

A magyar labdarúgó-válogatott hazai pályán 2–1-re legyőzte a hajrában szépítő Norvégiát az Európa-bajnoki pótselejtező visszavágóján, ezzel kettős győzelemmel, 3–1-es összesítéssel kijutott a 2016-os franciaországi kontinenstornára. A magyar csapat Eb-n 1972, míg nagy világversenyen 1986 óta szerepelhet először. Az Eb sorsolását december 12-én tartják Párizsban.

EB-PÓTSELEJTEZŐ, VISSZAVÁGÓ **MAGYARORSZÁG–NORVÉGIA 2–1 (1–0)**

Budapest, Groupama Aréna, 22 186 néző. Vezette: Velasco Carballo (spanyol)

MAGYARORSZÁG: Király G. – Fiola, Guzmics, Lang, Kádár – Nagy Á. – Dzsudzszak, Elek (Pintér Á., a szünetben), Kleinheisler (Németh K., 74.), Lovrencsics – Priskin (Böde, 62.).**Szövetségi kapitány:** Bernd Storck

NORVÉGIA: Nyland – Elabdellaoui, Hovland, Forren, Aleesami – Tettey, Johansen – Skjelbred (Berget, 80.), Ödegaard (Pedersen, a szünetben), Elyounoussi (Helland, a szünetben) – Henriksen. **Szövetségi kapitány:** Per-Mathias Høgmø

Gólszerző: Priskin (14.), Nyland (83. – öngól), ill. Henriksen (87.)

A párharcot kettős győzelemmel, 3–1-es összesítéssel Magyarország nyerte meg

Több szempontból is történelmi jelentőségű mérkőzés volt ez, hiszen Király Gábor 101. alkalommal lépett pályára a magyar válogatottban, ezzel beírta az eddigi csúcstartó Bozsik Józsefet. Az első mérkőzéssel ellentétben ezúttal nem kellett hatalmas bravúrt bemutatnia rögtön az elején, sőt az első 13 percben egyetlen nagyobb helyzetet sem láttunk.

De aztán elérkezett a 14. perc! Kádár Tamás indította hosszú passzal a bal oldalon meglóduló **Priskin Tamást**, aki befelé húzott, kicselezte védőjét, majd jobbal 15 méterről kilőtte a kapu bal felső sarkát. Védhetetlen találat volt: **1–0!**

A gól után visszaállt a magyar válogatott, de a norvégok nem igazán tudtak mit kezdeni mezőnyfölényükkel. Nem voltak persze teljesen veszélytelenek, a 27. percben például Haitam Aleesami került oda a magyar kapu elé, de Király Gábor résen volt, megúsztuk szöglettel.

Az utolsó negyedórában kétszer is közel álltunk a gólhoz, előbb Lovrencsics Gergő fejelt mellé Kleinheisler László fordítása után, majd szintén Kleinheisler passzával Priskin került helyzetbe, ám nem passzolt a közepén üresen érkező Dzsudzszak Balázshoz, lövését blokkolták.

A norvég kezdőcsapatba bekerülő Martin Ödegaard nem villogott az első félidőben, kis híján mégis gólpasszt jegyezhetett: a szünet előtti utolsó szöglete után Even Hovland a bal oldali kapufa tövére fejelt.

Ödegaardnak ez volt az utolsó említésre méltó megmozdulása, a szünetben ugyanis lecserélte Per-Mathias Høgmø, aki egy másik cserét is végrehajtott ekkor, míg nálunk Elek Ákost Pintér Ádám váltotta.

A második játékrész elején nagyon beszorítottak minket a vendégek, ám sikerült ezt az időszakot átvészelnünk. Olyannyira, hogy az 58. percben már azon bosszankodhattunk, hogy nem 2–0-ra vezetünk, hiszen Dzsudzszak Balázs amolyan Robbenes csavarásánál a léccel mentette meg a norvégokat. Az utolsó húsz percben fordulva ismét Dzsudzszak alakított ki magának lövőhelyzetet, de 17 méteres próbálkozását Örjan Nyland nagy vetődéssel hátrította.

