

OLVASÓI ROVAT

Olvasóink fantáziáját szemmel láthatóan megmozgatta a **Shadowrun**, mert ismét csomó kérdést kaptunk, köztük olyanokat is, amelyek segítenek rávilágítani néhány, a szabálykönyvben homályban maradt dologra. De elég is a szövegből, jöjjenek a kérdések, és a válaszok:

KÉRDÉS: Ha egy karakternek lelövik a kezét, vissza lehet-e ültetni?

VÁLASZ: Persze, de sokba kerül, és a műtétet végző orvosnak magas célszám ellen kell majd dobnia. Az is számít, hogy mennyi idő telt el a balszerencsés végtagvesztés óta, mennyire rongálódott meg az illető mancs stb. A pontos célszám meghatározása természetesen a játékmester feladata. Könnyítésnek csak annyit mondhatunk, hogy ha az illető végtag már teljesen tropa, akkor újat kell növesztetni, és erre frankó szabályok találhatók a **Shadowrun szabálykönyv** 114. oldalán.

KÉRDÉS: A kapcsolatoknak meg kell-e határozni a lakhelyét?

VÁLASZ: Szigorúan a szabályok szemszögéből nézve nem KELL, de színesebb a játék, ha tudjátok, hol laknak (pláne, ha nem is mindig lehet őket elérni). Sose feledjétek, a **Shadowrun** szerepjáték, és a szerepjátékot az ilyen részletek teszik színessé és élővé.

KÉRDÉS: A kocsiknak mennyi az elérhetőségük?

VÁLASZ: A járművek elérhetősége valóban kimaradt a szabálykönyvből (nem a mi hibánk – az amerikai eredetiből is hiányoznak). Egyedül a GMC Banshee-nél és a Federated Boeing Eagle-nél szerepel a „Korlátozott” kitétel az ár címszó alatt, amit némi fantáziával úgy is lehet értelmezni, hogy „Elérhetőség=nem elérhető”. Egy Chrysler-Nissan Jackrabbit esetében nem tartom a problémát égetőnek, mivel ezt a népautót elvileg minden sarki autószalonban meg lehet kapni, még hozzá azonnal, de egy EFA Variant vadászgépen már érdemes elgondolkodni, mert azt nem adják csak úgy oda Mr. Utcai Szamurájnak, még akkor sem, ha történetesen leperkálja érte az 5 milcsit.

Válaszunk tehát a következő: a játékmesterre bízunk, mi az, amit be-

enged a történetébe, és mi az, amit nem. Ha végepp semmi sem jut az eszetekbe, megnézhetitek a **Riggers's Black Book** című **Shadowrun** kiegészítőt (angolul), az tele van mindenféle járgányokkal, meg elérhetőségekkel.

KÉRDÉS: A Mátrixban hogyan néznek ki az adatok?

VÁLASZ: Ha elég nagy teljesítményű a gép, akkor akárhogy. Ha a rendszer tervezőinek nincs fantáziájuk (vagy fölös gépi erőforrásuk), hogy pl. az adatfájlok tiszta kék tavon úszkáló hattyúk képében jelenjenek meg, melyek fölött szigorúan köröző sasmadarak játsszák a JG-k szerepét, akkor egy adattár nem más, mint egy kocka, amiben szemkápráztató sebességgel örvénylenek a betűk és számok (lásd **Shadowrun szabálykönyv**, 171. oldal). Tervezzük a **Virtuális valóságok** című kiegészítő magyar megjelentetését, és abban sok szó esik majd az ún. „formázott rendszerekről”, amelyben minden hardver és szoftver objektum képe egy adott, központi metafora alapján épül fel. Lehet a központi metafora pl. egy kórház, ilyenkor az adattárak lehetnek az egyes kórtermek, a JG-k a biztonsági őrök, az utazó adatcsomagok a folyosókon nyüzsgő ápolók stb., de lehet valami más is. A **Jól válaszold meg az ellenségeidet** című **Shadowrun** regény 195. oldalán kezdődő fejezet igen érzékletesen írja le, amikor Svindler éppen egy olyan számítógéprendszerben bóklászik, amelynek egy középkori vár a központi metaforája (a jelenlétgátló program fekete páncélos lovag formájában jelenik meg, az illetéktelen behatolók után kutató program készséges udvarmester alakjában tesz fel indiszkrét kérdéseket stb.). Arra biztatjuk a játékmestereket, hogy engedjék szabadjára a fantáziájukat, és találjanak ki minél jópofább rendszereket – a Mátrixban végül is minden lehetséges.

