



A Schizm egy kellemes, Myst 3-at idéző játéknak ígérkezett, ezért bátran ültem le a gépem elé annak ellenére, hogy a kelet-európai (ha jól saccolom, lengyel) fejlesztőknek sikerült 5(!) CD-re rázsúfolni programjukat – vagy inkább az animációk tömkelegét, ez pedig nálam, de gondolom másnál sem számít jó pontnak. (Létezik DVD változat is...) Konkrétan az 5 CD annyit tesz, hogy 3.2 Gb-át pakol fel a progi. Szép... (Oké, választhatom a másik verziót: 200 Mb+CD cserélgetés lépten-nyomon.)

A grafika szerintem megfelelő a műfajhoz, bár itt-ott elmosódnak a pixelek, érződik, hogy valamilyen mpeg szabványt licenszeltek hozzá, de összességében én bőven elégedett voltam vele. A hangok klappolnak ehhez, a zene úgyszintén – nem rosszak, de... Intróval viszont nem találkoztam, hacsak nem veszem annak, hogy az egyik főszereplő (kettő is van: Hannah és Sam) elbeszéli a háttértörténetet. Ennek lényege, hogy egy idegenek által korábban lakott bolygóra bukkant az emberiség, de az odaküldött kutatóknak nyoma veszett. Hannah és Sam magyarázatokért utazott az Argilus nevet viselő planétára.

A végigjátszás előtt szólnék, hogy bár a Schizm harcmentes, nyugis kis játék, de némely fejtörője roppant nehéznek, kissé logikátlannak, illetve „erre meg hogy kellett volna rájőnnöm?”-nek bizonyult, így csakis erős idegzetű olvasóknak javasolnám a kipróbálását.

## Floating Island (Hannah)

Induljunk el fölfelé a különös úton, míg 3 padot/asztalt nem látunk. Itt Hannah az egyikén fekvő „mission log”-ot megvizsgálva elárulja, hogy azt bizony törölték, így társaink



jegyzeiteihez nem férhetünk hozzá. Sebaj, szálljunk be a liftbe, majd a „fő” gombot megnyomva utazzunk tovább. Megérkezvén nézzünk szét, többek között újabb felvonót, dongó darazsakat (méheket?) és a rovarok mellett egy folyadékot tartalmazó, nagyjából körte alakú tárolót lelünk. Jegyezzük fel az ebben lévő függőleges mércén található jeleket, melyekből elvileg 11 van. (Számozzuk be őket, 0-10-ig, konstatálhatjuk, hogy kb. az 5-ösnél áll a lé.) Mielőtt a második lifttel ismét magasabbra törnénk, még egy megrongálódott hidat kereshetünk meg (1-2 kattintás a környéken), ezt legfeljebb kezdetben fogjuk „használni” útmutatóként. Főnt lépdeljünk tovább, míg egy szürkésfekete vázára nem bukkanunk (ez a leszakadt hídon túl van), ezt pakoljuk el, és kattintgassunk felfelé a vályú alakú ösvényekre, amíg az egyik

korábban iderendelt kutató (Tomlin) zilált víziója nem kezd el magyarázni nekünk. A villogó hologram elárulja, hogy csapdába estek, és holmi új koordináták kiszámolására vagy felhasználására próbál rávenni minket. Hannah persze nem sokat ért egyelőre a dologból. Mi se. Ezért inkább a szökökötűlt jobbra eső fekete tulipánokat sasoljuk meg, ebből az elsőt szemrevételezhetjük. Miután megállapítottuk, hogy üres, valamint azt, hogy az ilyen játékokban nem véletlenül futunk össze üres fekete tulipánokkal, forduljunk bizalommal a csigalépcső felé. Pár kattintást követően egy vezérlőpulthoz érünk, nagyítsunk rá.

Észrevehető, hogy az egyik lenti „virág” tartalmaz valamit, és nyilvánvaló, hogy ezt a pulton látható műszerek állítgatásával meg is tudjuk szerezni. Ha a bal oldali, kör alakú kútyút 1-esnek nevezzük el, akkor a 3, 1, 4, 2, 5 megnyomásával röphetjük „kincsünket” az 1-es tulipánba. Lent egy furcsa jelekkel telerótt táblát lelünk, majd a csigalépcsőn egészen felszaladva, a fakupacban is hasonlóra bukkanunk. A folyadékos, körte alakú szerkezet, melynek jeleit leirkáltuk, az is ilyeneket tartalmazott. Ha figyelmesen végigkövetjük jeleinket, kiderül, hogy ezen a táblán a legalsó sorban, balról a második jel éppen beillik 6-osnak. Az új koordináták: első sor: 3, 4, 7, második sor: 6, 9, 11. (A régiek 3, 6, 2, 6, 8, 7 voltak.) Ha ezekkel megvagyunk, akkor a második (tulipános táblás) koordinátahalmot is leolvashatjuk: 7, 10, 5 és 9, 1, 5 (régiek), 7, 8, 10 és 9, 2, 9 (újak). Jegyezzük ezeket föl valahova, még szükségünk lesz rájuk! Térjünk vissza a lifthez (ehhez a vályús utakon is kell lefelé mennünk), ereszkedjünk le egy szintet, majd a zöld levelű növény mellett keressük meg a gondolahívó kereket. (Ez közvetlenül a „földszintre” vivő felvonó közelében lapul.)

Egy kis légi utazást követően új helyszínre érünk. Kapaszkodjunk fel az úton, majd kerüljük meg a girbegurba köveket. Az iránytű jellegű állványra pakoljuk rá a vázánkat. A kéz ikonnal forgathatjuk (az iránytű jelzi, hogy éppen hol áll), a tetejét lenyomva – egyfajta <ENTER>-ként – kipróbálhatjuk, hogy sikerül-e valami látható hatást elérnünk. Ez akkor következik be, ha a túlsó falon az összes túske egyszerre bújik elő. 13, 12, 11, 10, 8, 5, 4, 3, 2 a helyes sorrend (minden állítgatás után nyomjuk le a váza tetejét!), ha balról számozunk. (Azaz 14-en áll alapban a jelölő tű.) Ha minden jól megy, egy alig látható elektromos kisülés szemtanúi lehetünk, mely vékony erőteret képez a tuskék felett. Szerencsére minket azért elbír; új helyszínre lyukadunk ki, ahol újabb furmányos dolgokkal találkozunk. Kissé rejtve, de elvileg pont az orrunk előtt egy inda



