód teljes legénységével játszhatsz, megszemélyesíthetsz az embertől teljesen idegen fajokat is. Kereskedhetsz, harcolhatsz a galaxis idegen betolakodói (zargok, mezonok) ellen, nem csak az űrben, hanem a „földön” is izgalmas harcokat vívhat, kalózkodhatsz, vagy te magad vadászhat, kalózkodhat, csempészkedhetsz, leszállhatsz ismeretlen bolygókon, hogy felderítsd őket. A játék során találkozhatasz más kapitányokkal,

harcolhatsz vagy kereskedhetsz velük, de ami a legfontosabb, felveheted a kapcsolatot a játékosokkal, ezzel egyrészt hasonló érdeklődési körű barátokra tehetsz szert, másrészt flottákat alakíthatsz, és együtt harcolhattok a közös ellenségek ellen. A lehetőségeid száma szinte végtelen, csak rajtad múlik, hogy mit választasz. Amennyiben érdekel a játék, ismerkedjünk meg vele kicsit részletesebben is, először nézzük röviden a választható fajokat!

Az ún. Egyezmény óta minden faj ural egy-egy galaktikus szektort, az itt található bolygókat ők irányítják. Ezek a szektorok féltve őrzik a függetlenségüket, és idegen fajú egyedet csak nagyon különleges esetben engednek be a területükre. Részben tehát a bizalmatlanságnak is, nem csak a fajok biológiai felépítésében mutatózó hatalmas különbségeknek köszönhető, hogy napjainkban szinte egyetlen űrhajó sincs, melynek legénysége nem homogén fajú.

Inszektoid: Az inszektoidok mintegy 140–160 cm magas, kitínes vázú, óriási, hangya és szöcske keresztezésére emlékeztető rovarszerű lények. Szervezetük szénalapú, oxigént használnak, melyeket légcsövek szállítanak a test minden pontjához. Szigorúan szervezett társadalomban élnek, melynek élén a királynő áll. Az inszektoid egyének érdeke teljesen alá van rendelve a közösség érdekének. A fegyelmezett, félelmet nem ismerő inszektoidok morálja különösen magas, és jól tűrik a fájdalmat. Hiányzik azonban a döntésképeség, önmagukban nagyon elhagyatottak, kivéve néhány reneget, űrben kóborló inszektoid kapitányt. Mivel intelligenciájuk alacsonyabb

az emberi átlagnál, kevés köztük a tudós, és azok sem a legkiválóbbak.

Karnoplantusz: A karnoplantuszok 210–230 cm magasak, testfelépítésük óriási hűsevő növényre emlékeztet, vékony, indaszerű karokkal, rövid, vastag, gyökérszerű lábakkal. Szervezetük szénalapú, fotoszintézisükhöz széndioxid és megfelelő fény szükséges. Főként rovarokkal táplálkoznak. E kétlaki intelligens növények gyorsan regenerálódnak, levágott indáik újra kinőnek. Szemük nincs, de 360 fokos bőrlátásuk segítségével jobban látnak minden élőlényénél. Hallásuk gyenge, de szaglásuk kiváló. Nem érzik azonban jól a zárt helyeken, sokkal inkább szeretnek a szabadban tevékenykedni.

Xenó: A xenók vastos, fémes testű lények, magasságuk 150–160 cm. Leginkább robot-ragadozókra emlékeztetnek, a testüket védő természetes lemezpáncélok mellett nincs szükségük mesterséges páncélra. Szülőbolygójuk nagyon hideg, felszínét oxigéntengerek borítják. A xenók hidrogént lélegeznek be, testük fémét bont le. Különleges erejük és a mostoha körülmények, amelyek közt felnőnek, kegyetlen harcosokká teszi őket. Intelligenciájuk a többi értelmes fajénál alacsonyabb, és különlegesen érzékenyek a melegre. Emiatt űrhajóik a napokat messze el szokták kerülni. Más fajokkal való érintkezés esetén speciális, belülről hűtött űrruhát használnak.

