

Poszter: Császár Előd

Megjelenik havonta  
II. évfolyam 3. szám  
1997. március

# Egér- fogó

Ára: 75 Ft

Diákmagazin

## Számítástechnika nemcsak kezdőknek

Játékismertető: FIFA97  
Titkos pályák, titkos kódok  
5., 19. oldal

## Kelly Family

23. oldal

## Mjúzik miksz

Spice Girls 15-18. oldal



## Kokó aranyat (ig)ér

11. oldal

Flippersztóri  
24-25.  
oldal





Az M47-ben minden héten  
történik valami.

Március 15.: IN-JOY (új együttes)

**Március 21.: BLÜMCHEN**

belépőjegy: 800 Ft

Március 29.: SOHO-PARTY

Április 5.: 4F CLUB

És már biztos: április 25-én

**JÖN A SCOOTER!**

Road 47 diszkóbár, ahol érdemes megállni!

# Ugyanaz másképp

Ha a dolgok mindig úgy történének, ahogy eltervezzük! De jusztt sem! A dolgok már csak ilyenek. Ugyan miért is lenne egyszerű eljuttatni hozzászólásokat ezt az újságot? Mi megcsináljuk, a nyomda kinyomja, mi elvisszük, a terjesztők érte jönnek a suliból, és már lehetne is árulni. Már ha lenne, aki érte jönne, meg el is adná. De sajnos – még a jutalék ellenében is – egyre kevesebben vállalják ezt a feladatot. Nekünk kell hát megoldani – másképp.

Nem marad más hátra, rá kell bízunk az újságárusokra. Ha nem találsz a suliban, keresd az utcai standokon – lehetne most már ez az Egérfogó szlogenje. Igen ám, de a mi utcai terjesztőink nem hálózák be a településeket. Elég sok helyen megtalálhatók, de mégsem jut belőlük minden utcárokra. Így aztán ha nálatok nem lehet kapni magazinunkat az iskolában, másképpen kell hozzájutnod. Ha megszeretted lapunkat és nincs kedved keresgélni, elő is fizethetsz rá. Ennek módjáról e szám egy másik helyén bővebben írunk.

Ahogy szokták mondani, ezek voltak a rossz hírek, s most jöjjenek a jók. Ha végiglapozod ezt a számot, látni fogod, másképpen néz ki a zenei blokk. Igen, tovább színesedtünk. Ezzel együtt plusz két oldalt töltöttünk meg érdekes írásokkal, miközben nem emeltük az újság árát.

S a végére tartogattam az igazi poént. Márciustól már a Dunántúl egy részén is kézbevehetik a diákok az egérfogót. Másképpen szólva: azért fejlődünk.

*Egérházi Péter*

## Tartalom

### Játékbemutató 5.

**FIFA97  
Redneck Rampage**



### Mjúzik mikszt 8.

**Spice Girls  
Popmorzsák**

### Bitfogó 13.

**Egérke viszontagságai,  
avagy a Windows működése**



### Sikersztori 23. Élet a Kelly-bárkán

### Rejtvények 29.

**Fejtörők  
alsósoknak és  
felsősöknek is**

**Egér-  
fogó**  
Diákmagazin

HAVONTA MEGJELENŐ DIÁKMAGAZIN

Kiadó: Diákmagazin Bt. Szerkesztőség:  
Debrecen, Tömös u. 13. Tel./fax: (52) 447-342

Főszerkesztő: Egérházi Péter  
Számítástechnika: Vámosi Tamás  
(tamas.vamosi@titasz.hu)

Nyomdai előkészítés, tipográfia:  
Papp Csaba (30) 283-051

Nyomda: Piremon Kisvállalat Nyomdatüzeme

## Búvárúszók Szoboszlón

Március végén a hajdúszoboszlói Árpád fedett uszoda ad otthont a Hajdú Game Kupa uszonyos és búvárúszó-versenynek. A hazai élmény mellett elindul a viadalon a tavalyi világbajnokság győztese, a többszörös világbajnok és világsúcstartó Savanya Norbert is. A március 29-én, szombaton 10 órakor kezdődő versenyre mintegy két-háromszáz nevező jelezte részvételét, így valamennyi korosztályban sorra kerülő küzdelmek kisebb megszakítással este 7 óráig tartanak. Másnap 9 órakor kezdődnek a futamok és várhatóan délután egy órakor fejeződnek be. A Hajdú Game Kupa érdekessége, hogy hazánkban először rendeznek e sportágban pénzdíjas csapatversenyt a Fun Szórakoztató Központ jóvoltából. Az érme mellett az egyéni indulókra is különböző ajándékok várnak.

## Kettőt majdnem féláron, egyet ingyen!

Mivel egyre több helyre jut el magazinunk, így már a Dunántúlon is kapható néhány településen, szeretnénk azok kedvében járni, akik megkedvelik az Egérfogót. Elképzeléseink szerint olyan időtálló cikkeket és információkat közlünk újságunkban, melyek akár hónapok elteltével is hasznosíthatók. Ezért kínáljuk fel azt a lehetőséget új olvasóinknak, hogy kedvezményes áron megvásárolhatják a magazin első két számát. Korlátozott példányban tudunk még adni a harmadik, februári kiadásból is. Akik mind a hármat megrendelik, csak azok kapnak kedvezményt az utóbbiból.

Különösen azoknak ajánljuk, akik a számítógépes oldalakat - kiemelve a többi közül -

össze akarják fűzni. Merthogy az *Apécé*, a *Bitfogó* és a *man Kód* egy része is egymásra épülő ismereteket ad. Együtt többet érnek az információk.

Az első kettő együtt 100 forint, a harmadikkal együtt 150 forint, azaz *egyedül ingyen adunk!* Külön-külön nem érvényes az ajánlatunk, legalább kettőt kell postai úton megrendelni szerkesztőségünkötől.

Ízelítő a tartalomról: Játékismertető (december: Formula Grand Prix 2., január: Torin's Passage, február: Network Rally), Internet-iskola, poszterek (december: Ultrasonic, január: Sándor Tamás és Lukács László, február: Hip-Hop Boyz), érdekességek (december: Csodák Palotája, február: a Besenyő család, zenei újdonságok).

## Fizess elő az Egérfogóra!

Szerettük volna újságunkat mindenütt az iskolákba eljuttatni, ahol a felelősöktől vehetitek meg. Sok helyen ez be is vált, szép számban adnak el az Egérfogóból, megy minden, mint a karikacsapás. De nem mindenhol! Sajnos, több iskolában nem vállalták a terjesztéssel együtt járó feladatokat. Mivel a mi lapunkat nem találhatod meg minden újságárusnál, ajánlunk egy másik megoldást.

Lehetőség nyílik arra, hogy egy összegben befizesd az első félévi példányok árát. Ha ezt a szelvényt kitöltöd, kivágod, elküldöd, és a befizetésről szóló csekk is megérkezik szerkesztőségünkbe, a továbbiakban eljuttatjuk iskoládba a te újságodat.

Név: .....

Cím: .....

Iskola: .....

Oszály: .....

Megrendelem az Egérfogó 4 (júniusban dupla) számát 300 Ft-ért, melyeket az iskolában veszek át.

Szakítunk egy kicsit eddigi hagyományainkkal (ha lehet ezt mondani), mostantól nem egy, hanem több játék bemutatóját olvashatjátok. Megpróbálok válogatni az újak, az ismertek és a régebiek között egyaránt.

## Foci a pécén

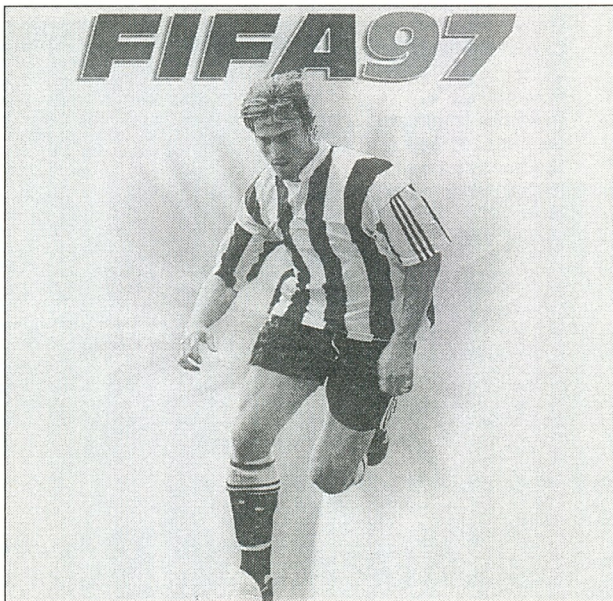
A sportszimulátorokat mindig is egy kicsit kételkedve fogadtam, hiszen a hangulatot, a dinamizmust úgy gondoltam, nem lehet egy számítógéppel visszaadni. Ennek az ellenkezőjéről teljes mértékben meggyőződtem az EArts új játéka, a FIFA97.

Mint a nevéből is látható, egy focis játékról van szó. Hogy profizmusáról meggyőződjek, elég volt a dobozán olvasható FIFA-engedélyt elolvasni.

A játék két platformon futtatható: DOS és WIN95. A két verzió teljesen különböző egymástól, erre fel is hívják a figyelmet. Igaz, ezt nem hittem el, de miután meggyőződtem róla, mindenkinek azt javaslom, ha mind a két operációs rendszer alatt használni akarja, telepítse föl mindkettő alá. WINDOWS 95-ös változat használja a DirectX 2.0-ás vagy ettől újabb változatát. A DOS-os verzió memóriáigénye 8 MB, míg a WIN95-ösé 16 MB. (Ezek a minimum értékek.)

Az installálás nagyon egyszerű (szinte gyerekjáték), a beállítási lehetőségek tartanak a végtelenhez. A legnépszerűbb hangkártyák közül választhatunk (SB, GUS stb...). Mellesleg: a hang Dolby Surround technikával készült.

Két helyszínen focizhatunk:



teremben, illetve stadionban. Mindkét helyszín nagyon élénk és még egy szerényebb gépen (a mai kornak megfelelő) is élvezhető a játék. Játshatunk válogatott mérkőzéseket, és klubmeccseket is a focivilág nagy országainak (Németország, Anglia, Olaszország, Spanyolország stb.) klubcsapataival. Ezek a mérkőzések lehetnek edző-, barátságos vagy „vére menő” meccsek. Rendszeresen kameraállás közül választhatunk, a választható csapatok is hitelesek: egy hatalmas adatbázis áll rendelkezésünkre a játékosok kiválasztásánál a csapatok összeállításakor, ha a felkínált együttesek nem megfelelőek. Erdekesség, hogy a magyar válogatott is szerepel a listán, mégpedig a tavalyi.

Az irányítás történhet billentyűzetről (jó nehéz), egérrel, joystick-kal és gamepaddal. Beállíthatjuk a félidő hosszát, milyen szabályok szerint játszunk (legyen-e bedobás, szöglet stb.). Egy-egy meccs után statisztikát

kérhetünk a félidőről, megnézhetjük visszajátzásban a legsebbe pillanatok. Egyszóval a játék lebilincselő. Kitűnő arra, hogy például a világbajnokságokat végigjátszhassuk újra a saját izlésünknek megfelelően.

Indulnak a legfontosabb billentyűk:

ESC Pillanatáll menü: cserélhetünk menet közben egy-két apróbb beállítást

- F1 Szokásos nézet
- F2 Oldalvonal kamera
- F3 Kábelkamera
- F4 Pályavégi kamera
- F5 Stadionkamera
- F6 Hordozható kamera
- F7 Ball-kamera
- F8 Toronyban elhelyezett kamera
- F9 Beszélgetés
- F10 modemes/hálózati játéknál van szerepe: megszünteti a kapcsolatot
- F11 Kilépés a FIFA97-ből
- F12 Kilépés a játékból



- 1 Irányításvezérlő-választás
- 2 Csapat-management
- 3 Csere
- 4 Statisztika
- 5 Beállítási lehetőségek
- 6 Ismétlés
- 7 Eredményösszesítő
- 8 Szabálytalanságok  
összesítése
- 9 Hálózati leléptetés

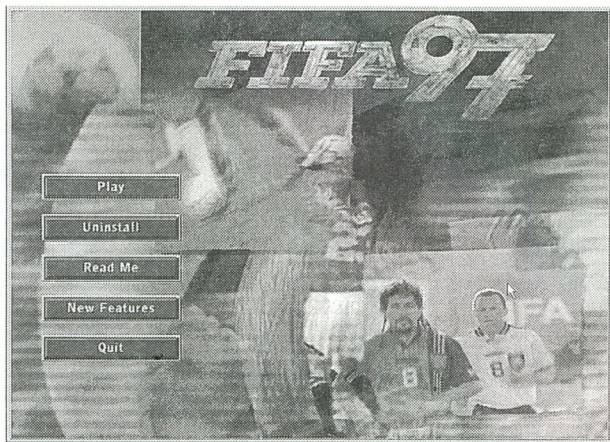
T - Stadionfelbontás

Y - Pályafelbontás

=/+ Képernyőméret  
növelése

- (mínusz)

Képernyő méret  
csökkentése



## Redneck Rampage

A másik játék egy újabb Doom-klón, mely a Duke Nukem engine-jét használja, az irányítása is teljesen hasonló: REDNECK RAMPAGE alfa demo-verziója.