Nem sokkal később Királyon volt a sor, Marcus Pedersen közeli lövésébe vetődött bele, ez is hatalmas helyzet volt.

A csereként beálló Böde Dániel sem akart a háttérben maradni. A Fradi csatára előbb a nyakánál fogva szó szerint eldobta Hovlandot, amiért sárga lapot kapott, két perccel később viszont sokkal építőbb jellegű megmozdulása volt. Dzsudzsák szögletére érkezve megcsúsztatta a labdát, amely ezután **Markus Henriksen** lábáról a kapufára, onnan a kapusra, róla pedig a kapuba pattant. **Öngól! 2–0**

Ennél többre azonban nem telt a vendégek erejéből, 2–1-re nyertünk, 1986 után ismét nagy tornán vehet részt a magyar válogatott!

További kijutott nemzetek:

MAGYARORSZÁG (pótszelejtező)

ÍRORSZÁG (pótszelejtező)

FRANCIAORSZÁG (házigazda)

CSEHORSZÁG (A-csoport)

IZLAND (A-csoport)

TÖRÖKORSZÁG (A-csoport)

BELGIUM (B-csoport)

WALES (B-csoport)

SPANYOLORSZÁG (C-csoport)

SZLOVÁKIA (C-csoport)

NÉMETORSZÁG (D-csoport)

LENGYELORSZÁG (D-csoport)

ANGLIA (E-csoport)

SVÁJC (E-csoport)

ÉSZAK-ÍRORSZÁG (F-csoport)

ROMÁNIA (F-csoport)

AUSZTRIA (G-csoport)

OROSZORSZÁG (G-csoport)

OLASZORSZÁG (H-csoport)

HORVÁTORSZÁG (H-csoport)

PORTUGÁLIA (I-csoport)

ALBÁNIA (I-csoport)



Mobil mánia

2015 Csúcskategóriás Mobiltelefonjai

- 1.Samsung Galaxy S6 Edge+
- 2.Apple Iphone 6S/6S Plus
- 3.Samsung Galaxy S6/S6 Edge
- 4.LG G4
- 5.Meizu Pro 5
- 6.Sony Xperia Z5
- 7.OnePlus Two
- 8.HTC ONE M9+
- 9.Asus Zenfone 2 (ZE551ML)
- 10.Lenovo Vibe X3

-Samsung Galaxy S6 Edge+

- Ram:4 gb, Rom:32/64 gb
- CPU:Samsung Exynos 7420 (4x Cortex-A53&4x Cortex-A57)
- GPU:Mali-T760 MP8
- 5,7 Hüvelyk 1440x2560(Quad HD)
- Kamera: 16 Mpix,autófókusz,HDR,F/1.9-es Lencse,4K videó(Hátlapi),5 Mpix(Selfie)
- Akkumulátor:3000 mAh Li-ion



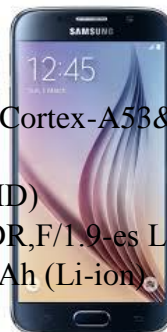
-Apple Iphone 6s/6s Plus

- Ram:2 gb, Rom:16/64/128 gb
- CPU:Apple A9(2x1,84 ghz)
- GPU:PowerVR GT7600
- 4,7 Hüvelyk 750x1334/5,5 Hüvelyk 1080x1920 (Full HD)
- Kamera:12 Mpix,autófókusz,4k videó(Hátlapi),5 Mpix(Selfie)
- Akkumulátor:1715 mAh Li-ion/ 2750 mAh Li-ion



-Samsung Galaxy S6/S6 Edge

- Ram:3 gb Rom:32/64/128 gb
- CPU:Samsung Exynos 7420 (4x Cortex-A53&4x Cortex-A57)
- GPU:Mali-T760 MP8
- 5,1 Hüvelyk 1440x2560 (Quad HD)
- Kamera: 16 Mpix,autófókusz,HDR,F/1.9-es Lencse,4K videó(Hátlapi),5 Mpix(Selfie)
- Akkumulátor:2550 mAh/2600 mAh (Li-ion)