Űrcápa: Az űrcápák, ezek a 200–250 cm hosszú halak kopolytűvel lélegeznek. Emiatt űrhajóik belső tere vízzel van feltöltve, és ha a külvilágba merészkednek, akkor olyan űrruhát öltenek, amely folyamatosan nedvesen tartja testüket. Ezenki-

vül egy úgynevezett járókát is használnak, amely lehetővé teszi, hogy a szárazföldön mozogjanak. Ultrahanggal kommunikálnak, és fejlett telekinézis képességük messzemenően pótolja azt a hiányt, amelyet csökevényes végtagjaik jelentenek. Az űrcápák népe ravasz, hatalomvágyó, demokratikusnak mondott társadalmukban kíméletlen harc folyik az egyén előremenetelért, abszolút mértékben a pénz diktál. Kémeik a legkiválóbbak a galaxisban. Fejlett technológiájukkal egyetlen ok miatt nem hódították meg a galaxist: vízhézkötöttségük miatt.

Cerebrita: A cerebriták népe humánoid felépítésű, ammónium szerkezetű, ammóniát lélegző faj. Mindössze 120-140 cm magasak, fizikailag nagyon fejletlenek, viszont hatalmas fejük igencsak komoly agyterfogatot sejtet. A cerebriták az ismert univerzum mentáit, nemcsak telepátikusan képesek kommunikálni, hanem közvetíteni és fogadni tudnak érzelmeket, gondolatokat más, nem telepátikus fajoktól. Ez hatékonyan segíti őket a kereskedelem és a szerencsejátékok terén. Érzelmviláguk gazdag, fejlett széperzéssel rendelkeznek. A cerebriták ősi faja már nem becsüli a technológiát olyan nagyra, mint más értelmes fajok.

Triciplita: A tricipliták két és fél méter magas, hármasszimmetriára alapuló lények. Három szemük van, három kezük, három lábuk stb. Egyenműek, önmegtermékenyítéssel szaporodnak. Szervezetük szilícium felépítésű, kéngőzt lélegeznek be. Parányi, meleg éghajlatú bolygójukon a legapróbb élőlények közé tartoznak ezek a technikai mindentudók. Bár ennek a fia-

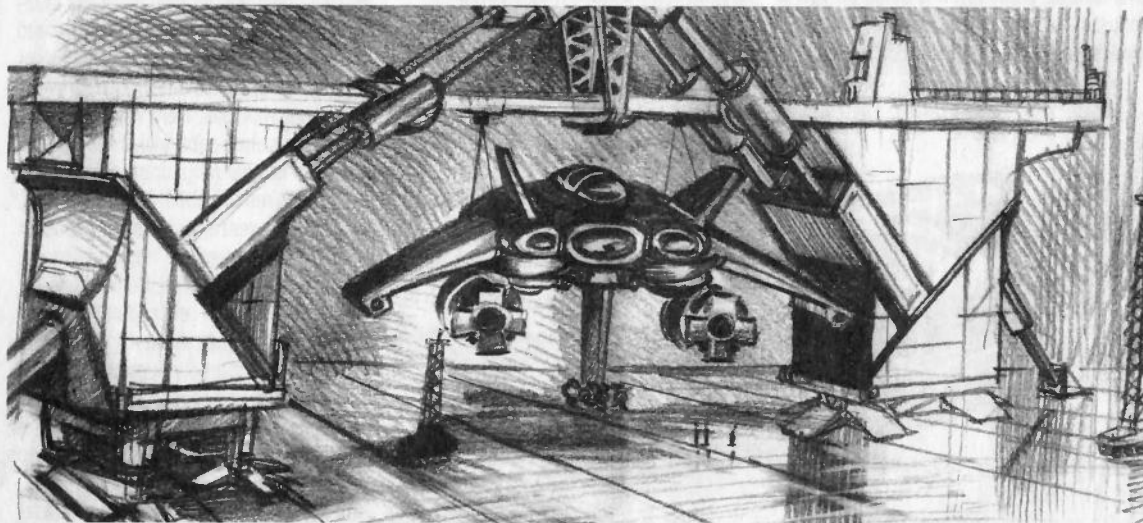
tal népnek igencsak fejletlen a társadalma, a műveltsége és a filozófiája, nagyon gyorsan tanulnak. Átvették a régi fajok technológiáját, elsajátították, és még tovább is fejlesztették azt. Mostanra már ők a gépek vitathatatlan mesterei, ezenkívül azonban nem sok dologhoz értenek. Ők építik a galaxis legtöbb űrhajóját, és sajnos tőlük kerül ki a legtöbb új fegyver is.