Ami ebben a játékban meglepett, az a hardverigénye volt. Minimális igénye(!!!): Pentium P90, 16MB RAM, a PCI vagy local buszos SVGA kártya, 30 MB szabad hely a vincsin, és egy CD-ROM meghajtó.

**AJÁNLOTT KONFIGURÁCIÓ:** Pentium P166, 32MB RAM, PCI vagy local buszos SVGA videokártya, 30 MB szabad hely a me-revlemezzen, CD-ROM meghajtó és hangkártya hangfalakkal.

A játék legkisebb grafikus módja: SVGA 640×480.



Valamint a következő hangkártyákkal hajlandó együtt dolgozni: Gravis UltraSound (ez egyértelmű), Sound Blaster/Pro/16/AWE32, SoundMan 16, Pro Audio Spectrum, Wave-Blaster, Sound Canvas, Adlib, General MIDI.

A játék lényege:

Feküdj rá kedvenc ismétlő puskád ravaszára, és lőj mindenre, ami mozog, igyál annyi sört és konyakot, amennyi csak belédfér (ebből lesz az energia), és járd be a farmodat.

Az alapsztori:

Csúnya idegenek megszállják két veterán farmer farmját, és hogy, hogyanem pont az ő disznóikra fáj a foguk. Feladat: elpusztítani a betolakodókat, ahogy egy normális farmerhez illik (káromkodva, néha részegen nagyokat bőfögvé).

Ajáték hangulata jó, a megoldások benne érdekesek pl: amikor az alkoholszintünk elég nagy, nem tudjuk teljes mértékben korrigálni mozgásunkat. Akinek erős gépe van, kellemes órákat szerezhet vele magának.

Segítségnek a titkos kódjai:

RDELVIS

Elvis-mód - Legyőzhetetlenné válsz. Ha újra begépeled, ismét a régi vagy.

RDALL

Mindent megkapsz - Gives you all health, items, ammo and weapons.

# A Kalahári-sivatag „türkizének” lakói

Remélem, emlékszel egy hónappal ezelőtti körutazásunkra, melyet Afrika szívében tettünk. Ezen a déli, tikkadt tájon van egy folyó, neve: Okavango; melynek deltája évente egyszer felpezsdíti a szunyókáló sivatagi világot. Az Észak-Botswában elterülő folyótorkolat, a magasból úgy fest, mint egy óriás csontos keze, amelynek ujjai egészen a homokos Kalahári északi széléig nyúlnak”.

A tájat Afrika egyik leggazdagabb vidékének tartják. S ne is csodálkozzunk ezen, hiszen, több, mint 400(!) madárfaj csicsergésétől hangos a vidék. Ez a világ egyetlen olyan helye, ahol költeni képes a palaszürke nemeskőcsag. Tanyáznak itt azonban lomha óriások, vízilovak is. Éhségüket csillapítani kijárnak a szigetek partjára, ahol kedvenc eledelükkel, a mocsári füvel tömik degeszre pocakjukat. Így nemcsak jóllaknak, hanem hatalmas súlyukkal utat törnek a kisebb testű állatoknak is. Az akár 8 km hosszú, körte alakú felségterületeken, mely egy-egy vízlöbikához tartozik, 10–15 borjú és nőstény laktat kényelmesen.

Ezek a lomha állatok óvatosságra intik a környékbeli szigetlakókat, hiszen veszély esetén egy felhergelt, ingerült bika tátott állkapcsával, agyarral emlékeztető fogaival képes egy embert kettéharapni. A *bajei törzsbeliek* ezért mindig óvatosan járkák a deltát. Fatörzsből vágjt csónakjaikkal, a mekoróval, és a vadászathoz készített durván kidolgozott kötelekre erősített szigonnal cserkésztek be a vízi lovakat. Mára inkább „taxiként” használják a mekorót. Külön ezzel foglalkozó családoknak ad munkát ennek a különös járműnek az elkészítése, hiszen



nagyon fontos, hogy minden csónakot egy fatörzsből hasítsanak ki, és faragjanak meg. Persze a nőknek is van speciális munkájuk ezen a tájon. Ők a halászat specialistái. Hogyan? Tölcsér alakú kosarakkal, az úgynevezett varsákkal fogják a halat. A kosaraikat egymás mellé helyezik el a vizen, majd a folyás irányára felől a varsákba űzik a mit sem sejtő állatokat.

A delta minden népének fontos tápláléka a fehérjében gazdag hal, de a halászat ahány törzs, annyi szokás. A *busmanok* szigonnal ejtik zsákmányul ezt az incenc csemegét. Azonban hálóval, horoggal és zsinórral is halásznak. Ez a törzs már 1750 óta a deltavidéken él, s zsákmányukat a bajeikkel szemben inkább a szárazföldön ejtik el. Földbe mély gödröket vájtkak, melyek mélyén éles karók várták az óvatlan állatot, s megtevesztésül még füvel és levelekkel is befedték csapdáikat.

A deltára jellemző, füvel fedett kunyhókhöz, melyeket szo-

rosan összefonott nádkerítés védelmez a környék állataitól, mocsári növényzetet használtak „alapanyagul”. A legtöbb törzs

azonban nem elégszik meg a találomszerű életmóddal, mely a vadászatot jelenti, hanem biztos táplálékot termelnek és tenyésztenek maguknak. Ezért a legtöbbben szántóföldet művelnek és szarvasmarhákat tartanak.

Van a deltának olyan része is, melyet nem laktat ember. Ezt a vidéket a Főnök szigetének nevezik, és része a Moremi Rezervátumnak. Paradicsomi környezet ez minden állatnak, hiszen a madaraknak óriási legezypálma-csoportok, kolbászfák, mopanefa-erdők nyújtanak lakóhelyet. A rezervátum vizeiben vízilovak küzdenek a bébiszákmányra leső krokodillokkal. A füves pusztának a ragadozókat a pompás antilop- és struccszákmány reménye csábítja.

Ilyen az élet Dél-Afrika szívében, az Okavango-deltájánál.

Orosz Anett

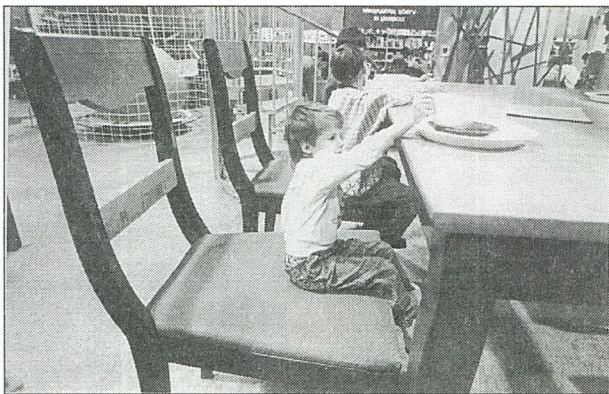
# Hétköznapi mágiák

**A palotában kölcsön csodák is láthatók, ezúttal Szlovákiából**

Az új esztendőben új kiállítás dukál. Nem történt ez másként a budapesti Csodák Palotájában sem, ahová január 23-án érkeztek meg a pozsonyi Schola Ludus tudományos játékaik. Így a palota saját csodái mellett izelítőt láthatsz a szlovák gyerekek kedvencei közül is.

Eszedbe jutott-e már valaha, hogy milyen jó lenne egy sci-fit, esetleg egy mágikus történetről filmet készíteni? Ha igen, akkor nagyszerű kelléktár vár Rád ezen a 1000 négyzetméter területen. Budapesten, a XIII. kerületben a Váci út 19. alatt interaktív játszóházban valósíthatod meg dédelgetett vágyaidat! Látál már lebegni buborékokat, melyeket Te magad fújhatsz kedved szerinti méretre? Nem, és el sem tudod képzelni, hogy a meleg nyári napokon semmibe tetsző buborék képes lebegni egy hatalmas üveggömbben, sőt lebegés közben egyre kövérebb lesz? A Csodák Palotájában ez sem lehetetlen, sőt...

A buborékok minden oldalról megmutatkoznak Neked, persze csak ha mindent úgy teszel, ahogy az a „nagy könyvben” meg van írva. Hogy hol szere-



hető be ez a ritka, már-már antikváriumi könyvnek számító darab? Sehol, hiszen a csodákra mindig is ügyelni kellett, ezért a palota a legfontosabbakat rögzítve, minden

csodálatos eszköz mellé elhelyezett egy-egy mai nyelvre lefordított kis útmutatót, melyet pontosan követve Te magad is mágus lehetsz. És ha érdekel, azt is felfedik előtted, hogyan le-

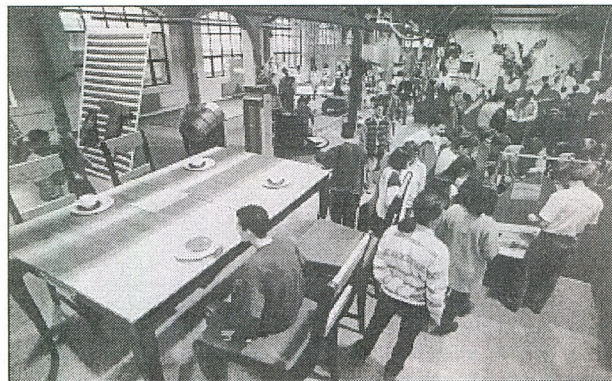


hetséges, hogy csodák még a huszadik századra is maradtak, vagy most vannak igazán sokan!

Rajzolhatsz ingával kacifántos jeleket a homok-

ba, és egy másik sarokban megteheted ugyanezt tollal és papírral, hogy varázslói tehetségedet megörökítve hazavihesd ámulkodó barátainak. S ha szeretnéd még próbára tenni „rajzos” kedved, akkor hanghullámokat is mintáz neked a homok, persze csak ha gondosan tudsz bánni az érzékeny hegedűvonóval. Bizarr, bíbor színű folyadékot találsz egy üvegcsőben, melyet, ha ügyesen irányítasz, lekörözheted a tengerek istenét, Poszeidónt, mert néhány pillanat alatt örvényt varázolsz abban a kis térben is. S bolygóközi utazást is tehetsz, hiszen láthatod, hogyan is „működhet” a Jupiter.

Ha még nagyobb csodákra vágysz, akkor nem kell mást tenned, mint minden bátorsá-





got összeszedve belépned a Fekete Laboratóriumba! S mi várhat itt Rád? Elég, ha annyit tudsz: lézert és látható fényt állíthatsz a szolgálatodba, fluoreszkáló táblára írhatod titkos szavaidat.

Talán filmekből ismerős lehet a videomikroszkóp. Most teljes életnagyságban kipróbálhatod. Esetleg, ha a hajad hossza megengedi, mikroszkóppal vizsgálhatod, hogyan is láthatnád, ha hirtelen icike-picikévé zsugorodnál. S ha már a hajad megvizsgáltad, akkor ne hagyd ki a palota saját tulajdonú csodái közül azokat sem, melyek a testedet modellezik. Mellényt öltve, magadon kívül láthatod a tüdődet, májadat, vesédet, persze mindezt posztóból modellezve. Így ismerheted meg, hogy melyik szerveid hol helyezkedik el Benned.

Két kamera, egy keverő és egy szerkesztőpult áll rendelkezésedre a valóságos mini tévé-stúdióban, hogy kedved szerint forgathass talk-show-t, riportot. Az adásokat bárki élvezheti, hiszen a monitort a palota vendégei közül bárki láthatja. S hogy nekik színesebbé tessed a műsort, használhatod a feliratozógépet, és különleges technikai hatásokat próbálhatsz ki, mint például a kép lebegtetése, úsztatása.

Mindezek mellett rengeteg fejtörő, ügyességi játék és más csodák várnak Rád, hogy latba vethesd minden tudásod, mellyel egy lépéssel közelebb kerülhetsz a világ csodáihoz. Ha kedvet érzel egy kalandos naphoz, tölts ezt az interaktív játszózóházban, a Csodák Palotájában. Mikor? A tavaszi szünet közelsége miatt akár heteken belül is részese lehetsz a rejtélyeknek. A palota keddtől péntekig reggel 9 órától délután 5 óráig vár, hétvégén pedig 10-től egészen este 6-ig szórakozhatsz a tudományos játékok között.