csatlakozik a fatörzshöz, erre rázoomolva, majd kattintva egy viszonylag hosszabb utazás kezdődik az előbújó „libegővel”. Mivel itt csak egy irányba mehetünk, ezért nem nehéz eljutni a talán navigációs szobának nevezhető helyre. Itt egy trónus, valamint kör alakú kódlapok vannak. A bal oldali keréken a három körön a 7, 8 és 10 órát állítsuk be (kintről haladva befelé), majd a jobb oldali keréken a 9, 2 és 9 órát. Fontos megjegyezni, hogy pl. 9 óra alatt nem a 9. jelet értem, hanem a „rendes” 9 órát, mintha egy analóg kijelzős időmérőn néznénk az egészet. Hannah boldog szavai és egy üde átvezető képsor után zoomoljunk ki a kerekéről, majd a liffel menjünk le. Másszunk fel az ösvényen, és forduljunk balra, ahol az átvezető csőhöz szorosan lapulva észrevehetjük az inda-járművet, amellyel nem sokkal ezelőtt utaztunk. (A kurzorunk is átvált nagyító formába.) Kattintsunk rá, majd váltsunk át Samre.

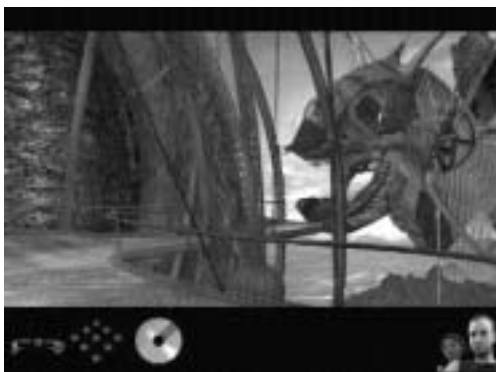


### Gas Collector Island

Amíg Hannah kutakodásait végzi, Sam egy – gondolom mondanom sem kell – roppant egzotikus (a „furcsa”, „különös” kopott szavak a látvány leírására), ballonokkal telezsúfolt légi építményben ácsorog. Miután lediktálja partnerének a fontos tudnivalókat (hosszúsági, szélességi fokok, egyebek), szemrevételezzük az előttünk lévő iránytűt. Ez létfontosságú lesz – már ha el akarunk innen keveredni –, ezért másoljuk le az egészet úgy, ahogy van. Ne feledjük el bejelölni a tű állását sem! (Az egyszerűség kedvéért mentsünk

egyet itt, így nem kell papírmunkát végeznünk.) Forduljunk jobbra, kapcsoljuk be a kör alakú szerkezet mellett a hátrahagyott „mission log”-ot. Hovis doktor kissé ingerült hangja tájékoztat minket arról, hogy bizony nem ártana minél hamarabb elhagyni ezt a helyet, mert... Itt az adás érthetlenné válik, így az okok rejtve maradnak. Maga Sam is elfilózik azon, hogy miféle rejtélyes erők hatására tűnhettek el előbb az Argilus lakói, majd a kutatók. Okulva a Hannah által felfedezett koordináta-problémákból, gyaníthatjuk, hogy itt is egyfajta tájékoztatásra szorulunk, és ehhez még 4 olyan iránytűt fog asszisztálni, mint amilyet az előbb tanulmányoztunk. Ha mind az 5 szerkezetre ráakadtunk, akkor a megtalálás sorrendjében fogjuk a nagy (mission log melletti) körön kiválasztani a helyes jeleket. Forduljunk meg, és lépünk egyet a fapadlós folyosón előre. Balra kiszúrhatjuk a második iránytűt. (Mentsük el a képét vagy rajzoljuk le.) A harmadik az alagúton túl, a körte alakú fülke mögött lapul. (Kerüljük meg a „járművet”, a folyosóról balra láthatjuk a kék, lila, stb. ballonokkal szemeztető tájélot.) A negyedik egy lépéssel arrébb, az ötödik újabb toppantással előrébb lett kiállítva. Miután az utolsó képet is agyunkba (winchesterünkre) vésztük, forduljunk meg, és videózzunk egy kicsit: újabb mission log a hátunk mögött. Dr. Francis Bremmer az. A hölgy eltűnésekről beszél, valamint megemlíti, hogy Angela Davis az utolsó pillanatban talált valamit a Bosh alagutakban. (Egy gonosz megjegyzés: végig olyan érzése van az embernek, mintha képernyőről/papírról olvasná az egészet, soha nem néz a kamerába...) Az öt iránytű problematikáját lezárandó keressük fel a kiindulási pontokat, majd az egy lépéssel arrébb lévő nagy kört, és a megtalálás sorrendjében pötyögjük be azokat a jeleket,