Ember: A korábbi jóslatok egyikének sem lett igaza: az emberi faj nem vált a galaxis urává, de nem is tudta háttérbe szorítani a többi intelligens faj. Az összes ismert uralkodó faj valamiben messze felülmúlja az embert, de szinte kivétel nélkül mindegyik alatta is marad valami olyasmiben, ami a felsőbbrendűség elnyeréséhez létfontosságú lenne. Manapság már az ember is csak egy a hét fő faj közül, és minden fajnak vannak barátai és ellenségei is az emberek között.

A fajok után ismerkedjünk meg egy kicsit a galaktika történelmével! A játék távoli múltjában, a 21. században az emberiség kilépett az űrbe, és megkezdte a Naprendszer és más csillagrendszerek bolygóinak kolonizálását. Az első értelmes faj, amellyel az emberiség kapcsolatot teremtett, a cerebriták voltak. A cerebriták ősi kultúrával rendelkeztek, s cserébe a mérhetetlen mennyiségű tudásért, amelyet a földi tudósoknak átadtak, az emberiség fejlett, bár űrhadviselésben még járatlan hadseregének segítségét kérték az univerzum meghódítására induló űrcápák elleni harcban. A kalandvágyból vagy a felfedezés és az izgalom kedvéért harcoló, tapasztalatlan földi katonák eldöntötték a háború sorsát a szerencsét-

len xeno rabszolgákat harcoltató űrcápák ellenében: a béke megkötetett, az űrcápák hatalma és befolyása a töredékére csökkent. Az emberiség, felhasználva a kapott tudást, felnőtt a többi értelmes fajhoz, amelyeket szintén a cerebriták tanítottak, és hozzájuk hasonlóan, bizonyos tekintetben az emberiség is túlszármazott mesterét. A több mint ezer évig békében élő Galaktikus Birodalom hihetetlen fejlődésnek indult. A fajok összefogásából olyan technikai csodák láttak napvilágot, amilyenekről korábban senki sem mert álmodni. A gyorsan szaporodó népesség egyre-másra tette lakhatóvá a galaxis bolygóit, és lassan a teljes Tejútrendszer feltérképezetté vált.

A Birodalom tehát virágzott, nem volt semmi, ami nyugalmat háborgatta volna. A hosszú békének volt azonban egy kellemtelen következménye: a császári udvarnak nem akadt fontosabb dolga, mint az acsarkodás és az egymás ellen való intrikálás, állandósult a harc a gazdasági hatalomért. A politikát gyakorlatilag a gazdasági vállalatok, klánok irányították, ha a profit növekedését idézte elő, akár bolygók teljes lakosságát is áttelepítették más szektorba a Birodalom érdekeire hivatkozva. Nemcsak a Birodalom, de a korrupció is virágzott... A főnemeselek elhagyták a peremszektorokat, hiszen nem akartak lemaradni a konkról, ám ez maga után vonta a külső területek elértéktelenedését. A főurak helyét pillanatok alatt átvették a kétes múltú kiskirályok és erős hátszágát építették ki maguknak a csillagközi kalózok. Immár senki sem volt biztonságban, hacsak nem vásárolta meg



életét kemény fontokért vagy nem védte erős testőrséggel. S gyakran még akkor sem... Maga a császár, aki a hagyományokhoz híven a cerebriták közül került ki, undorodva fordult el marakodó nemeseitől, de nem tett semmit. Ősi iratokat tanulmányozott, belemélyedt a filozófiai és teológiai problémákba – a múltba menekült, mert a jelen gondjait képtelen volt megoldani.