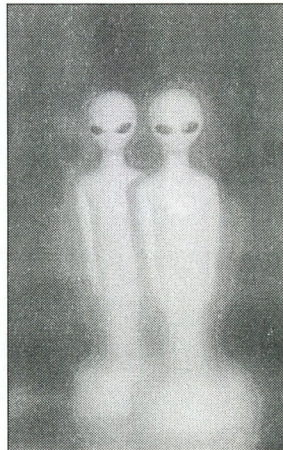
# Idegenek hálójában

A földönkívüliek tevékenységéről szóló beszámolókbán gyakran szerepelnek fiatal fiúk és lányok. Különösen az eltérítései eseteknél kerülnek a középpontba. Ilyenkor vagy éber vagy álomszerű állapotban viszik el őket az idegenek, hogy megmutassák saját világukat, vagy különböző vizsgálatokat végezzenek rajtuk. S hogy ez mennyire nem egy-két ország problémája, bizonyítja a következő két eset a Föld két különböző pontjáról.

Az ausztráliai Adelaide-ben egy tízéves kislány idegkimerültség miatt pszichiátriai kezelésre járt, ahol hipnotizáltak is. Egyik alkalommal azonban már a bevezető gyakorlatot végző orvos első kérdésére szokatlan választ adott. Ugyanis egy repülő csészealjban találta magát. A továbbiakban izgalmas beszámolót adott mindarról, amit feltételezhetően a valóságban is átélt.

A lány – nevezzük Janetnek – elmesélte utazását egy bolygóra, melynek belsejébe egy nagy lyukon keresztül jutott be az ufó. Az üvegfalú épületekkel teli város is tartogatott számára olyan érdekességeket, amelyeket csak a legvadabb fantáziájú sci-fi írók tudnak kitalálni. Janet azonban csak egyszerű diáklány volt, aki a kezelésen kívül soha nem foglalkozott a földönkívüliekkel. Annyi azonban bizonyos, hipnotikus állapotban számos olyan információt tudott elmondani, amit semmiképpen nem ismerhetett.

A következő történetről az egyik leghíresebb orosz ufológus, Vlagyimir Akszasa számolt be néhány évvel ezelőtt.



A kaukázusi Nalcsik nevű kisvárosban a tizenhat éves Natasa Barinova egy este az udvarukon álló motoron ülve tett képzeletbeli utazást. Nem sejtette, hogy rövidesen a valóságban is alkalma nyílhatna a minden képzeletet felülmúló kirándulásra. A lány elé ugyanis egy háló ereszkedett le, különleges hat- vagy nyolcszögű lyukakkal. Ezek közepén halvány fény világított. Reflexszerűen eltolta magától a sejtelmes tárgyat, ami közben megégette a kezét. Ijedtében kiáltozni kezdett, és legnagyobb megdöbbenésére egészen mély, erőteljes volt a hangja. Talán a megváltozott tér- és időkoordináták miatt.

A hangoskodásra kirohanó húga észlelte a nővérére boruló hálót, valamint a tőle nem messze a levegőben lebegő tárgyat. Ez mentette meg Natasát az „elrablástól”, hiszen a szakember szerint az idegenek csak olyankor térítenek el embereket, ha nincs szemtanú.

# Világjáró gimnazisták



Ki ne álmodozott volna még arról, hogy egy expedíció tagja, és az emberek szeme elől eddig még elzárt területeket fedez fel? A debreceni Tóth Árpád Gimnáziumban működő Világjáró Klub tagjai évek óta olyan túrákon, expedíciókon vesznek részt, ahol valóban kipróbálhatják rátermettségüket. A klub vezetője, Dávid Lóránt földrajztanár úr az Egérfogónak elmesélte, hogyan szervezik expedícióikat, és az elmúlt években hol, merre jártak.

- A klub 1993-ban alakult meg. Terveinkben szerepelt, hogy az iskola kiváló tanulóit eljuttassuk a világ különböző pontjaira. Az expedíciók célja emellett még, hogy az ott készült fénykép- és videofelvételek, illetve a tárgyak, melyeket a távoli országokban gyűjtöttünk, fontos kellékeivé váljanak az oktatásnak.

- *Hova vezetett az első út?*

- Mivel nem hagyományos osztálykirándulásokat akartunk szervezni, ezért elsőként egy olyan országot választottunk, ahová viszonylag kevesen juthatnak el. Így lett az első expedíciónk célja Izland. Ide három gimnáziumi tanuló jöhetett el, akik országos tanulmányi eredményekkel érdemelték ki a lehetőséget. Az utazás költségei igen magasak voltak, ezért pályázatokat írtunk, szponzorokat kerestünk meg. Sokat segítettek a szülők, de a Soros Alapítványnak is rengeteget köszönhettünk. A közel három hónapos szervezés eredményeképpen végül két hetet tölthetünk el a gejzirek földjén. Számos izgalmas kalandban volt részünk,

egy bérelt terepjáróval bejártuk a sziget nagy részét.

- *Melyik volt a legemlékezetesebb utazás?*

- A Református Kollégium diákjaival jártunk Egyiptomban egy emlékezőexpedícióval. A kollégiumnak ugyanis volt egy híres természetrajzos igazgatója, név szerint Kovács János, aki a múlt században híres Afrika-kutatóként dolgozott, de ma már kevesen emlékeznek rá. Az ő emlékére indult expedíciónk során eljutottunk a Líbiai sivatagba, hajózáztunk a Níluson, és lemerészkedtünk egészen a szudáni határig. Ide tíz fiatal juthatott el, három tanár kíséretében. Emlékezetes volt még az albániai túránk is, ide negyven tanulóval mentünk, és ott valóban feledhetetlen élményekben volt részünk. Albánia Európának a legezárta ország, így ott olyan hagyományokkal, tradíciókkal találkozhattunk, melyek ma már szinte sehol máshol nem lelhetők fel. Kalandokban is bővelkedett ez az utazás, hiszen a délszav háború akkoriban zaj-

lott, és a határszéleken áthallatszott a fegyverek dübörgése. Sokszor valóban félelmetes volt azokat hallani. Találkoztunk koleraszókkal, és addig feltérképezetlen helyekre is eljutottunk.

- *Mindig valamilyen különleges, izgalmas helyekre vezetnek az expedíciók?*

- Igen, az utak tervezésénél figyelembe vesszük, hogy ne csak a turisták által látogatott helyekre jussunk el, hanem még viszonylag ismeretlen országokat fedezzünk fel. Habár jártunk Görögországban, ami tudvalevőleg igen sok turista célpontja, mi mégis inkább az ország elzárta, északi részére mentünk. Túrátunk az Olympos hegységben, és felkerestünk számos olyan helyszínt is, ahol annak idején az ismert hadvezér, Nagy Sándor járt. A tanulóknak ez igen sokat jelentett, hiszen közelebb kerültek a történelemhez. Nem az iskolapadban a könyvekből tanulták meg az anyagot, hanem a helyszínen látták az emlékeket, és így szerethették meg az ismereteket. Ennél jobb tudásforrás kevés akad.

# Kokó aranyat (ig)ér

Jóllehet, már három éve püfölte a többieket és kapta ő is a pofonokat, a nagymamája mégsem tudta, hogy unokája nem a focit kergeti, amikor edzésre megy. Aztán tizenhét évesen megnyerte a Budapest Bajnokságot, s többé már nem lehetett titkolni: Kovács István a hazai ökölvívó-sport egyik legnagyobb ígérete. Kokó azóta beváltotta a hozzáfűzött reményeket. Előbb világbajnokságot nyert, majd 1996-ban az olimpián is diadalmaskodott. Közben kétszer maga mögé utasította súlycsoportja európai legjobbait. Az utóbbi idők legnagyobb magyar bokszolója.

Kevés céltudatosabb sportolóval találkoztam az elmúlt években, mint az 54 kg-os súlycsoport világlétsőjével. Közvetlenül a vb megnyerése után arról beszélt, hogy számára az olimpia a legfontosabb, már akkor tudta, hogy egyszer fel fog állni a dobogó legmagasabb fokára. Ez 1992-ben Barcelonában még nem sikerült. A döntőbe jutásért attól a dél-koreai versenyzőtől kapott ki, akit a vb-döntőben megvert. Aztán rosszabb évek következtek, sokan leírták, nem ismerték hallatlan akarateréjét, azt az elszántságot, amivel a világ legjobbjai közé verekedte magát. Azt hitték róla, megváltozott, már nem az a régi becsüvagyó Kokó, de tévedtek. Tavaly Atlantában valóságos diadalmenet volt az útja az aranyéremig. Leiskolázta a világot, amely fejtejtott előtte.

Kokó magabiztosabb, mint valaha. Ismeri a siker titkát, és tisztában van a saját értékeivel. Itthon már nincs ellenfele, ezért, na meg a pénzért, a német Freiburg csapatában vállal mérkőzéseket. Az olimpia óta hatszor lépett szorítóba és mindannyiszor az ő kezét emelte a bíró magasba eredményhirdetéskor. A ma-



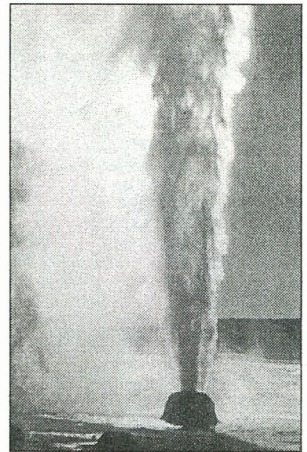
gyar ökölvívás jelenlegi legnagyobb alakja mégsem szeretne Németországban élni. Mint mondta, ott mindig csak Stefan Kovács marad, akit az utcán meg sem ismernek, pedig a fényképe rajta van minden meccsplakáton.

Kokó nemcsak céltudatos, de önérzetes is. Nem vállalta a szereplést a Friderikusz-show-ban, mert nem volt kedvére való az invitálás. A másik, mostanában felkapott beszélgetős tévés egyéniséghez, Szenes Andreához ugyan elment, de végül nem

engedte adásba a felvett anyagot. Bizonyára ilyen igényes lesz magával szemben is, amikor elvégezve a négyéves tévés kurzust, műsorvezetőként a mikrofon másik végén faggatja majd a riportalanysokat. Ha a terve valóra válik, még sokáig találkozhatunk vele. Addig viszont egyszer nagyon kell szurkolnunk érte: októberben a Budapest Sportsarnok ad otthont a világbajnokságnak. Kokó nagyon készül és aranyérmet ígér – s ha ő egyszer azt mondja...

# Tudod-e

- Hogyan működik a gejzír? Az egyik leglátványosabb utóvilági tevékenységként tartják számon a szabályos időközökben, robbanásszerűen feltörő gőz- és forróvíz-kilövellést, azaz a gejzirt. A gejzír hosszú zegzugos kürtőjében összegyűlő víz jóval forrásponthoz főlötti hőmérsékletű. Amikor végül mégis eléri a forrásponthoz, kiszorítja a kürtőből a felette lévő vízoszlopot. Az ebből adódó nyomáscsökkenés miatt a túlhevült víz hirtelen elgőzölög, és forró gőzzel vegyes vízsugár fúj a gejzírrel az ég felé. A kitörés végeztével a folyamat újra ismétlődik, és ezzel készíti elő az újabb robbanásszerű kilövellést.



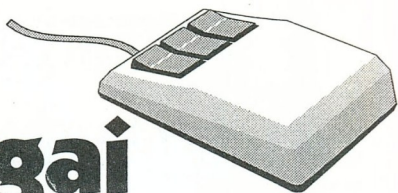
- Hogyan lehet a jég száraz? Létezik egy olyan anyag, melynek neve: szárazjég. Ez nagyon hideg, és inkább a hóra emlékeztet, mint a jégre. Ha közelről látsz ilyet, megfigyelheted, hogy szabad szemmel is észlelheted a párolgását. Nem olvad meg a szárazjég, hanem gázzá alakul, ezért a helye nem nedves, mint a jég olvadásakor. Ez a furcsa anyag úgy keletkezik, hogy a szén-dioxid (ez egy kémiai vegyület) nagy nyomással cseppfolyósítják. Ugyanez az anyag van a szódáspatron belsejében is. Ha a folyékony halmazállapotú szén-dioxidot kiengedjük a levegőre, akkor elpárolog, de egy része szilárd szénsavhóvá kristályosodik. Ez az anyag is párolog, de úgy, hogy közben  $-78\text{ }^{\circ}\text{C}$ -ra hűti le a környezetét. Hasznosítják ipari hűtésre, tűzoltásra és mesterséges esőkeltésre is.