KÉRDÉS: Az a csatlakozó, amelyen át beléphettek a Mátrixba, úgy néz ki, mint ami a szabálykönyv címlapján látható?

VÁLASZ: A szabálykönyv elején egy publikus utcai csatlakozó látható, melyhez csatoltak néhány tájékoztató



panelt és billentyűzetet is olyanok számára, akiknek nincsen adatjackjük. (Megjegyzés: a címlapon egyébként Svindler, Sally és Szellem láthatóak.) A „hivatalos” Mátrix-csatlakozó általában nem ilyen szép színes, hanem olyan, mint egy fali telekom-csatlakozó. Ennyi.

KÉRDÉS: Magyarországról mennyi kiegészítő készül, és mikor adják ki őket?

VÁLASZ: Az **Árnyékmagyarország** már szinte a nyomdában van, tehát ez hamarosan megjelenik. Ez a fő könyv, ezen felül valószínűleg lesz még egy-két modul, és talán (esetleg) egy-két regény is. Hogy ez utóbbiak mikor, annak csak a Nagy Mánitu a megmondhatója.

KÉRDÉS: Az **Utcai szamuráj katalógus** 96. oldalán a **Sérülés-ellenállóság** fejezet első bekezdése bizonyos célszámokat emleget, de az már nincs odaírva, hogy milyen próba célszamai ezek. Nos?

VÁLASZ: A kérdés jogos, tényleg nincsen odaírva. Néhány lappal előrébb, a **Kiberver sérülései** című fejezetben arról írnak, hogy súlyos vagy halálos sebesülés esetén ki kell dobni, milyen kiberrendszer rongálódott meg. Ezek a dobások azonban nem célszamos dobások, és csak az átlagos, mezei kiberverre vonatkoznak. Az alfa és béta fokozatú cuccok kapcsán megemlíti a könyv, hogy ezek jobban ellenállnak a sérülésnek, viszont nehezebb javítani őket, ha beüt a ménkü. A javítás célszámával nincs is gond (8/16, illetve 12/24 az alfa illetve béta kibervereknél súlyos/halálos sebesüléskor), a jobb sérülés ellenállásáról azonban nem írnak számszerűen. A feltételezésünk az, hogy a szenvedő fél Test próbát dob a sérülés-ellenállósági célszámok ellen (trollok előnyben, és a sebesülési módosítók beleszámíthatnak, ha akarjátok), és ha ebben a próbában születik akár egyetlen siker is, a kiberver megúsza rongálódás nélkül. Hangsúlyozom, ez a mi elméletünk, a játékmester az adott pillanatban nyugodtan mehet a saját feje után is.

KÉRDÉS: Mi van akkor, ha közelharcban katanával megtámadok egy Vindicator forgócsöves géppuskával hadonászó úriembert? (Ne kérdezzétek hogyan jutottam oda!) Dobhat-e a Vindicatoros ilyenkor közelharc próbát (pl. fegyveres harc vagy pusztakezes harc), vagy pedig csak a szokásos Test próbát dobhatja a csapásom ellen? És ha dobhat (pl. maga elé rántja a Vindicatort, hogy védekezzen vele): mi van, ha én nyerem a próbát (kettéselem a géppuskát, és még sebzek is az ürgén?), és mi van, ha ő nyeri a próbát? (Megüthet a Vindicatorral? Mennyi annak a sebzés kódja?)

VÁLASZ: A szerkesztőségben szinte mindenki-

nek nagyon tetszett a kérdés, mert rávilágított a közelharc szabályok két kényes pontjára. Az egyik kényes pont: mit tegyen az a játékos, akinek nincsen közelharc fegyvere, mégis valaki odaugrik hozzá, és testileg bántalmazni akarja? A másik kényes pont: biztosan reális-e az a szabály, hogy közelharc próba esetén a több sikert nyerő fél üti meg a másikat?