Ekkor jelentek meg a Birodalomban a zargok. Ezek a tökéletesen idegen felépítésű, agresszív lények egy másik galaxisból érkeztek, jöttük valódi indítékait senki sem ismeri. A zargok megdöbbentő csúcstechnológiájával szemben a Birodalom haderejének kevés esélye lett volna. Valószínűleg azonban még gyerekcipőben járt az intergalaktikus hiperhajtóműük fejlesztése, ezért nem voltak képesek komoly flottákat átdobni. A kisszámú zarg egységgel pedig sikerült valahogy elbánni – már ha sikerült jelenléteiket túlélő felvonultatni ellenük. A zargok eleinte főként a triciplíták által lakott bolygórendszerek közelében bukkantak fel, ezért a triciplíták gazdasági és morális ereje kezdett felőrlődni. A zargok nemegyszer vetettek be olyan fegyvert, amely teljes bolygókat tett lakatlanná. Eközben a jólétben élő Birodalom többi részében egyre inkább erősödött a minden addigig felülmúló túltermelési válság, és feléledtek a régi ellentétek. A triciplíták hiába kértek segítséget, a zargokat mindenki a triciplíták különbejáratú problémájának tekintette. Amikor Trolg AA, a Triciplita Bolygósövetség Elnöke elrendelte kétszáz rendszer evakuálását, pánik tört ki a belső bolygórendszerekben. Az érvényben levő törvények szerint letelepedési joggal rendel-

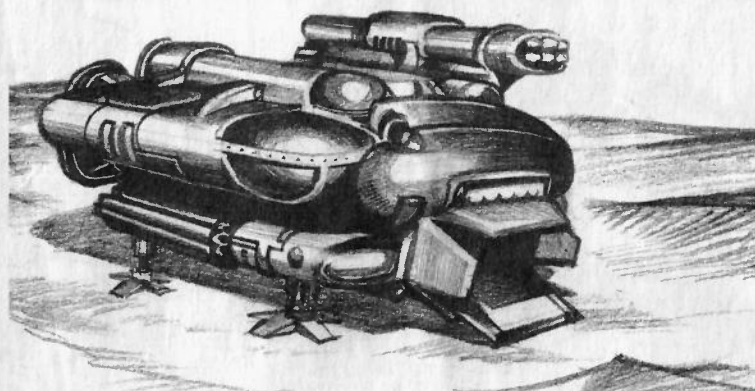
kező százmilliárdok csak nyűgöt jelentettek a belső világoknak. A triciplítákat azal vádolták, hogy elhagyták „örposztjukat”, és ezáltal elárulták a Birodalmat. A zargok akadálytalanul özönlhettek be, és kisebb bázisokat létesítettek a galaxis peremén. Egy különösen militarista felfogású úrcápa vezető, Harrrk Trax szétlővette a bolygója körül keringő, letelepedési engedélyre váró triciplita szállítóhajót és kétmillió civil halálát okozta. Ezzel megkezdődött a Galaktikus Birodalom hanyatlása: a külső rendszerekben egymás után törtek ki a helyi háborúk.

Fokozta a káoszt, hogy felbukkantak az óriási méretű mezon csatahajók, amelyek minden bizonnyal a zargokat üldözve jutottak el ebbe a galaxisba. A mezonok – mint kiderült – a zargok ősellenségei, és ha lehet, még harciasabbak és fejlettebbek, mint a zargok. Hamar felfigyeltek a gazdag, és a zargoknál sokkal gyengébb lények által lakott bolygókra, és hamarosan ők is beszálltak a fosztogatásba. Döbbenetes volt az erőfeszítés, amellyel III. Heolh, az akkori cerebrita császár, a széthulló, hajdan virágzó Birodalmat próbálta megmenteni. A főurak tiltakozása ellenére összegyűjtötte a Birodalom teljes haderejét és ő maga indult felszabadítani világok százait. Hihetetlen sebességgel kerültek elő a rég porosodó katonai fejlesztési feljegyzések, a haditechnika sosem látott fejlődésnek indult. Ám nem pusztán a tudománynak köszönhető a viszonylag gyors eredmény: a heroikus küzdelem hatalmas véráldozattal járt, milliók pusztultak el, bolygók semmisültek meg a zargok visszavonulási útján, sőt maga a császár is áldozatul esett a harcoknak. A győze-

lem ráadásul nem is volt teljes: a külső szektorokból nem voltak képesek kiűzni sem a zargokat sem a mezonokat, bár fő bázisaikat megsemmisítették.