- Mitől „kigyóember” egy ember? Talán hallottál már arról, hogy egy-egy cirkuszi mulatságban kigyóembert hirdet a konferanszié. A produkcióban egy ember álló helyzetében képes fejét annyira hátra hajlítani, hogy lábai közt tudja átdugni. A kigyóember azonban nem boszorkánytanonc, hanem a sok gyakorlattól hajlékonya vált halandó. Hosszú évek alatt nyúlékonya és rugalmassá tette izületi szalagjait. A mendemonda, miszerint csontjai töröttek lennének, teljességgel hihetetlen!

- Milyen volt a sumérok családi törvénye? „Ha a kiskorú fiú azt mondja az apjának: »Nem vagy az apám«, el kell hagynia a házat, földet, kertet, vagyont és rabszolgákat, továbbá kopaszra kell őt nyírni, rásütni a [rab]szolgaság bélyegét, és el kell adni ezüstpénzért. Ha a kiskorú fiú azt mondja az anyjának: »Nem vagy az anyám«, el kell hagynia a közösséget, le kell vágni a haját kopaszra, és a házi gazdaságból ki kell őt zárni. Ha az apa azt mondja a fiának: »Nem vagy a fiam«, veszítse el a házat és gazdagságát. Ha az anya azt mondja a fiának: »Nem vagy a fiam«, veszítse el a házat és a felszerelését.”

- Melyik az „ezer tó országa”? Finnországot szokták ezen a néven emlegetni, de valójában még ez sem helytálló. Sokan tartják mégis költői túlzásnak, s állítják, a valóságban nemhogy ezer, de még pár száz tavat sem számlálhatnak meg Finnországban. Földrajzi expedíció nyomán valóban nem ismeretes ezen északi ország tavainak száma, de az már bizonyos, hogy a finn állóvizek száma meghaladja az egymilliót! Megszámlálni ezeket pedig azért oly nehéz, mert sok tó áll összeköttetésben egymással. Így kutatója válogatja, hogy egy-egy ilyen „labirintus” hány különálló tavat alkot. Azonban elfogadott, hogy a nagyobb tavak száma meghaladja az 50 ezret.

# Egérke viszontagságai



## avagy a Windows belső mechanizmusa a valóságban

(A felhasználó éppen a Program Manager ablakában van)

**PROGMAN** az egérmeghajtóhoz. Jött valami?  
**EGÉRMEGHAJTÓ** a Progranhoz. Nem, kihalt vidék.  
**PROGMAN** a billentyűzetvezérlőhöz. Na, megütöték a billentyűket?

**BILLENTYŰZETVEZÉRLŐ** Progranhoz. Nem, semmi nem történik erre felé.

**PROGMAN**. A francba, mindjárt kitalálok valamit, hogy ne legyen ilyen unalmas az élet.

**EGÉR** az Egérmeghajtóhoz. Hé, belémrúgtak!

**EGÉRMEGHAJTÓ**. Heee?

**EGÉR**. Auu, ez fáj, még mindig rugdosnak.

**EGÉRMEGHAJTÓ**. Mindegy, fogd be a szád.

**EGÉRMEGHAJTÓ** a Progranhoz. Egérkét éppen x231 y478-ra rugdosták.

**PROGMAN**. Most ne, nem érek rá.

**EGÉRMEGHAJTÓ**. Na de...

**PROGMAN**. Csend, vagy kiváglak. Világos?

**EGÉRMEGHAJTÓ**. Uhum, rendben... (magában azt gondolja: hülye állat)

(Kb. 5 másodperccel később)

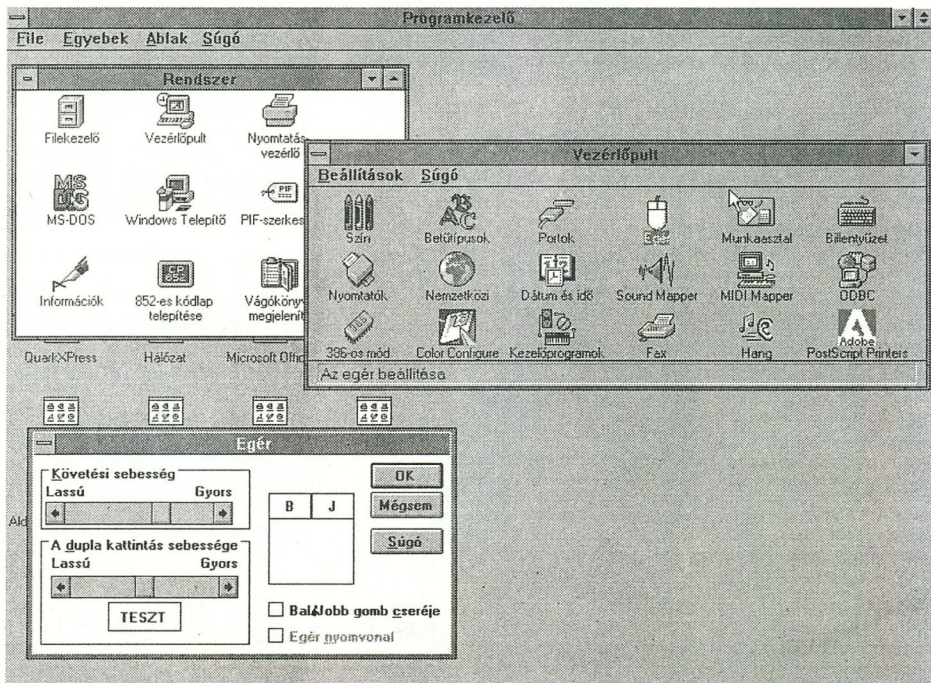
**PROGMAN** Egérmeghajtóhoz. Na most mondd!

**EGÉRMEGHAJTÓ**. Heee?

**PROGMAN**. Kit rugdostak az előbb?

**EGÉRMEGHAJTÓ**. Hát az Egérkét természetesen.

**PROGMAN**. Aha. És neked mi között van Egérkéhez?



**EGÉRMEGHAJTÓ.** Hát nem ismeresz meg, én vagyok a mouse driver!

**PROGMAN.** Felölem... És hová rugdosták?

**EGÉRMEGHAJTÓ.** Pillanat... x231 y478-ra.

**PROGMAN.** Rendben, lássuk, hol is van...

**EGÉR az Egérmeghajtóhoz.** Most fentről nyomnak!

**EGÉRMEGHAJTÓ Progmanhoz.** Most ráklikkeltek, most ráklikkeltek!

**PROGMAN.** A fenébe, megint pluszmunka... Na megvan, az Egér a winword ikon felett áll.

**PROGMAN a grafikusmeghajtóhoz.** Töltsd be a 0815-os számú ikont x200 y450-re!

**GRAFIKUSMEGHAJTÓ.** Nincsen 0815-os számú ikonom!

**PROGMAN.** A francba!

**PROGMAN a merevlemezhez.** Töltsd be a win0815.pif-t!

**MEREVLEMEZ.** Pif? Miért nem puff vagy puff?

**PROGMAN.** Csend, vagy keresztbelinkellek!

**MEREVLEMEZ.** Jól van na, jól van na... Mindig én... Mindig én vagyok a bűnös, ha ezek szétterpeszkedtek a RAM-ban... Krrr, krrr, krrr (szokásos üzembeli hangok)

**PROGMAN.** Na lesz ma még valami, nem érek rá a világ végéig...

**MEREVLEMEZ.** Na már meg is van.

**PROGMAN.** Na végre, ide veled!

**MEREVLEMEZ.** Nem, ez az enyém!

**PROGMAN.** Nem, én akarom!

**MEREVLEMEZ.** Nem!

**PROGMAN DMA-hoz:** Lopd már el a merevlemez-től a 0815-t!

**DMA:** Olyan szépen aludtam pedig...

**PROGMAN.** Csönd, és tedd azt, amit mondtam!

**DMA:** Olyan szépen aludtam pedig...

**PROGMAN.** Csönd, és tedd azt, amit mondtam!

*DMA ellopja a merevlemez-től a file-t.*

**MEREVLEMEZ.** Au, ez fájt.

**PROGMAN az adatokhoz.** Na nyomás a grafikus vezérlőhöz!

**EGÉRMEGHAJTÓ a Progmanhoz.** Megint ráklikkeltek Egérkére!

**PROGMAN.** Ez a felhasználó nem normális, tényleg be akarja tölteni a winword-öt.

**PROGMAN a merevlemezhez.** Winword-öt betölteni, de gyorsan!

**MEREVLEMEZ.** khrrr, khrrr, khrrr...

*(Felhasználó: hú, de rohadt lassú ez a windows)*

**MEREVLEMEZ Progmanhoz.** Fúú, na ez is megvolna...

**PROGMAN.** dhfg78bgh jle klr8 43dsk j8r3rhjk bf3fa+\_%^# bjh^5c TE

**MINDENKI.** ?????

**PROGMAN.** JH%675hj gfUIG Ugr FHJu% 456uikfgh mnm v+\_)&\$fdhj

**MINDENKI.** Ez teljesen begolyózott...



**RENDSZER.** Figyelem, figyelem! Minden adatbusz-utatsnak! Memória és I/O chip között hibás adatok zavarják a forgalmat. A hely nagy ívben elkerülendő!

**MINDENKI.** Ajjaj!

**RENDSZER.** Prooogmaaaaan!!!

*(Progman nem válaszol.)*

**MINDENKI.** Hahó, Progman!

**PROGMAN.** Harakiri, harakiri!

**RENDSZER.** Na, ez meghülyült.

*(Rendszer ellenőrzi Progman-t.)*

**RENDSZER.** Melyik állat írta felül a Progman-t?

*(Néma csend.)*

**RENDSZER.** Na ki volt ez? Ki veled!

**MEREVLEMEZ.** Azt hiszem, én is részes vagyok benne...

**RENDSZER.** És ki még?

**DMA.** Azt hiszem, én voltam...

**RENDSZER.** Hogyhogy?

**DMA.** Hát az úgy volt, hogy a Progman azt mondta, hogy valami kell neki a vinciáról, és a címet nem módosította a Winword betöltéséhez...

**RENDSZER.** Egy bug, mi?

**RENDSZER a Képernyővezérlőnek.** Írd ki a képernyőre, hogy „Általános védelmi hiba”! Ne tünjön fel senkinek, hogy a Progman a hibás...

*(Felhasználó: Rohadt windows, már megint lefagyott...)*

**RENDSZER.** Bumm, khrrr, puff...

**BIOS.** Apám, ezek tiszta kretének!

*(A Kossuth Egyetem „archívumából”)*

# Spice Girls

Az igazat megvallva, sokat tépelődöttünk azon, írjunk-e a Spice Girlsről vagy sem. Nem akartuk, hogy az a vád érje a szerkesztőséget, túlságosan fiúpártiak vagyunk. Milyen az élet, februárban mind gyakrabban csörrentek meg a telefonok a szerkesztőségben, amikor is felháborodott női(!!) hangok azt sérelmezték, mi nem foglalkozunk a Spice Girlsszel! Kérésetek számunkra parancs, íme egy összeállítás az öt lányról, akik – saját bevallásuk szerint – a férfiak ízlése szerint készítik slágereiket. Úgy tűnik, jócskán túllóttek a célon, hiszen ezek szerint (gondolok itt az Egérfogót olvasó lányokra) a gyengébb nem is szereti a „fűszeres csajokat”...

Az együttes tagjai közül *Melanie Brown* (21) a szőcső, s a legfeltűnőbb jelenség. Érdekes módon a fiúk társaságában mégis szótlanná, visszahúzódomá válik.



*Geri Halliwell* (24) a legidősebb (pfuj, de rondán fogalmaztam) az ötösből. Édesanyja spanyol, így magától érthetően ő a legtemperamentumosabb. Volt kitől örökölnie.

*Melanie Chisholm* (22) veszedelmes futballdrukker. Kedvenc csapata az FC Liverpool. Egyébként ő maga is focizik, bár a gyakori fellépések következtében kevés ideje marad a szeretett bőrbogyóra.

*Victoria Adams* (22) mániákus divatrangó. Ha ideje engedné, legszívesebben női divatmagazinokat lapozna éjjel-nappal. Többnyire Armani-cuccokban jár, s ezt a márkát mindenél többre becsüli.

*Emma Bunton* januárban töltötte be a 19. életévét. Kedvenc színe a rózsaszín. Imádjá az édességet: „ha bezárnának egy szobába sok-sok finomsággal, valószínűleg halálra tudnám magamat zabálni” – jegyezte meg egy interjúban.

Nos, dióhéjban ennyit a Spice Girlsről, akik nevékhöz illően (spice angolul fűszert jelent) a színpadon is alaposan megfűszerezik a show-t. Erről szeptemberben ti is meggyőződhettek, amikor is az öt csiniba-ba ellátogat Magyarországra.