Vegyük tehát az első kérdést. Ha valakinek közvetlen önvédelemre alkalmatlan fegyver van a kezében (pl. egy Vindicator forgócsöves géppuska – itt jegyezzük meg, hogy az ilyen fegyver igen alkalmas az ún. „preventív önvédelemre”, vagyis arra, hogy már messziről lekaszálók mindenkit, aki a közelembbe kerülhetne), akkor nyilvánvalóan nem használhatja a fegyveres harc szakértelmét a védekezésben. A pusztakezes harc szakértelem viszont „mindig kéznél van”, úgyhogy javasoljuk, használja azt (troll esetén +1-es eléréssel). Logikusnak tűnhet azonban, ha a játékmester bizonyos módosítót ír elő a fickó által kézbentartott cuccok függvényében. Ismervén a Vindicator 15 kilós súlyát, ez bizony tetemes hátrányt is jelenthet (a cuccot persze el lehet dobni, ez szabad tevékenység, és abban a fázisban is elvégezhető, amikor nem ő következik sorra – ha tehát a nagyon közeli jövőben már nem kívánja használni a géppuskáját, nyugodtan eldobhatja, és hátrányos módosítók nélkül védheti magát). Ha önvédelemre alkalmas fegyvert szorongat a pacák, akkor bingo, máris szabad a pálya, hogy az adott fegyveres harc szakértelmét használja. Ha a fickónak nincs megfelelő fegyveres harc vagy pusztakezes harc szakértelme, akkor vezessétek le a dolgot a szakértelem háló alapján (**Shadowrun szabálykönyv**, 69. oldal).

A másik kérdés már rázósaabb egy kicsit. Nekünk nem nagyon tetszett, hogy a közelharc próbát megnyerő fél sebez a másikon. Ez ugyanis azt jelentené, hogy ha egy tökig feldrótozott, villámgyors szamuráj küzd egy kábítópirulát zabált, lusta trollal, akkor a szabályok szerint előfordulhat, hogy a troll már azelőtt leveri ellenfelét (mivel valahogyan mindig ő nyeri az eredetileg az ellen-





fele által kiprovokált közelharc próbákat), mielőtt egyáltalán eljutna az első saját tevékenységéig abban a harci fordulóban! Mi ezért (hangsúlyozzuk, hogy házi szabályról van szó!) azt a szabályt használtuk, hogy mindenképpen csak a támadó fél sebezhet, de a védekező már a közelharc próbában csökkentheti a támadó által elért sikerek számát, (sőt, ha már a közelharc próbában több sikert dob, azzal teljesen kivédte a csapást), és ez után jön sorra a szokásos Test próba.

Vegyünk egy példát: Bicska Maxi kézipengéjével támad Lassú Lajosnak. Maxi Kiberbeültetett fegyverek (Pusztakezes harc koncentráció) szakértelme 7-es, Lajos Pusztakezes harc szakértelme 3-as, viszont Lajos troll, ezért +1 az eléérése. Egyiküknek sem maradt már kockája a harci tartalékban. Maxi 7 kockával dob 5-ös (4, plusz 1 az eléérés miatt) célszám ellen, Lajos pedig 3 kockával 3-as (4, mínusz 1 az eléérés miatt) célszám ellen. Mindketten 3 sikert érnek el, így Maxinak esélye van megsebezni Lajost (ha Lajos dobott volna több sikert, akkor teljes egészében kivédte volna a támadást – feltehetően hosszú karjának köszönhetően). Lajos ezek után Test próbát dob 7K sebzés ellen (Maxi Erő tulajdonsága ugyanis 7-es, a kézipenge pedig (Erő)K sebzés kóddal rendelkezik). Ez azt jelenti, hogy 9 kockával dob 6-os célszáma. Sikerül is kipörgetnie 3 sikert, ezzel azonban csak Enyhére tudja csökkenteni a fegyver Közepes sebzését (ha 4 sikert dobott volna, akkor megússza a dolgot). Lajos tehát elszenved egy enyhe sebzést.

Lehet, hogy a fenti sebzés kevésnek tűnhet egy lassú trollal szemben, de ne feledjük, hogy Bicska Maxi huzalozott reflexeinek köszönhetően még egyszer (talán kétszer) tevékenykedhet, és akkor Lajosnak már -1 módosítója lesz a sebesülése miatt.

Még egy újabb ötlet a Vindicatoros szituációval

kapcsolatban (és megígérjük, hogy nem kérdezzük meg, hogyan került oda): ha a védekező fél által kézben tartott tárgy elég nagy, és megfelelő anyagból is készült, a játékmester dönthet úgy, hogy valamennyit átmenetileg hozzáad az illető ütési páncélzat szintjéhez. (A fenti példában Lajos nem viselt páncélt.)