amelyekre az adott műszer tüje éppen mutatott. Ha minden jól megy, 9 kék golyót nyerünk, a „gépből”. Mielőtt fölülírnánk korábbi save-jeinket, figyeljük meg, hogy milyen égtájak hangzanak el az idegen nyelven. Ezek kb. észak – málum, ék – dissszza, kelet – ernje, dk – trila, dél – szoha, dny – orám, nyugat – osssszza, ény – arhu. A golyók birtokában keressük fel a körte alakú fülkét, és szállunk be. Megérkezvén folytassuk utunkat az alagútban, a kereszt alakú elágazásban fürkésző tekintetünket vessük a küllős kerékre hasonlító gas collectorra. Hamarosan Dr. Bremmer képe villan elő, aki segíteni próbál a gázgyűjtő megjavításában. Sam ebből rögtön azt a következtetést vonja le, hogy a doktornő bizony valahonnan figyeli ténykedéseinket. Nos, ne okozunk csalódást neki, kövessük tanácsait („az egyik gáz kétszer olyan erős, mint a másik”, illetve „ha félúton rossz csövet választasz a gázgyűjtőn, akkor kezdheted újra az egészet – ezért mindig ments, ha valami pozitív változást sikerül kieszközölnöd”). Egyszerű módja a rejtvény megoldásának (és ez mindkét gyűjtőre vonatkozik), hogy a szerkezet 10 fogóját az 1 óránál lévő kartól kezdve meghúzzuk, méghozzá mindegyiket annyiszor, ahányadik a sorban. (Az elsőt egyszer, a másodikat kétszer, a harmadikat háromszor... a tizediket tízszer, majd az egészet jóváhagyjuk a középső gombbal.) A nyomás értéke leolvasható a pontokkal teletűzdelt tábláról, mely egy külső és egy belső kört (órát) tartalmaz. A külső kör minden egyes vonása 12 egységet takar (így ha pl. 5 óránál áll a „karja”, akkor  $5 \times 12 = 60$  az érték), a belső kör vonásai pedig 1 egységet jelentenek, ahol 12 óra a 0-s érték (ha mondjuk 2 óránál áll, akkor az  $2 \times 1 = 2$ ). A kettőt összeadva jön ki a végső nyomás. Alapesetben, ha minden csőből 1-es erősségű gáz jönne, ez  $55 (1+2+\dots+10=55)$ , de ennél többet kapunk, méghozzá annyival, ahányas csőből dupla erősségű nafta érkezik. (Logikus, ha mondjuk a 10-est 10-szer meghúvna nem 10x1, hanem  $10 \times 2$  jön ki, akkor 55 helyett 65 lesz az eredmény.) Konkrét megoldás nem adható, csak ez a „képlet”, mert a rejtvény minden egyes játékban más és más. Ha megbizonyosodtunk arról, hogy az x. pumpa melletti cső a jó, akkor azt húzzuk meg újra, és számunkra kedvező animációt láthatunk. (Ez abban merül ki, hogy a sárkánycsontváz (vagy mi) fölemelkedik, majd a második csöves kör „megoldása” után kinyílik a szája, és bedokkol a lebegő bázisra. „Ő” lesz a léghajónk.) Az alagúton keresztül huppanjunk föl a sárkányra, majd a bal oldali pilótaszékről tegyük el a CD-t. (Zoomoljunk rá, máskülönben nem vesszük észre a lemezt.) Itt nézelődhetünk még egy kicsit (a jeleket, karokat bámulva), de akár el is hagyhatjuk a hajót. A középső falépcsőnél távozhatunk: itt az egérkurzor fel/le nyílá változik, így le tudunk pillantani. Egy kijárat! Lépjünk le – szó szerint. Az alagúton keresztül térjünk vissza a gázgyűjtő kereké mellé, és ha figyelmesek vagyunk, a környéken feltűnhet az a kék, talapzatos ventilátornak tűnő dolog, ami valójában egy újabb kódtábla, s csak arra vár, hogy ráhelyezzük CD-nket. Megjelenik egy kék körszelet, rajta azzal a 3 jellel, mely a másodjára vizsgált pilótaszék (melyen nem volt CD...) kormányán láttunk. Nyomkodjuk meg a körszelet 3 jelét, mire a pörgő lemez kigyújt pár jelet a sokból. Fontos! A körszeleten megnyomott jel a kormánymű bal oldali karján lévő ábra



kell, hogy legyen. A nagy kör fenti részén lévő (első menetben pl. egy „o” betűt cipelő fedtetett „y” betűre hasonlító) jel a fémből készült, központi mutatón (mely leginkább egy csillagászati mérőeszközre hasonlít), míg a nagy kör lenti részén izzó jel a jobb oldali karnál



kell, hogy beállításra kerüljön! Állítsuk be a kormányon először az első szettnyi jelet, majd a második és a harmadik szettnyi jelet is. Ezek UTÁN nyomjuk csak meg a középső, kék gombot! Ha esetleg nem menne, kezdjük onnan, hogy elmentjük az állást, mikor az ülésbe lecsúcsosunk. Írom, hogy PONTOSAN mi a teendő:

1. szett: bal kar fordított L állásba (ez az 1. állása neki), középső mérőeszköz (KM) „o-t cipelő y” állásba (jobbról a 3. jel), jobb kar „r” betű állásba (kicsi, nyomtatott „r”);

2. szett: bal kar „P” állásba, KM balról a

4. jel felé (felfelé úszó halacska), jobb kar 90 fokkal jobbra forgatott „V” állásba;

3. szett: bal kar „r” álláson, KM balról 3.-ra, szintén „r”-re hasonlít, jobb kar „P” állásba;

ezek után a kék gombot nyomjuk meg!

Rövid léghajózást követően Sammel beléphetünk a Bosh alagutakba. (Ha meg elszúrtuk ezt a kis mókát, akkor most feltehetően az óceán felett kóválygunk (load game)...

## Bosh Tunnels

Amint pár bátortalan lépést teszünk az új helyszínen, rögtön leszólít minket Hannah, persze csak rádión keresztül. Elakadt a szigeten, ahova átlebegett, és tőlünk vár segítséget.

Világos, hogy egyelőre továbbra is Sam az, akivel problémamegoldó képességeinket csiszolgatnunk kell. Ügessünk le a kanyarodó lépcsőn, nemsokára egy morcos lifthez érünk;

vegyük igénybe, majd egy emelettel arrébb a magasságok felett akrobatikus kattintásokkal ügyeskedjük el magunkat a két, elfuserált kávészemre hasonlító ajtóig. Az egyik zárva van,

a másik nem. Gondolom könnyű kitalálni, melyiken megyünk most be...A táj továbbra sem tudja megállni, hogy ne nyűgözzön le bennünket. Induljunk el a hidak felé, törjünk egészen

az elöttünk kibontakozó hegy csúcsáig. Odafenn az árva vasúti sínek (legalábbis így néznek ki) felé elkukkantva Sam monológjának lehetünk fültanúi: szerinte ez egy templom lehetett

egykoron, és talán Angela Davis erre a helyre gondolt, amikor arról beszélt, hogy ráakadt valamire. A messzi magaslatokat szemlélve fordítsuk tekintetünket balra (egy kisebb

obeliszk tűnhet fel), majd lépünk is egyet abba az irányba. Nocsak, egy vezérlőpanel. Egy kattintás, és máris megérkezik a fura vasút, mely egy gőzgép, egy bicikli és egy szekér

egybegyűrásából jöhetett létre. A jobb oldali kart meghúzva azonban ez a szerencsétlen kis szerkezet is elvisz bennünket célállomásunkra, a 8 „prayer grinder” rejtvényhez. Nyolc

totemoszlop képezi tehát az elmebajnokság újabb fordulójának tárgyát. Aljukban eltérő színű táblák titokzatoskodnak, ráadásul mind az oszlopok, mind az utóbbiak külön hangot

(szót) keltenek, valahányszor hozzájuk érünk. Igen, jelentőséggel bíró hangsorok ezek, és kb. (ismétlem, kb.!) így hangzanak (az 1-es a zöld táblás oszlop, a 2-es ettől jobbra van, és

így tovább):