## D.J. Koko

Ha versenyt rendeznének a középiskolás korú lemezlovas számára, minden bizonnyal D. J. Koko hozná el az első három hely valamelyikét. A tizenhét éves debreceni fiatalember a „nagyokat” is elismerésre készítő rutinjával uralja a bulit. Nem kell hozzá sok idő, hogy felfedezzék a sztárdiszkók, s elindulhat egy újabb D. J. karrier. Koko, vagy ahogy tanárai ismerik, Koródi Sándor egyébiránt a gimnázium után jogi egyetemre készül. Ki tudja, talán öt-hat év múlva már úgy kerül a neve a plakátokra, hogy D. J. dr. Koko.



# Némi rap, némi HC, némi Publo Hunny

Ugye, láttátok a Micimackó rajz-filmváltozatát? Akkor talán emlékeztek arra, hogy a mézkedvelő medve csuprára milyen furcsán volt felírva az, hogy MÉZ. Nos, ezzel a nem mindennapi írásmóddal jegyzi nevét a Publo Hunny zenekar. A PH vegyesvágottjának összetevői: egy kis rap, némi HC, kevéske acid-jazz, meg aztán funk-rock és jódag bolondozás, meg időtlenkedés. A vidám és energikus kvintett koncertjei,

melyek a fővárosban és vidéken is előfordulnak, igencsak próbára teszik a rekeszizmokat, s a táncra képes végtagok sem maradnak ernyedten. S végül még egy jókedvre derítő hír: rövidesen megjelenik a Publo Hunny első CD-je. Így aztán otthon is tudod eztán hallgatni. Merthogy tegyük fel, nincs kedved (mert éppen rubeolás vagy) koncertre menni. Azért ha lehet, ne legyetek rubeolások.



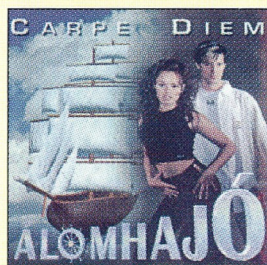
## Popmorzsák

A nyár folyamán jelenik meg a Csinibabával (is) óriási sikert elért *Kispál és a Borz* zenekarról írt könyv. Szerzője a Magyar Narancsból is ismert Marton László Távolodó. Ugyancsak könyv készül a *Tankcsapdáról* is. A sok-sok fotóval illusztrált olvasnivaló a Diákszigeten lesz először kapható.

Egy fantasztikus kazettát juttatott el szerkesztőségünkbe az erdélyi *Black Hole* zenekar. Az öt éve alakult gyergyószentmiklósi együttes már többször járt hazánkban, többek között turnéztak az Eddával és a Republic-kal. Még egyszer hangszülőzom, a 8 számot tartalmazó demokazettájuk első osztályú. Ha minden igaz, idén ők is ott lesznek a Diákszigeten.

A dance-floor berkekben ismerősen cseng már a *TNT* neve. Mint ismeretes, első sikerüket a Napszúrás maxin jelent Bakancsdallal aratták. Nemrég jelent meg új kislemezük *Rendőrnő* címmel. Valószínűleg ez is bombasiker lesz.

Sokáig viszonylagos csönd volt a *Carpe Diem* körül. Nos, ennek vége, hiszen februárban került a boltokba a csapat



új lemeze, melynek már a címe is sokat ígérő: *Álomhajó*. A zene egzotikus helyre kalauzol minket, ahol megmártóztatunk a slágerek tengerében. Az *Álomhajó* című szerzeményhez videoklip is készült, stílusosan a Dél-afri-

kai Köztársaság lélegzetelállítóan vadregényes tájain.

Végül, de nem utolsósorban, az *Ámokfutók* harmadik sorlemzéről szólunk. Kozso, Noa és Candy vérbeli profik a műfajban. Az egy igazi örület, igazi tombolás, valamint a *Forró vágyak és szerelem* című dalaik pedig tuti slágerek. Tudják ezt jól a lemezlovasok is, hiszen az említett dalok szinte állandóan helyet kapnak a repertoárban. Azon olvasóink pedig, akik szeretnének nyerni egy *Ámokfutók* pólót vagy posztert, ragadjanak tollat és írjanak az alábbi címre: *Ámokfutók 1616 Budapest, Pf. 361*. (küldj egy felbélyegzett válaszborítékot is!)



# Antikvárium

## Abuse

Hogyan lépünk az „Isten-módba”?

- 1) Indítsuk a játékot az *-edit* paraméterrel
- 2) Nyomjuk le a Shift és Z billentyűt egyszerre
- 3) Nyomjunk Tab-ot a játék indítására

## Star Rangers

A főcsít a „JAVA” szócska. A többi csak mellékes:

SHAZAM	Láthatatlanság
VITAMINZ	Üzemanyag és teljes lőszer
SCOTTY	Pályaugrás
CAMEO	Átváltás automata pilótára
DUST	Átrepülhetünk a hajókon és objektéken
ISEEU	Kémszemek a térképen
BOXES	Target boxes
BOGONS	Arcok az űrben
ZOOMERZ	Játéksebesség-növelés
VOIZIS	Az adott pálya megnyerése
VOIZIF	Az adott pálya elvesztése
VOIZIx	(ahol „x”=-9): Küldetés 1-9-ig
VOIZIO	10-es küldetés

## Warcraft II: Tides of Darkness

Nyomj Entert a Message prompt eléréséhez, majd az alábbi üzeneteket add fel:

UNITE THE CLANS:	Az adott pálya megnyerése
YOU PITIFUL WORM:	Ugyanaz, csak elvesztve
IT IS A GOOD DAY TO DIE:	Isten mód
GLITTERING PRIZES:	Némi arany, fa és olaj
VALDEZ:	Egy csepp olaj
EVERY LITTLE THING SHE DOES:	Varázserő „upgrade”-elése
DECK ME OUT:	Az összes egység felújítása
ON SCREEN:	Teljes térkép
MAKE IT SO:	Gyors termelés
THERE CAN BE ONLY ONE:	Ucsó pálya

NEVER A WINNER:

Victory impossible...

Némi „erőkiegyenlítés”:

- 1) Lássunk egy pályát
- 2) Írd be: TIGERLILLY, majd Enter
- 3) Pötyögd be ORCx (hol az „x” az okrok számát jelöli 1-14-ig) vagy HUMANx (hol az „x” az emberek száma 1-14-ig)

## Command & Conquer – Covert Action

Ugyan már a küszöbön topog a Red Alert, de hátha valaki használni tudja ezeket:

BLASTUM	Végtelen troop
ZESIR	Sérthetetlen troop-ok
BIGREEN	Végtelen kredit (?)

Egy kis móka:

Tedd be a C&C küldetés lemezt a meghajtóba, s indítsd a játékot így:

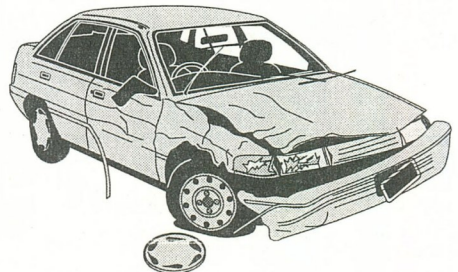
C&C funpark.

Ez tök jó, dinoszauruszokkal játszhatod bármely GDI vagy NOD pályát.

## Death Rally

Már a verseny indításakor jelentős előnyre tehetünk szert, ha beírjuk az alábbi két szót:

drag	végtelen turbo boost
drug	mushroom mód



## Harvester

Nem hiszem, hogy ennél több család kellene:

NICK	Teljes élet
RUCE	Isten mód
DUSTIN	Level 1
BOSTON STRANGLER	Level 2
HELTER SKELTER	Level 3
CHARLES MANSON	Ucsó level
MURDERER	Némi fegyver
SON OF SAM	Némi motyó



## Police Quest – SWAT

Játék közben a PQV beírásával megszűnik minden lőszerprobléma.

## Pray for Death

A Credits képernyőn kell az alábbiakat beírni:

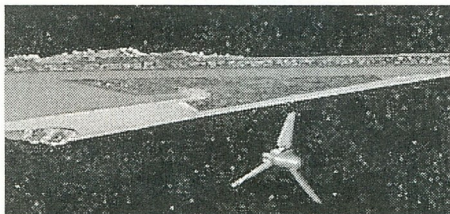
MEETTHEGUYS	Egy rejtett játék indítása
SENDMEFASTER	Gyorsított játék
BLOOBABLOOBA	A fene tudja mi lehet ez...
YEOLDEGAME	Dettó...
TOONSOUND	Rajzfilm-hanghatások (cool)

## Rayman

RAYLIVES	99 élet
RAYPOINT	5 energia pont
RAYWIZ	Az összes extra mozgás
POWER	Erőfőlény
GOLDFIST	Arany ököl
WINMAP	Az aktuális pálya megnyerése

## Return of the Jedi

Ha feljutsz a highscore táblára, tedd félre büszkeséged, s neved helyett DARTH VADER-ét írd be. Ezek után [F2]-vel pályát ugorhatsz.



## Ripper

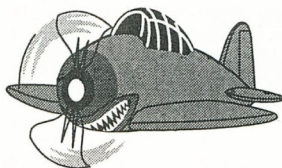
A fejtörőrészeket sikerrel lépheted át, ha beírod az alábbi szavakat az adott helyen (a helyek megnevezését nem fordítom le, így egyértelmű):

Catherine's Well ICE	ARCADE
Falconetti's Shooting Gallery	ARCADE
Catherine's Brain ICE	CAFFEINE
Web Runner's Archive Sliding	Puzzle
	ZZTOP
Falconetti's Secret Well Puzzle	HEADACHE
Pegasus Well Chess Game	ASPIRIN
Orestes Well ICE	ARCADE
Odysseus Well ICE	ARCADE
Falconetti Book Puzzle	SPONGE
Anti-Viral Well Puzzle	PRETZEL

## Super Star Wars

A főmenüben írd be: BRAINDEAD, majd [Esc]-el lépj vissza a menübe. Ha minden tökéletesen klappol, akkor az alábbi billentyűkkel a szintén alábbiakat érheted el:

D	Extra detonátor (kis bomba)
H	Maximum egészség
I	Szuper pajzs
1 - 5	Fegyverek közti turkálás
+	(num. bill.) Extra élet
F1	Következő pálya
A 3D-s pályákon:	
+	(num. bill.) Extra élet
F1	Következő pálya



## Abszolút viccek

- Ki az abszolút műveletlen?  
- Aki azt hiszi, hogy a Casablanca Casanova nővére volt.

- Ki az abszolút óvatos?  
- Aki a húsevő növényre is szájkosarat rak.

- Ki az abszolút pap?  
- Aki a lélek tükrében botorvállkozik.

- Ki az abszolút apáca?  
- Akinek az anyja is apáca volt.

- Melyik az abszolút hullámos haj?  
- Amelyiken tengeribetegséget lehet kapni.

- Ki az abszolút udvarias?  
- Aki a fáradt olajat is helyell kínálja.

- Ki az abszolút háziasszony?  
- Aki tüért és cérnáért siet, ha felhőszakadást lát.

- Ki az abszolút sovány?  
- Aki magában beszél és kihallatszik.  
- Aki a mellét szappanozza és a háta habzik.  
- Akinek a hátára teszünk egy kétforintost, s elől ki-látászik belőle egy forint.

- Ki az abszolút hajcsár?  
- Aki az akasztott embertől is azt kérdezi, hogy miért lóg.

- Mi az abszolút fajgyűlölet?  
- Amikor a kopaszbarack veri a cigánymeggyet.

## Sulihumor

- Hol írták alá a Függetlenségi nyilatkozatot, Pistike? - kérdi a tanár az iskolában.

- Bizonyára a lap alján - hangzik a felelet.

- Mit csinálsz, kisfiam, a klo-tyón?

- Beleesett a zakóm a vécébe.  
- Csak nem akarod felvenni?  
- Á nem... Csak az uzson-  
nám a zsebében van.

Pistike a táblánál felel - il-  
letve nyöszörög. A tanár sür-  
geti:

- Igyekezz, már, fiacskám,  
mert mindjárt kicsöngetnek.  
- Hiszen éppen erre várok!

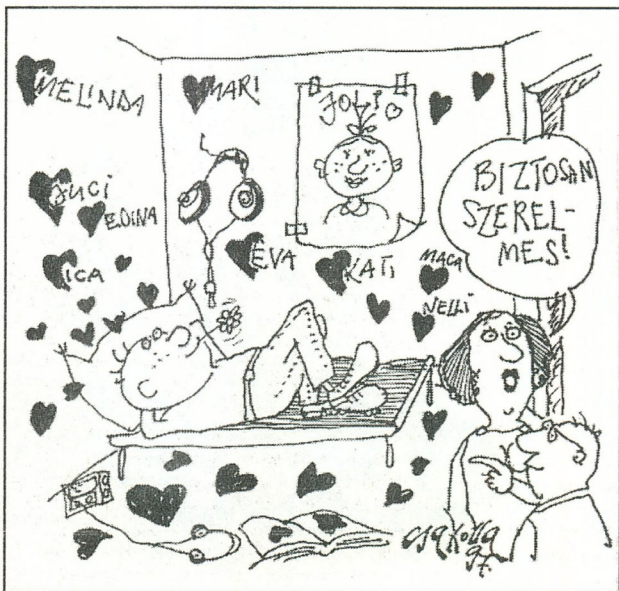
- Gyerekek, ki tud nekem  
egy átlászo fémet mondani?