A külső és a belső területek közti ellentéteket fokozta az előbbieknél gazdasági elmaradottsága, s az is hogy IV. Heolh, III. Heolh fia a visszatérő flotta maradékával lezárta a Birodalom szívét, a rengeteg csillagból álló belső magot, és nem törődött sem a peremszektorok jólétével sem biztonságával. Egy idő után a külső részekre elkezdtek visszaszivárogni az idegen hódítók, de többé nem indítottak frontális támadást, gerillaakcióik célja mostanáig titok maradt. A Birodalom alig törődik velük, csak akkor kezdeményez katonai offenzívát ellenük, ha netán beljebb akarnának hatolni, ha veszélyesen megközelítenék a Birodalom központját. Így aztán ezeken a vidékeken Birodalom uralma is csak viszonylagos lehetett: a szektoroknak persze megvoltak a kijelölt kormányzóik, ám előfordult, hogy hatalmuk nem terjedt tovább a palotájuk falánál. A meggyengült Birodalomnak nem is lett volna ereje ahhoz, hogy a peremvidéket tökéletesen irányítsa, a legtöbbször megelégedett azzal, ha az adók pontosan befolytak. Ide nem jutnak el a belső szektor feltételezett tudományos és technikai vívmányai, sem a császári talpnyalók között közkedve luxuscikkek. Itt senki sem szeret élni, azok maradtak itt, akiknek nem volt lehetőségük, hogy beljebb kerüljenek. Sokan menekültek ide olyanok is, akiket valamiért nem szívesen láttak a belső világokban. Ezek legtöbbször bűnözők, akik az igazságszolgáltatás elől bújtak el egy-egy külső csillag valamelyik bolygóján. Itt csendben meghúzzák magukat, és mivel biztosra vehető, hogy sosem lesznek képesek visszatérni a belső galaxisok valamelyikére, általában békén hagyják őket. Nem kevés azonban azoknak a száma sem, akik a meggazdagodás, a katonai ranglétrán történő gyors előrelépés reményében vállalkoztak arra, hogy ezen a veszélyes vidéken éljenek.

És ezzel elérkeztünk napjainkhoz, a Káosz Galaktikához. A faji ellentétek – bár nem tűntek el – elviselhető szintre csökkentek. Természetesen még mindig van hét szektor, amelyek mindegyikét egy-egy faj sajátjának tekinti, és más faj képviselője oda be nem teheti a lábát, de a legtöbb szektorban a fajok szabadon kereskedhetnek, találkozhatnak egymással. A játék elején a karaktered a válasz-



tott fajod által benépesített szektorban kezdni kapitányi pályafutását egy navigátor, egy pilóta és egy űrhajó társaságában. Természetesen a hajódat is magad választod, így kezdhetsz nagy és nehézkes bárkával, ha elsősorban kereskedni akarsz, indulhatsz kicsi és gyors vadász-hajóval, ha főleg harcolni szeretnél, és választhatod a kettő közötti átmenetet képező hajótípust, ha több mindent is ki akarsz próbálni. A játék során fokozatosan egyre jobban felszerelheted a hajódat, új legénységi tagokat vehetsz fel, sőt ha lesz elég pénzed, jobb vagy más típusú űrhajót is vehetsz. Az ehhez szükséges pénzt megkeresheted kereskedelemmel, kalózkodással, csempészéssel, a kikutatott kisebb hajóroncsokban található tárgyak árából, vagy összejöhethet az elfogott illetve lelőtt kalózkodókért, valamint az elpusztított idegen űrhajókért kapott fejpénzből. A bolygókon sok fajta épület vár arra, hogy meglátogasd őket. Egyesekben harci vagy kereskedői küldetéseket kaphatsz, melyekkel nagy haszonra tehetsz szert, mások fontos szolgáltatásokat nyújtanak, míg vannak olyanok melyek inkább a szórakozást szolgálják. Amennyiben végleg meguntad a külső szektorokat, elindulhatsz felfedezni a galaktika belsőbb részeit, ahol egyre nehezebb kihívások, és a fejlettebb technika egyre izgalmasabb vívmányai várnak rád.