1 / zöld: dossz, tūmmbrah

- 2 / fehér: bliszz, helga
- 3 / kék: khima, dhimah
- 4 / narancs: táli, tesszadzsi
- 5 / lila: hannai, hrisszó
- 6 / vörös: dráhi, szaru
- 7 / fekete: khálu, szándu
- 8 / sárga: tulitti, mákhri

A nyelvlecke után vasutazzunk vissza a kilátóig, ahonnan Sam a Bázis 1-et nézte, majd az eddig még nem használt alagúton keresztül jussunk el egy formás medencéig. Forduljunk balra (jé, egy templombejárat!), kettőt kattintsunk előre, csodáljuk meg a bal oldalt fölállított – az előbbiekhöz valamelyest hasonlító – vázákat (vagy oszlopokat; mindegy). Lépjünk egyet előre, majd jobbra, a lépcsőkhöz felfelé. Ha fent körülnézünk, balra egy kínai pap portréjára lehetünk figyelmesek. A kép alatt kötáblára faragva egy darazsat (vagy méhet?) látunk, de ami fontosabbnak tűnik, az a bal felső sarokban meghúzódó díszítés, melyben fölismerhetjük a Hannah-val már korábban kislilabizált, római 3-asra hasonlító jelet (a 6-ost). Hagyjuk el a termecskét, a lépcsőkhöz érve forduljunk balra, botorkáljunk lefelé, az elágazásnál pedig válasszuk a jobb oldali ágot. Itt is találunk a 8 vázából, miután ezekre rábólintottunk, lépjünk egyenesen 2-t, majd a bal oldali lépcsőn nézzünk fel. Az emeleten keressük meg a sötét szobát (az egyik mélyedésben lapul), aminek a falára egy háromszöget rajzoltak. (Ezzel szemben a vakolaton meg egy nagyra nőtt TIE Interceptor alakú ábra mosolyog.) Kint, egy másik beszögellésben Angela Davies mission logja tanulmányozható. Én nem tudtam megszólalásra bírni, de elvileg a tudósno üzeneteit tartalmazza. Találjuk vissza a főbejáratához (ahol az obeliszk, meg a „vasút” volt). Ha megérkeztünk, álljunk az obeliszk mögé, de ne a vezérlőpanellal foglalkozzunk, hanem a távolabb jól kivehető sárga jellel. Közelítsük meg, a szemlét követően pedig lépjünk a függőhídra felszerelt szerkezethez. Ha a sötét szobában a TIE alatti pultot is szemügyre vettük, feltűnhet, hogy ez a gömböid dolog is valami hasonló. Helyezkedjünk el a hozzá erősített széken, ebben ülve végigtekinthetünk a környéken, ami alatt főleg A jelet és 5, változó magasságú póznát értek. Maga a gömb egy magasság és hosszúság mérésére használatos alkotás. A központi lencsét fölfelé húzva, a piros csíkot az adott tárgy tetejére illetve olvashatjuk le annak magasságát. Ekkor a lenti, barna mérőn a „+” gombot megnyomva a tárgyhoz tartozó hosszúságot kapjuk meg (a „0” a reset). Az egész összefügg a sötét szoba háromszögével, de most ebből csak



annyi lényeges, hogy a jelet és a póznákat le kell mérnünk. Míg el nem felejttem: a magasságmérő 7-es, a hosszúságmérő 50-es skálát használ. Pozícionáljuk a lencsénket a sárga jel tetejére. A magasság: 7, hosszúságának leméréséhez a „+”-t nyomjuk meg. Semmi nem történik. Sebjaj, mert a háromszöges ábra alapján kikövetkeztethető, hogy 10 a hossza, mert a háromszögünk egyik befogója (az „alapja”) is ekkora méretű. Most jön az első oszlop. Magassága: 4, hossza 45. A többi pózna statjai: 5/16, 7/20, 4/25, 6/35. Minden hosszhoz a sárga jel hossza adandó, majd ezeket a magassággal kell szoroznunk, és 10-zel osztanunk, hogy a valós magasságot megkaphassuk.

1.:  $(4 \cdot 55) / 10 = 22$  (ugye az 55 a  $45 + 10$ -ből jön ki, lásd háromszög)

2.:  $(5 \cdot 26) / 10 = 13$

3.:  $(7 \cdot 30) / 10 = 21$

4.:  $(4 \cdot 35) / 10 = 14$

5.:  $(6 \cdot 45) / 10 = 27$

A játék egyik legbonyolultabb fejtörőjén vagyunk túl. Ennél talán már csak a most következő



rész kelt majd nagyobb riadalmat, mihiylst ismertetem teendőinket. (Vicceltem.) Szóval, keressük fel az emeleten a sötét szobát, ahol 5 műszer várja, hogy a megfelelő értékek rajtuk beállításra kerüljenek. Az öt póznának felel meg mindegyik, a páros számú póznák a felső sorban, a páratlan számúak az alsó sorban állíthatók. (Mentsünk!) Kezdjük el a bal alsó sarokból (az 1-es potmétertől), és egy-egy finom rántással egerünkön egyesével hozzuk be a kívánt értéket. (Tartsuk be a póznák (1-5) sorrendjét is!) Aki már járatosnak érzi magát az idegenek nyelvében, az a jelek ismeretében könnyebben boldogul, a többiek számolják a húzgálásokat, illetve a 10-es, 20-as vonások segítségével próbálják meg a jó megoldást kirakni. Siker esetén egy lencsét kapunk jutalmul. Menjünk le a lépcsőn, kattintsunk egyet előre, majd balra vegyük észre a 2 szettnyi vázát. (Igazság szerint a második szett egygel arrébb van.) Mielőtt átadnánk a szót

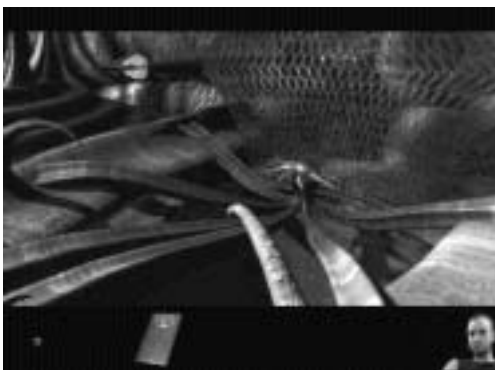


Hannah-nak, még lessünk át a hátunk mögött kezdődő hídra, de mivel egyelőre nincs több feladatunk itt, hagyjuk, hogy a csapat hölgytagja is művelhessen valami hasznosat.