Pistike jelentkezik:  
- Tanítónéni, kérem, a drót-  
kerítés!

## Nemzetközi tarságok

Magyar:	kopasz	Spanyol:	Copano
Bolgár:	Tarfejev	Finn:	Houko Hajnemez
Lengyel:	Smirgludze	Skót:	If You
Szovjet:	Sivarenko	Indián:	Kopaszpréri
Német:	Kopasch	Arab:	Napad Gupta
Jugoszláv:	Gyoparics		Hajad Lopta
Csehszlovák:	Brfej	Francia:	Voá túnt
Angol:	Copy right		a'la szeur
Kínai:	Ű-Res-Fej-Pang		

Forrás: Ördög Ottó: Por-nó



# 73.02.16

A címben szereplő számsor – nyilván sokan tudjátok már – nem telefonszám. Császár Előd adta ezt az érdekes címet a napokban megjelent nagylemezének. A népszerű előadó az Egérfogó olvasói között is közkedvelt, hiszen mint azt februári számunkban olvashattátok, Előd lett 1996 legjobb szölistája. Ne felejtjük el, a ti szavazataitok alapján.

– Most megjelent önálló albumomon azokat a zenei ötleteket valósítottam meg, melyek az FLM lemezre nem fértek volna fel, mert saját egyéniségemet és zenei világomat tükrözik. Ezért is lett a lemez címe ilyen sokatmondó; 73.02.16, amely dátum a születésnapom.

En mindig csinállok valami olyat, ami nem illik bele a képbe. Egy darabig mindenki azt hitte, hogy egy szürke kis zenészegér vagyok. Aztán kiderült, hogy televíziózom. Producerként összehoztam egy lemezt a TNT nevű együttesnek, előtte meg csináltam egy technolemezt, meg egy csomó olyasmit, ami az FLM imidzsbe nem illik bele. Ez mind meglepetés volt a környezetemnek.

Hogy kik hatottak a zenémre leginkább? Nos, nagy hatással volt rám a Depeche Mode, amikor tizenöt-tizenhat éves voltam. Valami olyasmit csináltak, ami teljesen egyéni, és nem hasonlítható semmihez. Mostanában különböző angol dance producerek vannak rám hatással. Egy Farley and Heller nevű duó, egy David Morales nevű remixer, Frankie Knuckles, és imádom a Pet Shop Boyst... szégyen, nem szégyen.

Ami a szövegeimet illeti, sosem mondtam, hogy meg akarom váltani a világot. A jó szöveg nekem azt jelenti, hogy működőképes, énekelhető. Írtam már csak azért szöveget, hogy legyen ott valami. Erre meg külön megdicsérte valaki, mert neki olyasmit mondtam, amit én nem gondoltam arról az egészről.



# A Kelly-bárka



A világ utcái és terei a színpaduk. Az otthonuk pedig egy tágas, nyílt tengeri lakóhajó, amely Kölnnél, a Rajnán horgonyoz. (Írországi udvarházuk leégett). A lakóhajó minden komforttal el van látva: 30 000 wattos generátor, mely a központifűtést, a mosógépet, a melegvizet és az áramot biztosítja; 4000 literes víztartály, és háromhengeres, 164 lóerős motor egészíti ki még a technikai berendezést. A lakóhajó maga 34 méter hosszú, 6 méter széles. A tizennégy kajüt mellett a hajón balett-terem és digitális keverőpulttal rendelkező stúdió is van. Nem más ez, mint egy csúcstechnikai berendezésekkel felszerelt bárka. Dan, a család fő fedezte fel annak idején ezt a „csónakot” igen pocskék állapotban, Amszterdamban. A hajó 1929-ből való, amikor szénszállításra használták Anglia és a szárazföld között. A család sajátkezűleg, lassanként, lépésről-lépésre építette újjá.

A kedvenc helyük a Kellyknek a szép és régimódián berende-

zett nappali, ahol először belépvé a zongora és a dobfelszerelés kerül az ember szeme elé. A nappali mögött helyezkednek el a gyerekek lakó-hálószobáik. Amiről így nyilatkozott egyszer Paddy: „Ígaz, hogy mindenkinek van saját szobája, de legtöbbször mindannyian együtt vagyunk, perse mindig ott, ahol apa van”.

A Kelly papa birodalma nem más, mint egy 24 négyzetméteres kajüt, mely korábban is kapitányi lakóhely volt. A szoba felszereltsége tehát méltán pazar: két videolejátszó, egy DAT kazettás lejátszó, valamint hi-fi berendezés. Itt ellenőrzik a Kellyk, videó segítségével, hogy sikerült színpadi showjuk, szintén itt hallgatják meg közösen a legújabb szerzeményeiket.

Paddy (20) szobája nagyon kényelmes, régi hobbitját őrzik a ma is tucatszám fellelhető plüssmacik. Barby (22) nagyon sokat fest. Szobájában minden tenyérnyi helyet a saját készítésű akvarellek és ceruzarajzok foglalnak el. Patricia (28) kajütjében nehéz sorsuk van a könyves-

szekrényeknek, hiszen roska-doznak a filozófiai és földönkívüli tudományokkal foglalkozó könyvektől, melyek hiteles tükröt adnak a szoba lakójának kedvenc időtöltéséről. Maiti (18) hobbija igazi női elfoglaltság, hiszen minden szabad percét a konyhában tölti főzéssel és sütéssel. Kathy (34) házassága óta férjével, Vincenttel és gyermekükkel, Seannel egy háromkajütös hajón él, közvetlenül a Kelly-bárka mellett.

A fiúk mindannyian sportrajongók. Jimmy (26) szereti a nyilatást, míg Joey (25) kick-boxot tanult és öccsét, Angelot (16) is igyekszik beavatni fogások rejtelmeibe, és az egyéb trükkökbe.

Zene nélkül a Kellyk nem tudnak meglenni, mégsem szólnak állandóan a rádió, sőt gyakran hallgat csendben a sarokban, hiszen valaki mindig van, aki hangszerezen játszik, vagy éppen énekel. Arról, hogy valóban milyenek is ők élőben, magad is meggyőződhetsz márciusban, Budapesten.

# Elektromos Orká

A játék lényege, hogy a flipperasztalon található két – esetleg több – karral minél ügyesebben lökjük el a pályán lévő golyókat. Meghatározott feladatokat kell teljesíteni, a győztes természetesen az, aki a játék végére a legtöbb pontszámot elérte. Ez persze csak a legalapvetőbb információ a flipperről, de aki többet is szeretne tudni erről a napjainkban egyre népszerűbb játékról, az tartson velünk! Először Amerikába, a flipper hazájába repülünk.

Az egyesült államokbeli Chicagóban minden évben szerveznek egy hatalmas flipperbemutatót és kiállítást. A világ legnagyobb ilyen jellegű rendezvényén évről évre egyre több játékot mutatnak be, és a nézőknek itt lehetőségük van kipróbálni a legújabb fejlesztéseket, illetve találkozhatnak a játékok tervezőivel is. Tavaly, a tizenkettedik Flipper Expón közel ötven új gépet mutattak be, melyekből néhány típus valószínűleg hamarosan hozzánk is eljut.

Chicagóban az expóval egy időben a flipper egész történetét bemutató kiállítás is nyílt, ahol kétszázötven gép segítségével végigkísérhető volt a játék fejlődése az első gyártmányoktól kezdve a legmodernebb gépekig.

Bár Angliában az elmúlt évtizedben kevesebbet forgalmaz-



Az első ilyen jellegű játékgepet – az Elektromos Orkánt – 1937-ben, egy Orlando Murphy nevű tervező alkotta meg. Már a kezdetekben nagy sikert arató gépek hatalmas karriert futottak be. Az 1940-es évektől megindult sorozatgyártásuk, és 1955-re komoly iparággá nőtte ki magát. A világ számos országában ma is az egyik legnépszerűbb ügyességi játéknak számít.

tak belőle, a legnagyobb felvevőpiacon, Amerikában évről évre egyre több flipper talál gazdára. A játék nagy népszerűségnek örvend még Japánban és a nyugat-európai országokban is.

A flipperek nagy része a mozikban bemutatott filmek

alapsztorijaira épül, de vannak labda- vagy kártyajátékot bemutató, és természetesen kitalált történetekre épülő flipperek is. Magyarországon is nagy sikert arattak például a Jurassic Park, vagy a Csillagok Háborúja nevű gépek, melyeken azok igazodhattak el a legkönnyebben, akik látták a filmeket.

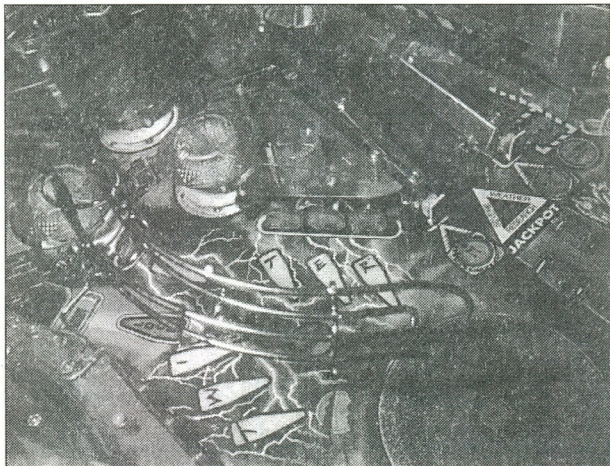
A legmodernebb gépeken csodálatos grafikai programok futnak, melyek állandóan közlik a játékoskal, mi a teendő. A legtöbb gép ma már „beszél” is, így nem kell mindig a monitort figyelni, bár rengeteg információ csak a képernyőn látható. A pontszerzésnél a legfontosabb feladat, hogy kövessük a gép parancsait, utasításait. A flipperasztalon lévő lámpák, illetve a hang- és képzelzés is segíti a tájékozódást. A feladatokat legtöbbször sorrendben kell teljesíteni, de azokat előtte még ki kell érdekelni. Az asztalon ugyanis olyan lyukak vagy folyosók vannak, ahová előbb be kell lőni a golyót, amiért pluszpontok és a teljesítésre váró feladatok járnak. A többszintes asztaloknál például csak akkor lehet a második emeletre jutni, ha az alsóbb szinten elérünk egy bizonyos pontszámot, melyre automatikusan kinyílik egy szintelzáró retesz.

A gépeket változatos formákban és témákkal készítenek. Van, amelyikben forgó mágne-

# ntól a Tornádóig

ses korong található, a másikban akár négy kar is lehet, de van olyan is, amelyben kis helikopter juttatja el a golyót az egyik helyről a másikra. Mind egyik gép rejt valami különlegességet. Akad, amelyiknél a golyókat pisztollyal kell kilőni, a másikban egy nagyobb sebességre képes gumilabda is található. Egy játék során legtöbbször három golyó áll a játékosok rendelkezésére, viszont ha valakinek sikerül az Extra Ball-t kiérdemelnie, akkor egy golyót jutalomba kap. Természetesen egyszerre több golyó is lehet játékban, ami a Multiball teljesítésével érhető el. Ilyenkor hatalmas fejetlenység veszi kezdetét, hiszen bizonyos ideig folyamatosan érkeznek be a pályára golyók. A legtöbb játékban ez csak rövid ideig tart, és aki valóban ügyes, ezalatt megsokszorozhatja pontjainak számát. Általában ekkor lehet teljesíteni ugyanis a Jackpotot, amiért a legtöbb pont jár. Egy bizonyos pontszám elérésénél az összes gép jutalomjátékot ad. Sőt, a legügyesebbek be is írhatják nevük kezdőbetűit a gépbe, és az első helyezettek monogramjai a gép bejelentkezésénél a képernyőn is feltűnnek. A flipperek rajongóinak ez a népszerűség jelenti a legtöbbet, ezért napokon át képesek fejleszteni ügyességüket, és rendíthetetlenül gyakorolni a különböző technikákat. A profi játékosoknak jó memóriával és természetesen nagy kényeztetéssel kell rendelkezniük.