A játék két éve indult, így azok a játékosok, akik a legelején kezdtek, most a második szektorgyűű felfedezésénél tartanak. Nem kell azonban megijedned, hogy nem indultál el az elején, nem maradtál le semmiről! A játékot most is el-

kezdheted, sőt az időközbeni programfejlesztéseknek köszönhetően egy most induló játékosnak sokkal több lehetősége van már a játék elején is, mint egy évvel ezelőtt. Ezek között a fejlesztések között vannak új parancsok, új típusú küldetések, teljesen új kalandok, rengeteg új tárgy, új szakértelmek, valamint olyan egzotikus tárgyak, melyek felhasználási lehetősége egyelőre homályos (talán az ősi

rendszerekben, blokád alá vettek, sőt el is pusztítottak egyes bolygókat. A szabad kapitányok meglepő egyetértéssel, és közös erővel küzdöttek elpusztították bázisokat, evakuálták a szerencsétlen menekülteket a blokád alá vett bolygókról, illetve a blokádok egy részét felszámolták, jelenleg a maradék bolygók felszabadítása folyik. Közben a Napkereszt Egyháza megkezdte az elpusztított bolygók újrakonizálást, amiben sok szabad kapitány is részt vesz. A nagyhatalmú klánok érdeklődését is felkeltették a szabad kapitányok, így lehet-

séged nyílik arra, hogy csatlakozz valamelyikhez. Ha pedig már csatlakoztál egy klánhoz, ott új küldetéseket és feladatokat kaphatsz. A játékosok is létrehozhatnak szövetségeket, klánokat, amelyek a játék újabb színfoltjai lettek, sőt ezek a szövetségek már saját bázisokat építenek maguknak. A kezdő játékosok új küldetessorozatot

kaphatnak, melyek során egyrészt fokozatosan ismerkedhetnek meg a játékkal, másrészt kereseti lehetőséget biztosítanak. Rendszerez, félévenként megrendezett eseménnyé nőtte ki magát a Légiparádé, mely során összemérheted hajód harci képességét más játékosok hajóival, háromfős flották küzdhetnek meg egymással, és részt vehetsz egy, az űrhajóvezetéssel kapcsolatos, ügyességi versenyen is. Hát röviden ennyit a ma Káosz Galaktikájáról.

A következő oldalakon egy rövid novellát olvashatsz, ami bemutatja neked a Káosz Galaktika világát, és akár a te karaktered is kezdhette így a kapitányi pályafutását.

Ne, habozz hát kapitány, kalandra fel, vár az űr végtelenje!



titkok ismerői a legendás Archeodronokban meg tudják adni a választ erre a kérdésre). A 20. fordulótól lehetőség van flották alakítására más játékosok által irányított űrhajókkal, hogy közösen vegyék fel a harcot az ellenség ellen. Időközben lezajlott egy több mint három hónapig tartó, főleg kereskedelmi verseny is, melyen a játékosok nagy része részt vett, és ahol az ügyesek és szorgalmasak hatalmas nyereményeket kaptak. Az idegen hódítók sem maradtak tétlenek, a zargok inváziós bázisokat létesítettek a külső

Amennyiben felkeltettük érdeklődésedet, írd egy levelet a Beholder Kft. - 1680 Bp. Pf. 134 címre. Minden érdeklődőnek ingyenes szabálykönyvet küldünk.