Három (hosszú) lépésnyire tőlünk, balra egy befejezetlen kép fekszik, a szomszédban pedig egy szoborhoz támasztott létra bámészkodik. Másszunk föl rá, és nyugtázzuk, hogy innen bizony valami hiányszik (Sam lencséje...). Ereszkedjünk le, és a terem bejáratánál jobbra induljunk el, az állványzat alatt. Itt egy ifjú hölgy – aki idegen szavakat formái ajkain – egy

fémlappal ajándékoz meg minket. Ne aggódjunk, ha vele mégsem találkozánk, ekkor ugyanis a program úgy döntött, hogy majd Sam kapja meg a lapocskát. Ha nem tudunk továbbmenni, forduljunk jobbra, járjuk be a folyosót, végül kapaszkodjunk fel a létrán az orgonához. Mentsünk és kapcsoljunk Samre. A hídon egy pappal találkozhatunk, aki az alábbi szavakat motyogja az orra alá: dossz, szándu, tulli, helga, dráhi, tūmbrah. Na jó, ezek már a fenti fejtörő alapján pontosított karakterláncok, de a lényeg az, hogy Sam számára világossá válik, hogy az idegenek (akik amúgy rendes embernek tūnnek így elsőre) is segíteni akarnak nekünk.

Fordulunk egyenesbe (jobbra), és keressük meg a helyet, ahol ezeket használni tudjuk. Bizony, 8 váza, és alattuk a színek, ezek kulcsa pedig az iménti hangjáték. Forgassuk balról a 6. szint feketére, így a fehér a 3, a zöld a 8. szín lesz. Most a 6., 3. és 8. vázákat nyomjuk meg, cserébe megnyílik egy titkos átjáró – ahol az idegen előzőleg távozott. Megjegyzem, hogy a próbálgatás itt célravezetőbb volt, mint a hangok alapján logikázni. Odalenn (a titkos lejárót az alagúton keresztül érjük el) találkozunk Hannah-val, azazhogy csak majdnem... Főhőseink rádöbbennek, hogy ők maguk sem látják egymást (egyéb érzékszerveikkel sem képesek fölfogni a másik jelenlétét), a rádió jelenti az egyetlen kapcsolatot köztük. További találkák helyeként az orgona környezetét fixáljuk, így most nyugodtan elkódoroghatunk folytatni nyomozásainkat. Mindkét szereplőnköt vigyük a szoborhoz, létráztassuk meg egy kicsit Samet, a



fejresznél lencsésjét illesszük a komor kreáció képére. Lessük meg a lenti, legutóbb még befejezetlenül leledző képet! Ezúttal egy teljes, koordinátákról árulkodó rajzolat bontakozik ki Samünk előtt. Itt mentsünk egyet, mert óriási számolást kell levágnunk, hogy az új koordinátákat megkapjuk. De ne terheljük magunkat ezzel egyelőre, inkább forduljunk balra, hagyjuk el a barlangot az alagúton át, és a Hannah által korábban már igénybe vett libegővel lebegjünk át a szigetre. A felvonón keresztül jussunk el a „kétkereskes” irányítóteremig – ezt Hannah révén jól ismerhetjük, és MOST kezdjük el tőni a fejünket a koordinátákon. (Használni még nem kell őket, de ha már itt vagyunk...) Egy idő után rájöhettünk, hogy az új koordináták a régiekből egy bizonyos szabály szerint következnek. Jelenleg a bal és jobb oldali kerék 2-2 sornyi számával rendelkezünk, ezekből van régi és új. Gyakorlatilag más (13-as) számrendszerben fogantak aranyoskánk, azaz pl. helyes a 3, 4, 11 koordináta, de a 3, 4, 13 már nem. Továbbiakban vesszők nélkül: bal kerék, régi koordináták, 1. sor: 3 6 2, újak: 3 4 7. Ha jobbról az első helyiértéket másodpercnél, a másodikat percnél nevezzük, akkor látható, hogy az új koordináták elnyeréséhez 1 perc 7



másodpercet vontunk ki. (Ugye az 19 mp, és  $3 \cdot 6 \cdot 2 = 3 \cdot 5 \cdot 14$  avagy  $3 \cdot 4 \cdot 26$ .  $26-19=7$ , tehát  $3 \cdot 4 \cdot 7$ !) Ez a törvényszerűség a jobb kerék első sorára is igaz.  $6 \cdot 8 \cdot 7$  és  $6 \cdot 9 \cdot 11$  a bal kerék második sorának régi/új koordinátapárosa. Ez azt jelenti, hogy 1 perc 4 másodpercet kellett a régihez hozzáadnunk. A kép koordinátái pedig  $10 \cdot 1 \cdot 9$  és  $3 \cdot 12 \cdot 10$ . Természetesen ezek



trükkösebbek, a helyiértékek változásai miatt. No, a fenti szabályszerűségeket a két sorra alkalmazva:  $10 \cdot 1 \cdot 9 - 1$  perc 7 mp és  $3 \cdot 12 \cdot 10 + 1$  perc 4 mp és ezzel meg is vannak az új koordináták:  $10 \cdot 12 \cdot 2$  és  $3 \cdot 2 \cdot 2$ . Ugye  $10 \cdot 1 \cdot 9 = 10 \cdot 13 \cdot 9$ ,  $3 \cdot 12 \cdot 10$ -hez 1 perc 4 mp-t adva  $3 \cdot 13 \cdot 14$  jön ki (a 14 mp-ből 2 lesz, marad 1 perc, így  $13 \text{ perc} + 1 \text{ perc} = 14 \text{ perc}$ , azonban az óra soha nem változik (nem fordul át most se 4-re), így jön ki a végeredmény.). Ha nem is érti valaki

elsőre a számítást, igazából nem veszít vele sokat... A sok okosságtól kábultan a központi kijelzőn váltunk át az

eredeti szigetre (az első zöld gomb, illetve a kézlenyomat megérintésével).