Hazánkban a kilencvenes évek elejétől a Fun Szórakoztató Központ rendelkezik a legnagyobb flipper- és játékautomataparkkal. Az elmúlt esztendőben



hivatalosan bejegyzett 2537 gépből 532 tartozott a debreceni céghez. Vezetője érdekes információkkal szolgált a flipperek mellett ugyancsak rendkívüli népszerűségnek örvendő videojátékokról.

Hinnétek, hogy a számítógépek korszakában valamennyi játékprogram előbb ezeken a hatalmas, majdcsak szekrény méretű masinákon fut le először? A legnagyobb gyártók a SEGA, a Namco, a Taito a hardiparban kikísérletezett csúcstechnológiát felhasználva dobják piacra legújabb termékeiket. A programok 90%-a ma már Japánból indul el világhódító útjára, és valamennyi három hónap alatt „előregszik”. Csak ezt követően kerülnek lemezre és szolgálják ki a számítógépes játékok kedvelőit. A szakember szerint nagyon messze van még az az idő, amikor a bárki számára otthonában is elérhető játékprogramok véglegesen kiszorítják a „röghöz kötött” automatákat.

Utóbbiakat ugyanis egyre nagyobb felbontású és méretű képernyővel látják el, sőt már jó ideje háromdimenziós programok is futnak. Korábban a legnépszerűbbek és nálunk évenként kereszttől slágernek számítók a Final Fight, a Tetris, a Golden Axe és a Mortal Combat voltak, jelenleg a Cadillac Candy a legmenőbb.

Nem árt megjegyezni, hogy ezek a gépek – ellentétben néhány hivatal véleményével is – nem pénznyerők, valóban a szórakozást szolgálják. Egy-egy profi játékos, akárcsak a flipperen, ezekkel is hosszú ideig el tud játszani anélkül, hogy egy vagyont költena rá. Néhányan egyszerűen sportot űznek abból, hogy minél több jutalomjátékot szedjenek össze, amit aztán akár pénzért is továbbadjanak a kevésbé ügyes társaiknak.

*A cikk elkészítéséhez nyújtott segítséget köszönjük a Silverslot Kft.-nek és a Fun Szórakoztató Központnak.*

## Felemás tallózás

- Papa - kéri a skót gyereket az apját -, adj három pennyt, hogy megnézhessem az óriáskigyót!

- Felesleges, ott a nagytó, nézgesd azzal a gilisztát!

- Csabi, edd meg azt a tányér levest. Más gyerek boldog lenne, ha csak a felét kapná!

- Én is.

A parasztbácsi a háza előtt a puskájával sárkányrepülőre lövöldöz.

- Na, mi van - kérdezi az asszony -, leesett?

- Még nem, de az embert már elengedte.

- Hogy hívják a félfülű manót?

- Mono.

- Miért kopog a cipő?

- Mert nem éri el a csengőt.

Egy részeg kopogtat a villanyoszlopon és ordít:

- Nyissák ki!

Arra megy egy rendőr és megkérdi:

- Mit csinál itt, jóember?

- Ki van írva, hogy szoba kiadó és nem nyitják ki.

A rendőr felnéz.

- Pedig itthon vannak, ég a lámpa.

Egy nő be akar állni az autójával két kocsi közé. Először a mögötte állónak koccan, aztán az előtte állónak. Odamegy hozzá egy rendőr:

- Asszonyom, ön most parkol vagy biliárdozik?

## Defektések

Egy autó beragad az úttest közepén tatóngó mély iszapgödörbe. Egy paraszt arra jön és megkérdezi:

- Hozzam a lovakat, hogy kihúzzuk a kocsit?

A sofőr helyeslően bólint. A paraszt elmegy és rövid időn belül megjelenik a lovakkal, kivontatja a kocsit a gödörből, amiért 1000 forintot kap.

- Tegnap este óta ez a huszadik autó, amit kihúztam - vigyorg, az ezrest zsebre vágva.

- Hogyan? Ön éjszaka is dolgozik?

- Igen - feleli a paraszt -, akkor hordom a vizet a gödörbe.

Középkorú házaspár első kerékpártúrájára indul. Mellettük mindkét oldalon száguldoznak az autók. Végül a feleség megkérdezi:

- Géza, te biztos vagy abban, hogy ez a fehér vonal itt középen a kerékpárút?

Egy hölgy vezetni tanul. Egy hét múlva megkérdezi az oktatójától:

- Mennyire van még szükségem, hogy tudjak vezetni?

- Körülbelül háromra...

- Három órára?

- Dehogyan, asszonyom! Három autóra.

A rendőr megállít egy veszetül száguldozó Mercedes, és így szól a vezetőjéhez:

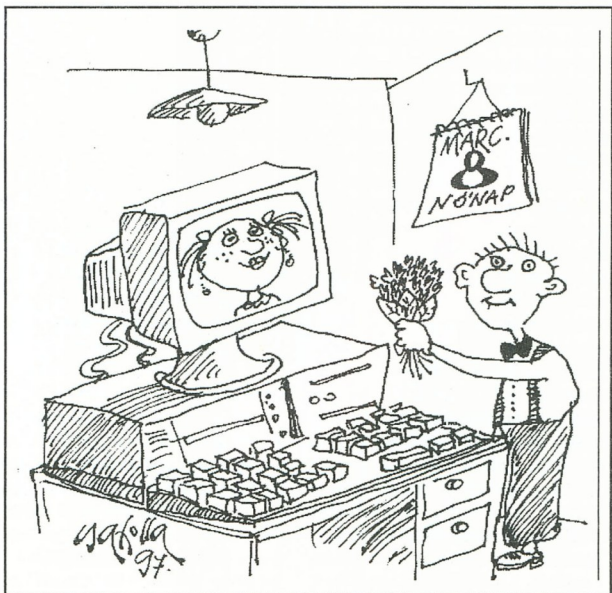
- Ön legalább kétszázzal száguldott belterületen, s ezt a radarunk is bemérte.

- De kérem - tiltakozik a vezető -, biztosan rossz volt a műszer.

- Jó, akkor följelentem mélyrepülésért.

- Mondja, Petrezselyem úr, elégedett az új autójával?

- Én egyáltalán nem, de a szerelőm annál inkább - hangzik a felelet.



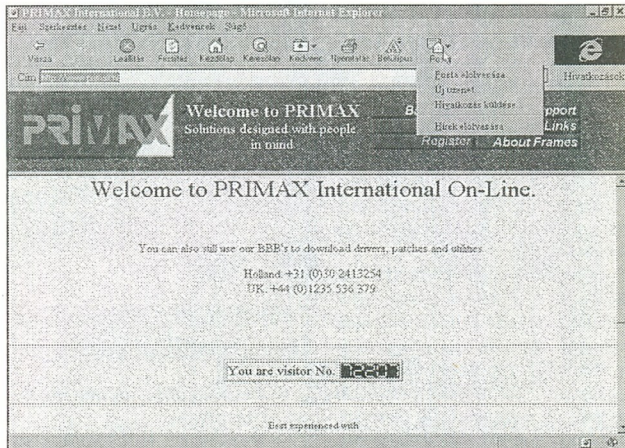


# E-mail és Netikett

Mély tisztelettel köszöntöm minden olvasómat. Remélem, mindenkinek jól szolgál a kedves egészsége.

Ebben a cikkemben az Interneten használatos protokollokról lesz szó. Hogy ez már volt? Persze, csak azok a gépek társas érintkezési szabályaik voltak. Most azt szeretném megmutatni, hogy az embereknek hogyan kell viselkedniük a neten. Hogy hol találkozhatnak itt az emberek? Például, amikor levelet küldenek egymásnak, vagy amikor egy csevegő partyn vesznek részt.

Milyen szabályok szerint kell ekkor viselkedni? Levelezésnél majdnem ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a normál levél esetében, csak egy kicsit lazábbak, szabadabbak lehetünk. Azonban nagyon vigyázni kell, nehogy ez a fene nagy szabadosság trágárságba csapjon át. Sohasem tudhatjuk, hogy ki ül a billentyűzet másik végén. Lehet, hogy amit mi jópofának találunk, az a másikat megsértheti. Belsőleges hangon csak olyannal szabad levelezni, akit legalább ennyire ismerünk. Íme egy pár jó tanács a levelezéssel kapcsolatban:



- Az elektronikus postán soha ne küldjünk olyan személyes jellegű üzeneteket, amelyek, ha nyilvánosságra kerülnek, kellemetlen helyzetbe hozhatnak bennünket.

- Az üzeneteink ésszerű hosszúságúak legyenek.

- Soha ne küldjünk sértő, bosszantó hangvételű leveleket.

- Az üzeneteink hangvétele lehet barátságos és fesztelen is, de elképzelhető, hogy a fogadó oldalon nem ehhez a hangnemhez szoktak hozzá és így leve-

lünket kétkedve fogadják. Legyünk óvatosak.

- A szöveg gépelésekor a kis és a nagybetűket megfelelő arányban és helyen alkalmazzuk. Ha ugyanis CSUPA NAGYBETŰVEL ÍRUNK, AZ KIABÁLÁSNAK TŰNHET. Ezzel ellentétben a csupa kisbetű bizalmaskodónak, túlságosan fesztelennek tetszhet.

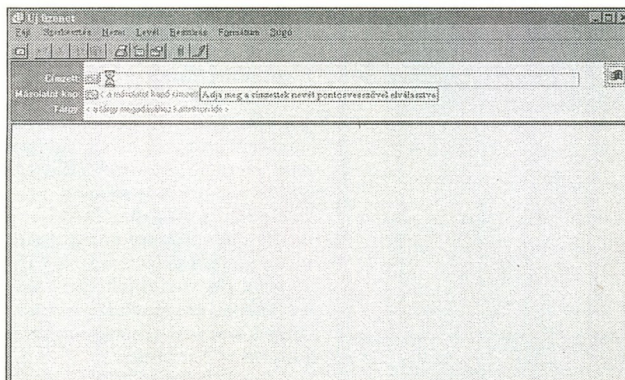
- Nagyon óvatosnak kell lennünk a viccekkel, kétértelmű szövegekkel. Arra gondoljunk, hogy aki olvassa üzenetünket, nem láthatja arckifejezésünket, kacsintásainkat, még a hanghordozásunkat sem érzékelheti.

- Mielőtt az üzenetet elküldjük, olvassuk át alaposan, ugyanis a legtöbb rendszer a már elküldött üzenet visszavonását nem teszi lehetővé.

Mivel az elektronikus levél a kétértelmű szövegeknél félrevezető lehet, a felhasználók igyekeztek jelezni egymásnak, hogy az adott mondattal, szóval milyen érzelmet szerettek volna kifejezni. Mindezt ASCII karakterekkel is meg lehet tenni. Például:

:-) ez egy nevető arc,

:( ez egy szomorú arc,



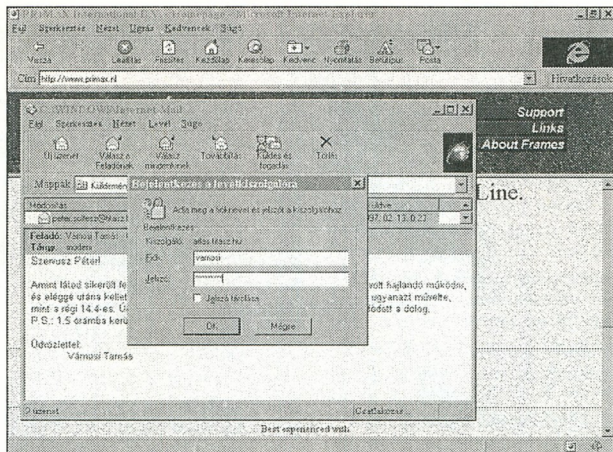
:) ez egy kacsintás,  
:P ez egy kinyújtott nyelv  
(mindezeket kicsit félrefordított  
fejvel kell nézni).

Ha már ennyi szó esett a levelezésről, nézzük meg közelebbről is, mit jelent az e-mail. Szó szerinti fordítása elektronikus posta. A Hálózat segítségével levelet, üzenetet küldhetünk egy személynek, aki akár a világ másik végén van, de ott rendelkezik egy olyan számítógéppel, amelyik kapcsolódik az Internetre.

Valójában úgy működik az egész, mint a valódi posta. Minden kapcsolódó felhasználónak van egy címe és egy postaládája. Ha a címére üzenet érkezik, a rendszer azt a postaládájába helyezi el, s mindaddig otthagyja, míg ki nem veszik azt onnan. Ha a címzett ismeretlen, akkor a rendszer mindent elkövet, hogy a levelet visszajuttassa a feladónak. Bár a rendszer elég szívós: csak többnapos sikertelen próbálkozás után szánja rá magát erre a lépésre.

Vegyük sorra, mi szükséges, hogy e-mailt tudjunk küldeni valakinek:

- Kell rendelkezniünk egy felhasználói névvel és egy jelszóval egy olyan gépre, amelyik része az Internetnek.