KÉRDÉS: Hogyan sebeznek a helyi szellemek? Mi a sebzés kódjuk?

VÁLASZ: Előfordult már, hogy mi is keresgeltük a választ a szellemek leírásánál. De mi sem találtuk ott meg. Ha a szellem asztrálisan küzd, akkor az **Asztrális támadás** című táblázat alapján (**Shadowrun szabálykönyv**, 150. oldal) kiderül, hogy a sebzés kódja (Erő)K, ha viszont manifesztálódott, és fizikai alakban nyomul, akkor harci szakértelmeként a Reakció szintjét kell használni (**Shadowrun szabálykönyv**, 86. oldal), sebzés kódja pedig (Erő)K kábulás – hiszen pusztakezes támadásról van szó. Megjegyezzük, hogy eleméntálokra nem érvényes a fenti szabály, ugyanis nekik konkrétan meg van adva a harci szakértelmük és a sebzés kódjuk. És ne felejtjük el azt sem, hogy a szellemek is a „szörny” kategóriába tartoznak, következőképpen nekik is van veszélyességi szintjük (**Shadowrun szabálykönyv**, 86. oldal). A paraképességek használatára vonatkozó szabályok a fentiekől teljesen eltérőek lehetnek.

KÉRDÉS: Lehet-e helikopterre láthatatlansági varázslatot mondani? És ha még csöndvarázslat is lenne, akkor a határőrök nyugodtan becsukhatnák a boltot, a csempészek végérvényesen előnybe kerülnének. Tényleg, van olyan, hogy csöndvarázslat?

VÁLASZ: A **Shadowrun szabálykönyv** 127. oldalán az szerepel, hogy mana varázslatok semmilyen formában nem hatnak az élettelen célpontokra, a Láthatatlanság pedig mana típusú varázslat. Az tehát nem működik. A Megnövelt láthatatlanság viszont fizikai varázslat, következőképpen elmondható élettelen célpontokra is (persze az érintésses hatótáv miatt előtte „meg kell tapizni” az illető helikoptert, de ez szinte már részletkérdés). Felmerül persze az a kérdés, hogy meddig lehet elmenni, hiszen elvileg a Renraku archológia is egyetlen tárgynak számít, az pedig mégsem valószínű, hogy egyetlen varázslattal láthatatlanná lehet tenni. A szabálykönyv sajnos nem nyújt támogatást ezzel kapcsolatban, így ennek megítélését a játékmesterre bizzuk. Kiindulási pontként javasoljuk a **Shadowrun szabálykönyv** 131. oldalán szereplő szabályokat, melyek ugyan a területre ható varázslatokra vonatkoznak, de egy kis változtatással itt is felhasználhatók: magyarán, a varázsló

legfeljebb akkora célpontot tud láthatatlanná tenni, melynek legnagyobb mérete nem haladja meg a varázsló Mágia tulajdonságát, méterben kifejezve. Ezt a határt növelni lehet úgy, hogy a varázslat próbából elveszünk kockákat. Minden egyes elvett kocka 1 plusz métert eredményez. Legfeljebb csak annyi kockát lehet elvenni, amennyi a varázslat ereje (a mágikus tartalék kockái tehát akkor is érvényesek, ha a varázsló az összes erőből adódó kockát a terület növelésére használta fel).

Ami a csöndvarázslatot illeti, a standard szabályok között nem szerepel ilyen, de hamarosan megjelenik a **Varázslatok könyve** című **Shadowrun** kiegészítő, melyből (bár abban sem lesz csöndvarázslat) kiderül, mi módon lehet új, teljesen egyéni varázslatokat tervezni.

A határőrök sikerességi mutatói iránt aggódó kérdésre csak annyit válaszolhatunk, hogy egy láthatatlanság és hallhatatlanság (két l-lel!) varázslat leple alatt haladó helikoptert valóban nem vesznek észre a fizikai határőrök. De el tudod képzelni, hogy a Hatodik Világban csak evilági határőrök teljesítenek szolgálatot, varázslók és szellemek pedig nem?

KÉRDÉS: A Mátrixban megfigyelési távolságnál már látszanak a jegek. Mit mondjon ilyenkor a játékmester? Mondja azt, hogy „Látsz egy bazi nagy jeget”?