Liftezzünk le, szálljunk fel a lebegőre, majd vágjuk át magunkat az általunk kreált, szikrázó ösvényen, és az errefelé üzemelő égi csónakba ülünk be. Utazzunk vele a túlsó partra, ahol a házak mellett a régen látott vályú alakú úton haladjunk fölfelé. Éppen kipihiennénk a vándorlások fáradaimait, amikor nyílik egy ajtó, s egy idősebb



ember (idegen) szólít le minket. Töri a nyelvet, de azért képes egy újabb fejtorőhöz alappal szolgálni: ha hozunk neki gyöngyöt, ad érte olajat. Valahol pedig le kéne mérnünk, mennyi olajra lesz szükségünk, de azt sem ártana tudni, hogy tkp. mihez gyűjtjük a kenőanyagot. Az öreg szerint valami Matia bebörtönözte őket (újra), és igazából azt sem engedte, hogy megtanulják a nyelvünket. Javasolja, hogy az olajunkat majd a templomba vigyük. Ha már szóba jött a vallásos hely: itt jobbra van a „körte”, benne a mérőpálca. Zoomoljunk rá, kattintsunk a III (római 3) jelre, és vegyük fel a jobb oldalt keletkezett folyadékot (olajat?). (Ezt csak akkor látjuk, ha a kis polcra is rázoomolunk.) Térjünk vissza Hannah-hoz. A templom alatt vagyunk ekkor, jussunk fel a főépületbe (az orgonától nem messze van ugye a feljárat), odabenn a medencét áthidaló úton érjük el a 8 vázás mezőt. A lényeg, hogy innen keveredjünk fel arra a részre, ahol a III-at láttuk, meg a kínai figura portréját. Egy rövid köztétel (figyelmeztetően integető pap, kiderül, hogy azért, mert kevés olajat hoztunk neki) után – sajnos EZÉRT kellett mindössze idáig elbandukolnunk – térjünk vissza a körte melletti öreghez Hannah-val együtt. Igen, tudom, hogy az átkozottul messze van, ráadásul mindkét karakterrel... Aktuális küldetésadónk úgy tűnik, lelki gyakorlatnak fogta fel a dolgot, és cserébe egy gyönggyel próbál kiengesztelni minket. Az egyik liftbe rakta le, de csak úgy férhetünk hozzá, ha Hannah-val felflitzünk, amíg Sam megpróbálja fölvenni. Vigyük a

körtéhez a kövecskét, tegyük a kék üveget oda, ahonnan elvettük, és a mérőpálcán nyomjuk meg valamelyik jelet (mindegy, melyiket). Ezzel bedolgoztuk a gyöngyöt, most már elegendő olajunk van, hogy a paphoz ellátogassunk. Közben még csevegjünk el az öreggel. Mielőtt a tudósokhoz hasonló effektusok kíséretében eltűnne, megemlíti a ballonokat, mint lehetőséget. Gyűljünk össze a kétkerekes teremnél, majd mozdítsuk arrébb a szigetet (második gomb, kézlenyomat). Sammel (egyedül) látogassuk meg a templomot. Az elégedett atya egy CD-t sóz ránk. Ha még emlékszünk rá, hogy hol dokkoltunk Samként le, akkor könnyedén visszatalálunk a hajónkhoz. (A szent helyen kívül a hidakon mászkáljunk, majd a kávészem alakú ajtón át. Zárjuk be a „kávészemet”). Útban repülő szerkezetünkhöz belebotlunk Dr. Bremmer víziójába (Hannah ezeket szellemnek nevezi), aki újfent koordináták kiszámolására/begyűjtésére biztat minket, valamint javasolja, hogy a Matia nevezetű valakinek a zónájába próbáljunk meg behatolni. Erre azonnal replikázik Dr. Hovis, aki szerint senkiben sem bízhatunk, mert Matia bárkinek az alakját fel tudja venni. Nagyszerű. A hajónk jobb oldali ülésében helyet foglalva észrevehetjük, hogy a kormány bal alsó sarkában az öt kék golyó közül kettő világít. Ez azt jelenti, hogy 2 célállomást már betápláltunk a navigációs rendszerbe. Balról az elsőt megnyomva fölröppenünk, és a Gas Collector Islandre szállunk át. A CD-nket tegyük rá a kék körös póznára, ami a gázgyűjtőkön túl áll. Jegyezzük fel az új koordinátákat, a korábban megtanult eljárás alapján. (A kék köröccsely mindhárom jelére kattintsunk, és írjuk fel, hogy fent illetve lent melyik jel gyúlt ki.) A hajónk kormányán is az előző betáplálás alapján járunk el. Ha minden jól megy, azaz nem az óceán közepén horgonyozunk le, akkor ide lyukadunk ki:

### Matia szigete

Hősnőnket persze nem szeretnénk egyedül hagyni, ezért a fent kikalkulált koordináták bepötyögésével a központi (azaz kétkerekes) teremből navigáljuk el ugyanide. Bal oldali kormány, külső gyűrűtől kezdve: 10 óra, 12 ó, 2 ó; jobb oldali: 3 ó, 2 ó, 2 ó. Érintsük meg a centrumban elhelyezett tenyérnyomatót! Máris Matia szigetére kerülünk (a harmadik zöld fény a vezérlőpulton azt jelzi, hogy most már ide is ugrálhatunk az előző két szigetről). Libegőzzünk át a túloldalra, ahol Tomlin beszél nekünk Matiaról, aki az argilusok (idegenek) védelmi rendszere volt, de végül őket is rabként kezelte, nem engedte, hogy bárkivel is fölvegyék a kapcsolatot. Sajnos tudásainkat is bezárta, valamint egy Wanderer nevű csodafegyverhez is van valami köze. Tomlin beszéde zavaros. Egy fontos beszúrás idekíváncozik: hallottam olyan – külföldi – játékosról, aki Hannahval nem tudott átlibegözni



az óceánon, mert repülőalkalmatlanság helyett egy bonyolult fejtörővel kellett szembenéznie – a teleszkóp-rejtvényel. Gyanítom, hogy a német vagy más változat még ezzel a teleszkópos enigmával lett csomagolva, de később az ésszerűség javára döntöttek és kihagyták/kivették a játékból. A Schizm legnehezebbikének tartott agyafúrtsága lencsefókuszálások és morzejelek egyvelegéből tevődik össze. Minek folytán mi nem futunk