- Szükségünk van egy levelező programra.

- Ismernünk kell annak a valakinek a címét, akinek küldeni akarunk (bár ez triviálisnak hangzik, néha ez a legnagyobb gond).

Ha mindezek megvannak, a nehezén már túlvagunk. Most már csak a levélírás van hátra, és a címzés. Hogyan épül fel egy e-mail cím? Két fő részből áll, melyeket az egyik kedvenc karakterem a @ (kukac) választ el egymástól:

*username és domainname*  
(*username@domainname*).

A username a fogadófél fel-

használói nevét vagyis postafiókját jelenti. A domainname több egymástól ponttal elválasztott részből állhat (lásd: előző szám). Az alábbi e-mail címből mit lehet leolvasni:

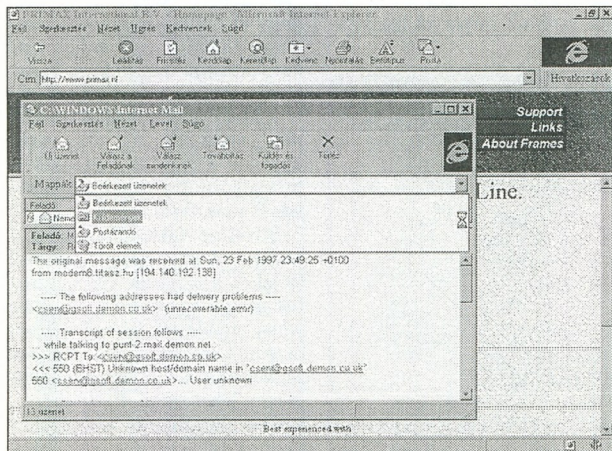
*jones@dragon.yale.edu?*

Látható, hogy ismerősünk jones néven jelentkezett be a Yale Egyetem Dragon nevű számítógépre. Igaz, milyen egyszerű?

Hogyan juthatunk hozzá valakinek az e-mail címéhez? Legegyeszerűbb, ha megkérdezzük tőle. Ha ez az út nem járható, van egy pár segédprogram, amelyekkel nagy eséllyel van meg tudni azt. Ilyen például a Netfind program. Ezt akkor célszerű használni, ha nem ismerjük a személy felhasználói nevét, de tudjuk, hogy melyik intézményben lehet őt megtalálni. Ekkor érdemes azaz a számítógéppel telt-kapcsolat létesíteni, és arra netfinként bejelentkezni. Ekkor a program az adott szervezet számítógépeit végignézi, és minden megfelelő nevet megad.

Első nekifutásra ennyi, amit az elektronikus levelezésről tudni illik. Ha valakinek van valami ötlete, észrevétele, kérem, hogy a netikettnek megfelelően jutassa el hozzám:

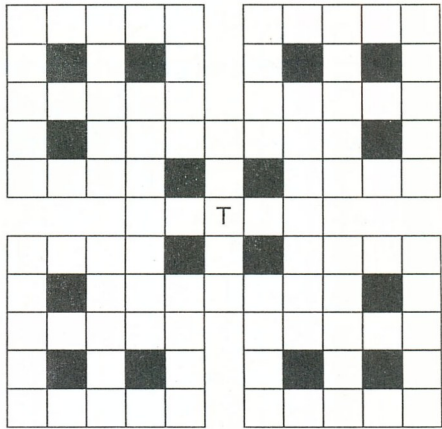
*tamas.vamosi@titasz.hu*



# Négylevelű

Helyezd el az ábrában az alább felsorolt szavakat! Helyes megoldás esetén a kimaradt hat szó első betűiből összeállíthatás egy újabb szót. Nos, melyik ez a szó?

Beírandó szavak: ALÁHÚZÓ, ALOIS, AROSA, ASZÚ, ÁMUL, DALOL, ENYV, ERED, ELELMES, GARA, HALAS, HATÁR, IMOLA, ITAL, JAPÁN, KIADÓ, KRÍM, LEGEL, LETÉP, LIMES, LOHOL, LÓVÁ, MALEV, MEGRÁGÓ, MÖBEL, NAGYÍTÓ, ORAVA, ORION, ROBOG, SIKK, SOSE, SZARV, SZEPEGŐ, UTAS, ÚJRA, ZSIGA



# Skandi

Ha helyesen töltöd ki az ábrát, a számozott négyzetek betűiből összeolvashatod egy világhírű bakanckárka nevét. A megfejtést az alábbi címre küldjétek április 2-ig: Stone üzlet (Debrecen, Petőfi tér 9.) Az összes helyes megfejtést beküldők között 3 Stone-pólót sorolunk ki.

# Megfejtések

Az előző számunk rejtvényeinek helyes megfejtései: *Kipótóló*: divat. *Skandi*: multimédia. *Ossz és húzz*: Családi kör. *Anagramma*: majom. *Egy, kettő, három*: palotás.

A szerencsés nyertesek: Konyári István Debrecen, Ajtai Erika Debrecen. Nyereményüket a szerkesztőségben (Debrecen, Tömös u. 13.) vehetik át.

SZABOLCS SZATMÁRBERÉGI M. KÖZSÉG	MEGBOTLÓ GÜNYRAJZ	TIZ ALATTI SZÁM	HELYRAG	AZ EGYIK CSAVAR	AUGUSZTUSBAN ÜDÜL	ABBAN AZ IRÁNYBAN NÉVELŐ	INGEREL BOSSZANI RÉSZBEN ODAESIKI	DIÁK CUCCA SZÉP NŐI NÉV
	JAPÁN PENZ	MESTER-FOGAS		DÉL-GYŰMOLCS		5		
DUNÁN-TULI HEGYRSÉG	4		TÖRÖK VÁROS	ITTRIUM	HEVESI HELYSÉG			
			ÖN, NÉMÉTÜL	SZÉKES-EGYHÁZ	NÁTRIUM			
TEKE-GÖLYÖ IGEJE			IDŐMÉRŐ SZERKEZET			SZÜKSÉGES	IVOLÉ	
VAGYON	8					ÖNKIVÉLET	7	
		OLASZ AUTOJEL		EZEN A NAPON		RITKA NŐI NÉV		
		KERÜL DRÁGA		TENGERI EMLŐS	3	KIKOTOR		
SZAVAZAT	RUHA RÉSZÉ, NVL			DEPÓ				
	PUSZTAKÓCS			FUTÁSRA BIZTÓZÓ SZÓ		2		
MOTOR NÉVADÓJA			HIÁNYOS ÁRUL					
			FŐSZTÁLYBAN VANI		PLACID		DEHOGYI	
INDULATSZÓ		HITELNYÚJTÁS			TÉLSZPORT		Á. Á. J.	
ÖRDÖNGÖS VANDOR		AUTONÓM TERÜLET						
						1		
EDZŐTÁBOR HELYE	6		AZ ARANY VEGYJELE		HOZZÁ-EDZŐDIK			

K	O	S	P	O	R	T	I	Z	H	I	K	A	L	O		
Á	R	Z	C	D	R	G	S	Á	S	K	A	V	A	S		
S	O	S	Á	A	E	A	Ö	O	A	E	K	E	T	Z		
U	Z	P	F	R	L	G	R	P	Z	N	B	E	K	E		
K	K	S	I	A	T	V	U	Ö	I	A	A	L	E	L	R	P
K	I	K	G	A	Y	N	A	K	T	U	L	G	I	S	E	P
K	T	O	P	Y	É	Y	I	A	E	A	E	K	Z	T	S	P
K	S	I	R	A	A	N	B	D	R	R	E	A	Á	Z		
A	N	I	D	D	L	O	O	E	A	R	A	K	Z	E		
T	Z	S	O	R	K	O	S	R	T	O	R	K	O	S		
S	U	K	I	F	A	R	G	E	N	T	I	N	A	Z		

A Kékek és a Pirosak mérkőzésén pontosan követheted a labda útját, ha helyes választ adsz a meghatározásokra. A válaszok a pályán találhatóak: fel, le, jobbra, balra és bármelyik átló vonalán haladhatnak, de egy szó mindig csak egy irányba folytatódik, nem török meg.

Minden szó utolsó betűje egyben azonos a következő szó első betűjével, hiszen a labda útja is folyamatos. A játék középkézdéssel kezdődik, és gól után, illetve a második féldő elején ott is folytatódik a középben látható K betűről. A gól csak akkor érvényes, ha megzörren a háló, azaz valamelyik szó a kapuban végződik. A Kékek kapuját a K betűk, a Pirosakét az P betűk jelzik. Kapucserre nincs. A rejtvény egyik megfejtése a meccs végeredménye. A föl nem használt (át nem húzott) betűket sorban összeolvasva a magyar labdarúgás egyik kiemelkedő alakjának a nevét tudhatod meg. Ez a másik megfejtés.

## Focimeccs a rejtvénypályán

### Első féldő:

Szűk nyakú ivóedény – testedzés – dohánybolt – kicsodák? – ... Csoma Sándor; neves Ázsia-kutató volt – nyelvtani fogalom – fehér anyag – felirat az üzlet ajtaján – matéria – sakkfigura – rajzművész – énekével a hajósokat magához csábító képzeletbeli lény – huszár jelzője lehet – dél-amerikai ország – szándék – harckocsi – nyújtón végzett átfordulás – könyv, újság megjelentetője – mindenkinek ad lapot – ravasz, fortélyos – baráti köszönet – térképgyűjtemény – ügyes tolvaj – szét – originalis – és itt a bíró az első féldő végét jelzi.

### Második féldő:

Híres komikus volt (Gyula) – armádia – gyomos – tömegesen nagy kárt okozó növényevő rovar – Miskolc hegye – Goethe műve, de női név is – gabonát betakarít – falánk – egyfajta újság – korong a hokiban – ismert színművész (Flórián) – ócskás – alkohol – panasz szava – becézett Kázmér – olasz névelő – takar – az udvarra – kézzel jelez – hangos tetszésnyilvánítás – többször – kalászos növény – a kén és az urán vegyjele – kis-ázsiai eredetű szőnyeg – a juh hímje – és ebben a pillanatban a mérkőzés végét ért. Nos, mennyi lett az eredmény és mi a másik megfejtés?

# Művimiksz

**Az Egérfogó és a Hajdú Film közös játéka**



Az itt látható három képen a márciusban bemutatásra kerülő új filmek egy-egy jelenetét látjátok. Az első képen a Fészkes fenevadak című amerikai vígjáték főszereplői. Korábban egy ugyancsak nagysikerű előadásban is ők játszottak, születek biztosan emlékeznek rá: A hal neve: Wanda. *Legalább kettőnek a nevére lennénk kíváncsiak. Segítséggül annyit: a hölgy egy magyar származású világhírű színész lánya.*

A Függetlenség napja után a mozivászonon most egy újabb társaság érkezik meghódítani a Földet. A Támad a Mars! című film aranyos úrlényei mellett két jól ismert főszereplő gondoskodik a nézők szórakoztatásáról. *A második és harmadik képen ők láthatók, de vajon tudod-e, kikről van szó?*



Ha a kérdésekre tudod a választ, küldd be április 2-ig szerkesztőségünk címére (Debrecen 2., Pf. 243.). A helyes megfejtést beküldők között a Hajdú Film plakátjait sorsoljuk ki. Az eredményről áprilisi számunkban értesítjük a nyerteseket. Múlt havi számunk megfejtései: a Kispál és a Borz legutolsó lemezének címe: Ül! Jean-Claude van Damme filmjei: A kalandor, Hiába futsz Nyertesei: Györfi Ágnes, Debrecen, Rajzinger Zsuzsa, Kiszvárd



4032 DEBRECEN  
Lehel u. 10. fszt.  
Telefon: 52/430-777  
Tel./Fax: 52/430-530



Telekommunikációs Szolgáltató  
és Kereskedelmi Kft.

## Internet iroda és bemutatóterem

Internet-elérés egyéni felhasználók  
és közületek részére már 1500 Ft-tól!

4024 Debrecen, Vígkedvű M. u. 41.  
Tel.: (52) 412-026, 368-480 • Fax: (52) 368-480

adidas 

## Bo-Bo Bt.



### Sportcipő-, ruházati bolt

Debrecen, Piac u. 43. Tel.: 06-30-282-440



### Umbro Sportruházati bolt

Debrecen, Piac u. 45. Tel.: 06-20-249-413



### Dzsekik, szabadidőruhák,

futball- és tornacipők, cipők, labdák,  
felszerelések, csapatmezek, sálak.

Nyitva: 9-18 óráig, szombaton 9-13 óráig

**Csapatoknak 10% kedvezmény**



## Materiálesztst számítástechnika

Hardware részegységek,  
Számítógépek,  
Szakkönyvek nagy választékban!



Debrecen, Széchenyi u. 10. Telefon:( 52 ) 430-468