VÁLASZ: A Mátrix sajnos kényes terület maradt a **Shadowrunban**. Enyhe vigasz, hogy a **Virtuális valóságok** című kiegészítőben szinte teljesen átdolgozott és új, most már jól működő Mátrix-szabályokat vezettek be, hiszen ez a kiegészítő egyelőre még csak angolul kapható (**Virtual Realities 2.0** címen), magyar megjelenése várható ugyan, de nem a nagyon közeli jövőben. A megfigyelési távolságban tartózkodó dekás látja, hogy JG-ről van szó, de további vizsgálat nélkül nem tudja megmondani a fajtáját. A kevésbé fantáziadús játékmesterek megtehetik azt, hogy annyit mondanak: „Na, hát látsz egy jeget.”, de ugye ez azért nem túl élvezetes? Helyette így is fogalmazhatna: „A következő csomópontba vezető adatcsatorna egy hosszú folyosó képében jelenik meg. A folyosót neonfények világítják be, és üvegpadlója van, a végén nyíló ajtót pedig párhuzamos, vízszintes, vörös lézerfények védik.” Az intelligens játékos ebből már ki is találta, hogy JG van a láthatáron. A leírás alapján ez lehet ugyebár Kapu, Sorompó, Szurok, Tapadó, Romboló, sőt még fekete JG is. A lényeg, hogy mind a játékmester, mind a játékosok megmozgassák egy kicsit a fantáziájukat.

KÉRDÉS: A fehér JG megpróbálja azonosítani a perszonát, ha az hatótávolságba kerül. Ilyenkor kell használni a megtevesztő programokat, hogy a JG

azt higgye, minden rendben. Kell-e ilyenkor kezdeményezést dobni? Ha igen, és azt a JG nyeri, akkor esély sincs rá, hogy beindítson a dekás egy surranó- vagy egy álcaprogramot?

VÁLASZ: Jóllehet a standard szabályok nem túl világosak ebben az esetben (sem), a józan ész alapján mi azt mondjuk, hogy természetesen kezdeményezni kell. A JG első tevékenysége mindig az lesz, hogy leellenőrzi a perszonát. Ha a perszona nem tudta sikeresen átvérni a JG-t (vagy nem jött össze a surranás, álcázás, vagy a JG nyerte a kezdeményezést), akkor a JG beindítja a passzív riadót, és a következő tevékenységében ismét ellenőrizni fogja a perszonát, de ekkor már aktív riadó kiváltásának lehetőségével a tarsolyában.

KÉRDÉS: Ismét fehér JG-vel állok szemben, de most nem félrevezetni akarom, hanem agyoncsapni. Kell-e itt kezdeményezést dobni? Ha igen, és azt a JG nyeri, beindítja-e a riadót – látja-e, hogy egy ellenséges szándékú perszona közeleg? Ha a perszona nyeri a kezdeményezést, felhasználhatja-e az egész dekás tartalékát a JG ellen, vagy annak csak egy részét? Ha a perszona dob több sikert, akkor a JG lefagy, vagy pedig csak annyi történik, hogy mostantól nem indíthat be riadót az illető perszona ellen?

VÁLASZ: Jó sok kérdés így egy szuszra. A támadó szándékkal fellépő dekásnak ugyanúgy kezdeményezést kell dobnia, mint a jeget megtévesztési óhajtónak. A JG természetesen nem tudja előre, hogy bántani akarják, ezért az első tevékenysége szokás szerint az azonosítás lesz. Ha viszont a dekás lassító programot alkalmaz vele szemben, vagy harci segédprogrammal alaposan szubrutinon kólintja (és szegény JG-nek még van ideje, hogy bármit is tegyen), akkor nem fog pizsmogni a passzív riadóval, azonnali aktív riadót jelez. A félrevezetés és támadás között tehát csak ennyi a különbség.

A dekás tartalékra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a többi tartalékra. Vagyis: legfeljebb annyi kockát lehet felhasználni belőle, amennyit a próbához tartalék nélkül is használni lehetne. Ha tehát a játékos dekás tartaléka nem nagyobb, mint ahány kockával amúgy is dobhatna, akkor felhasznál-





hatja az egészet. Ha a tartaléka ennél nagyobb, akkor értelemszerűen csak egy része vehető igénybe.