össze ezzel a „rémmel”, vessünk egy pillantást a csillére, ami azért kárpótolhatja azokat, akik csalódottan hallják, hogy kimaradtak valami „jóból”. Szóval, a csillén egy kijelző mutatja, hogy éppen hol tartózkodunk. A jelet nem árt papírra vetnünk, hogy később visszatálhassunk. A bányászvagon számára még nem igazán tudunk célt megadni, ezért váltunk át Samre. Vele egy ketreces-liftes területen landoltunk. Mielőtt akár egy lépést is tennénk, forduljunk jobbra. Egy kulcsot szűrhatunk ki (a bal oldalon), ahhoz, hogy fölvehessük, nyissuk ki, majd zárjuk be a szekrénykét (ami egyébként a Matia sziget koordinátáit rejtí – ezeket már tudjuk...). A rácsot tárjuk fel, és lépjünk be a liftbe. Most a harmadik emeleten vagyunk, nyomjuk le a kart úgy, hogy egyet kattanjon. Szálljunk ki az egy emelettel lejjebb ereszkedő liftből, sétáljunk végig a fémrácsra, és a jobb oldali kanyart követően egy lépést előre lépve forduljunk balra. Itt egy piros, kör alakú jellel fölfestett ajtó,

melyre rázoomolva egy érdekes zárszerkezetet tanulmányozhatunk. Most hagyjuk ezt békén, helyette menjünk egyenesen, míg egy ugyanilyen ajtóra nem akadunk. Az ezen lévő piros rajzolatot és a zár állását is örökítsük meg. A középső gomb megnyomása után kerülünk beljebb. Valójában a hegy/gát másik részén bukkanunk elő, ráadásul kis híján szélütést kapunk, amikor tőlünk jobbra megpillantjuk a hídépítős feladatot... A gép ellen játszunk csővezeték-építősdit, két parti egymás utáni megnyeréséig. Ha az első után veszítünk, kezdhethetjük újra, ezenfelül nem is menthetünk félúton. Segítségül talán annyit tudnék mondani, hogy több ágon is csatlakozzunk az oldalsó „falakhoz”, így ha a gép el akarja torlaszolni a vezetékünket, akkor jó eséllyel egy másik ágon elosonhatunk mellette. Ha kétszer legyőzzük, fölemelkedik a távolban eddig lent leledző híd, amit megközelítve (a hegy túlsó oldalán, a lépcsőn fölfelé) egy a csillékhez használható jelet vehetünk ki. Hannah-nak pont erre lesz szüksége! Váltunk is át rá, aztán próbáljuk ki, milyen is vadóc bányászként száguldozni hegyen-völgyön át! Sajnos az út nem tart sokáig, meg aztán nincs is benne völgy, csak hegy... Még mindig Hannah-val akciózva térjünk vissza a lifthez, és a gombos kart padlóig nyomva ereszkedjünk le a 0. szintre. Cselekedjünk Sammel is hasonlóképp. Amint leérrünk, lépjünk ki a liftből, és a jobb oldali barlangba nézzünk be.

Nocsak, egy foglyul ejtett tudós! A rácsok mögött bánkodik, de celláját a kettőnk között elterülő tavacska miatt nem közelíthetjük meg. Balra egy csövekkel operáló szerkezet árválkodik, ide később még visszatérünk, most a liften keresztül egy fémkereket keressünk meg, melyet föfelé görgetve elállíthatjuk a vízcsobogást. (Akad két fémkerek a barlang bejáratánál is, nem ezekről beszélek.) Amint mosolyogva eloldalognánk, a kerék visszaugrik a kezdő pozíciójába. Haha, rajtunk nem fog ki: tekerjük csak föfelé, aztán Hannah-val kukkantsunk be a barlangba. A tudós Charles Santos, és egy halom fontos információval ellát minket. Aki eddig nem tette volna, az miatta minden bizonnyal bekapcsolja a feliratozást, mert amellett, hogy elharapja a szavakat, még kevesebbet is mond, mint amennyit kiírnak. Hovisról beszél a legtöbbet; az agresszív hajlamú doktorral (nem néz ki annak...) korábban már találkoztunk, ezúttal megtudjuk, hogy ő jutott a legtovább a kutatásokban, rájött arra is, hogy hogyan lehet a Wanderert (Kóborló) üzembe helyezni, ami tényleg valami armageddon-fegyver. Hovis dimenziók közötti utazásokról is zagyvált, de

informátorunk ezt a témát sem taglalja hosszasan. Kifelé menet a csöves szerkezetre (amit Sammel vizslattunk korábban) tegyük le a fémlemezünket. Váltunk Samre, a liften keresztül érjük el a félig felemelkedett hidat (egy karral próbálhatjuk mozgatni – mindhiába). Hannah-val jöjünk ki a hegy mélyéről, a lift felé tekintve fordulunk a bal oldali fémkerekhez. Forgassuk meg egyszer, majd következze Sam. Nyomjuk le a kart. A két karakter között addig váltogassunk ezeket a cselekedeteket ismételve, amíg egyenesbe nem kerül a híd jobb oldala. (Ekkor az még fölemelkedik.) Ismételjük meg az eljárást a másik kerékkel is, amíg a bal oldal is vízszintbe kerül.

Remekbeszabott hidacskákon keljünk is át Sammel, kettő kattintás előre, forduljunk jobbra, és az előttünk lévő házba sétáljunk be. (Ami a „tér” közepén áll.) Érdekes jelenség tanúi leszünk: villanás, de az ajtó nem vezet sehová... Azaz ismét a „házas” terepet látjuk. Visszaemlékezve Dr. Santos szavaira rájövünk, hogy ez a Matia falu a dimenziókapukkal, amit Hovis vizsgálgatott. „Kétszer be, egyszer ki.” Ez volt Santos ukáza, ezt alkalmazzuk most.

Forduljunk meg, balról jobbra 4 házat látunk, melyekhez rövid lépcső vezet (balról számozva: 1-4), jelenleg a „központ”-ban vagyunk, legyen ez a 0. ház. Elvégzendő feladat: be a 2-esbe (0-n jövünk ki), be a 4-esbe (1-esen ki), forduljunk meg, 1-esen be (0-n ki), 1-esen be (3-n ki), forduljunk meg, 3-ason be (0-n ki), 3-ason be (2-n ki) – itt kapunk egy



újabb fémlapok, ez most lényegtelen, koncentráljunk! – 4-esen be (4-n ki!), 2-n be (0-n ki). Ezzel teljesítettük a feltételt, Sam meg is jegyzi, hogy „minden megváltozott”. (Jó megfigyelő a kis barátunk, ugyanis besötétedett.) A híd felé indulva egy hölgy materializálódik a semmiből. Az argilusok közül való nő fölteszi a csöppet sem költői kérdést: a Wanderert avagy a Good Servantot (jó szolgát) választjuk? Tekintve, hogy a másodikat is az elsővel együtt hallottuk volt emlegetni, továbbá igazából egyikről sem tudunk túl sok jót, de semmiképpen sem eleget egy megalapozott döntéshez... forduljunk meg és nézzünk az égre, amerre az idegen is bambult. A csillagok alatt palackszerű képződményeket látunk, szám szerint 12-t. Balról számozva az 1, 5, 7, 8, 10 és 12-es kiemelkedik a többi közül. Hagyjuk ezeket magukra, térjünk vissza a 0-s házba. Hohó, ez visszavitt minket, remek! Hannah-nak mindjárt le is rádiózzuk a történeket, ezután keveredjünk a barlangba, oda,



ahol a csövekre tettük Hannah-val a fémlapokat. Hasonló tárgyunkat tegyük a helyére, és fentről lefelé (1-4) tologassuk a csöveken lévő ábrákat:

1: egy egységgel balra, 2.: kettővel jobbra, 3.: egyet balra, 4: egyet jobbra  
Cseréljük vissza a két lapot, és ismét tologassunk a fenti sor szerint. Ez kiadja azt a kombinációt, ami a hegyoldalba vajt egyes (piros körös) ajtót nyitó zárszerkezethez eddig még nem volt meg. (Vegyük vissza a fémlapokat, mert az is a kulcs része.) Ugye mondanom sem kell, hogy keressük fel ezt az ajtót, majd állítsuk be a jeleket (balról jobbra: fordított S, nyomtatott nagy I, fordított L, szarán jobbra mutató vonással, S betű). Az alagútban forduljunk balra, s lám, újabb hídépítő minijátékhoz lesz szerencsénk. Most a gép kezd, így picit nehezebb a dolgunk. És persze 2 győzelem... Nézzük meg a síneket

(megfordulunk, majd jobbra, előre, balra, előre, fel a lépcsőn, s lőn!) Hívjuk a csillát, szálljunk be, és tekerjünk egyet a kijelzőn (lefelé, kb. egy elválasztásjel az, amit kapunk). Tároljuk el valahol ezt az ábrácskát is, nehogy elfelejtsük! Indítózzunk a jobb gombbal, érkezés után lépünk párat előre a fémlapokat tartalmazó ívhez. (Ezeket a fémlapokat szekrénykézttem le, mikor a szigetre bedokkoltunk.) Használjuk a kulcsunkat, mire a lapok kinyílnak, felfedve pár koordinátát a hajónk számára. Forduljunk meg... Jé, egy gomb. Mivel mindent meg szoktunk nyomni, ezt is lökjük meg. Semmi nem történik (azért bejön egy kép, csak éppen még nincs hatása akciónknak.) Csillézzünk hát vissza Hannah-hoz, álljunk oda a kerékhez, ami a víz elvezetésére szolgál, kattintsunk társunkra, aki cseverésszen el a tudóssal. Santos az „ossa” és „dissa” szavak fontosságát emeli ki – ezek a Bosh alagutakban jönnek jól... Igen, ott jönnek jól... Ehhez azonban Hannah-val csillén-szigeten egyében át vissza kell oda találnunk. (Csak röviden: barlangból ki, liffel a másodikra, csille, két jelet fel, vissza a szigetünkre a libegővel, ott liffel fel, kétkerekes terebe be, második zöld gombot közepén megnyomni, a kézlenyomatot is, kint ismét libegő, be az alagútba, és

keressük meg az orgonát.). Merthogy az orgonához megyünk, hozzá rögtön föl is mászunk és balról ezeket a sípokot föl is emeljük: 1, 5, 7, 8, 10, 12. (Emlékszünk még a Sam által látott „palackokra”?) Az „ossa” – nyugat, ezután a „dissa” – északkelet jelecskét kattintsuk be. (Ha nem emlékszünk rájuk – start new game, váltunk Samre, tőlünk balra ott a kerék, amelynél kimondathatjuk a jelek nevét. Azt hiszem az ossa a felső sor 6. billentyűje, a dissa pedig az alsón az utolsó látható.) Ügyködésünket mindkét ízben hangos kattogások kísérik, legalul pedig néhány, pöcökszerű kallantyú jön elő. Ha 0 – benyomva maradt, 1 – kiugrott, akkor a bal oldal: 0010 1011, míg a jobb: 1000 1001. Feladatunk ezúttal visszatérni

Matia szigetére, a csillét az „elválasztásjel” útvonalra állítva arra a részre utazni, ahol Sammel koordinátákat kaptunk. (Meg ahol úgy mellékesen egy óriási, ovális alakú, tojásszerű fémképződmény magasodik...) Kiszállva „kabrióknból” válasszuk a bal oldali utat, forduljunk le a házikó felé, ahol 8 csó/súlyzó búj meg a sötétben. Az orgona adatai alapján emeljük ki a 3, 5, 7, 8-at. A szemben lévő háznál ugyanezek rokonaiból az 1, 5, 8-at húzzuk fel. Nyomjuk meg azt a gombot, mely a koordinátás lapokkal szemben van (Sammel már próbálkoztunk vele). Hoppá... valamit elszabadítottunk... Jön egy idegen, hogy mentsük magunkat, amíg tudjuk, nekik végük (a Wanderert kapcsoljuk be...), ilyenek. Sam biztat minket, hogy azért hátha nem



menthetetlenek ők sem, talán Matia rávehető valamilyen protokoll révén, hogy ne pusztítson el mindent. Hannah-val rohanjunk el (ha tudnánk...) a barlang elé, ahol a tudós raboskodik. Kint várakozunk, amíg Sammel megadjuk hajónk új koordinátáit. (Remélem mindenki lerajzolta őket; ha nem, ott a sziget a Wandererrel, rajta a fémlapokkal, mögöttük a kódokkal.) A kék gomb megnyomását követően hosszabb bejárás jön, ebben a „bombát” átpakoljuk az első szigetre. Sammel liftezzünk le, a megszokott kerékkel eresszük le a vizet a barlangból, Hannah-val menjünk a tudóshoz. A csevely után mindkét hősünkkel keressük fel a kétkerekes helyszínt (csille, libegő). Itt egy pappal találkozunk, majd ha a virágot megbökdössük, amire mutatott, jön is az end sequence. (Amiben sok mindenre magyarázatot kapunk, de egy csomó mindenre nem.) A sziget úrhajóvá változik, megjelenik Angela Davis képe, aki elmagyarázza, hogy a történések egy tesz alapjául szolgáltak, mely az emberiség morális döntéseit, „nagykorúságát” mérte le... END!

sajóati