Általános megjegyzés: Tapasztalataink szerint a dekás tartalék mérete tenyérbe mászóan nagyra sikerült a **Shadowrunban**, ezért senki sem fogja felnégyelni a játékmestert, ha úgy dönt, hogy kicsit „vissza-fogja a lovakat”, és megnyirbálja a dekás tartalékot.

Az utolsó kérdéssel kapcsolatban pedig csak annyit jegyzünk meg, hogy a több siker még nem feltétlenül jelenti a JG feletti végleges győzelmet. A JG-nek ugyanúgy állapotjelzője van, mint akármelyik perszonának, és csak akkor számít legyőzöttnek, ha az összes rubrikáját betöltötték (ez nem biztos, hogy egyetlen tevékenység alatt bekövetkezik). Ha viszont „halálosba került” a JG, akkor végleg lefagy, és senki ellen nem tud tenni semmit egészen addig, amíg a rendszergazdák észre nem veszik a döglött jeget, és újat nem telepítenek a helyére. Erre gyöngye rendszereknél csak műszakváltáskor kerül sor, igazán jól védett rendszereknél pedig akár már másodpercek múlva is – attól függően, hogy mikor vetődik arra egy járőröző céges dekás, aki felfedezi a levert JG-t.

És végül, de nem utolsó sorban egy személyes (és igen mehökkentő kérdés):

KÉRDÉS: Hova vihetek egy aktivált atombombát úgy, hogy már csak 40 perc van hátra?

VÁLASZ: Azannya! Úgy fest, egyes mesélők igencsak szabadjára engedték a fantáziájukat. Ha Magyarországon történt a sajnálatos eset, és a bombát mindenképpen fel akarod robbantani, akkor javasoljuk a Déli Fertőzött Zónát (Paks és környéke), ott talán még elmegy a dolog. A legjobb megoldás azonban, ha vagy gyorsan szétrobbantjátok az egészet (amúgy C-12-ileg), vagy pedig szerváltok egy szép nagy szellemet, aki hatástalanítja (lásd a **Keresd a magad igazát** című **Shadowrun** regényt). Ha ez utóbbira a csapat sámánja nem képes, meg is lehet fizetni valakit. Mivel csak 40 perc van hátra, az ár enyhén szólva magas lesz... Ha nincs elég pénzetek (szerintem a játékmesternek ilyenkor úgy kell döntenie, hogy az isten pénze se legyen elég), akkor bizony nincs más hátra, mint hitelt vállalni. Ez utóbbiból pedig kikerekedhet az elkövetkező két-három vadászat.

Roszmájú megjegyzés: Mivel az atombomba már a csapat birtokába jutott, nincs sok választás. Azon játékmestereknek viszont, akik még nem jutattak atombombát a játékos karakterek kezébe, azt javasoljuk, hogy olvassák el a **Keresd a magad igazát** című **Shadowrun** regényt, és ne meséljenek be ilyen játékszer. A fent említett regényben ugyanis arról írnak, hogy a 21. század második felében már mindenfajta atombomba készítésére alkalmas anyag előállítását szigorú nemzetközi bizottságok felügyelik, így a különféle terrorista-szervezeteknek gyakorlatilag nulla az esélyük, hogy hozzájussanak ilyesmihez. A regényben ez még Póknak magának sem sikerült (bár azért ő már jó eséllyel pályázhatott rá). Higgyétek el, úgy is lehet izgalmas kalandot mesélni, hogy közben megmaradunk a realitások talaján. Roszmájú megjegyzés vége.

SABC

Egy közismert hetilapban olvastuk az alábbi, rövid hírt:

„A vakok, illetve erősen csökkent látásúak tájékozódását szolgáló elektronikus szemprotézis kifejlesztésén fáradoznak a németországi Münster klinikáján dolgozó kutatók – jelentették be egy közelmúltbeli szemészkongresszuson.

A szemüvegkeret szárába épített mikrokamera felvételeit a retinán rögzített mikrochipe játsszák át, mely elektromos impulzusaival a retina idegsejtjeit, majd a látóideget ingerli. Így az agyban újra képélmény alakul ki. A kísérleti stádiumban lévő készülék működésének feltétele, hogy az érintett idegsejtek épek legyenek.”

Nem semmi, cimborák! Íme az első, kezdetleges kiberszem a huszadik század végén!