-LG G4

- Ram:3 gb , Rom.32 gb
- CPU:Qualcomm Snapdragon 808 (4x Cortex-A53&2x Cortex-A57)
- GPU:Adreno:418
- 5,5 Hüvelyk 1440x2560(Quad HD,Quantum IPS)
- Kamera:13 Mpix,Lézeres autófókusz,1/2,6"-es szenzor,F/1,8-as lencse,ledes villanó,Color Spectrum szenzor,optikai képstabilizátor,4K Videó(Hátlapi),8 Mpix (Selfie)
- Akkumulátor:3000 mAh Li-ion



-Meizu Pro 5

- Ram:3/4 gb, Rom:32/64 gb
- CPU: Samsung Exynos 7420 (4x Cortex-A53&4x Cortex-A57)
- GPU: Mali-T760 MP8
- 5,7 Hüvelyk 1920x1080(Full HD)
- Kamera:21.1 Mpix,Autófókusz,HDR,Led villanó,4K videó(hátlapi),5 Mpix (Selfie)
- Akkumulátor:3050 mAh Li-ion



-Sony Xperia Z5

- Ram:3 gb Rom:32 gb
- CPU:Qualcomm Snapdragon 810
- GPU:Adreno 430
- 5,2 Hüvelyk 1920x1080 (Full HD,Triluminos,IPS)
- Kamera:23 Mpix,Hibrid Autófókusz,HDR,Ledes Villanó,4K Videó(Hátlapi),5,1 Mpix (Selfie)
- Akkumulátor:2900 mAh



-OnePlus Two

- Ram:3/4 gb Rom:16/64 gb
- CPU:Qualcomm Snapdragon 810
- GPU:Adreno 430
- 5,5 Hüvelyk 1920x1080(Full HD)
- Kamera:13 Mpix,Lézeres autófókusz,HDR,4K videó,Dupla ledes villanó,optikai képstabilizátor(hátlapi),5 Mpix (Selfie)
- Akkumulátor:3300 mAh li-ion



HTC ONE M9+

- Ram:3 gb,Rom:32 gb
- CPU:MediaTek Helio X10
- GPU:PowerVR G6200
- 5,2 Hüvelyk 2560x1440 (Quad HD)
- Kamera:20 Mpix,autófókusz,HDR,4K videó(Hátlapi),4 Mpix(Selfie)
- Akkumulátor:2840 mAh (Li-pol)



Asus Zenfone 2 (ZE551ML)

- Ram:4 gb Rom:16/32/64 gb
- CPU: Intel Atom Z3560(4x2,3 ghz)
- GPU: PowerVR G6430
- 5,5 Hüvelyk 1080x1920(Full HD)
- 13 megapixel, autofókusz, kéttónusú led vaku(Hátlapi), 5 megapixel (Selfie)
- Akkumulátor:3000 mAh(Li-ion)



Lenovo Vibe X3

- Ram:3 gb Rom:32/64 gb
- CPU: Qualcomm Snapdragon 808 (4x Cortex-A53&2x Cortex-A57)
- GPU: Adreno:418
- 5,5 Hüvelyk 1080x1920(Full HD)
- Kamera:23 megapixel, gyors fókusz,4K videó(Hátlapi)
8 megapixeles (Selfie)
- Akkumulátor:3600 mAh



A tüdőshal

Az ausztráliai tüdőshal rendjének, családjának és nemének egyetlen élő képviselője. 380 millió év alatt alig változott. Az ausztráliai tüdőshal. Queensland déli részén található meg, a Burnett- és Mary-folyók vízrendszerében. Queensland délkeleti részére sikeresen betelepítették. A CITES 2. listája szerint tilos kereskedni ezzel a halfajjal.

Általában 100 centiméter hosszú, de akár 170 centiméterre is megnőhet. Súly legfeljebb 40 kg. Hosszú, tömzsi teste van. Hátúszója a hát közepétől kezdődik és összeforr a farokkal. Pikkelyei nagyok és egymást fedik. Szeme kicsi. Mellúszói nagyok és lábszerűek. Édesvízi hal, amely az iszapos, homokos vagy kavicsos élőhelyeket kedveli. Lusta állat, amely az álló vagy alig folydogáló vírzészeket keresi, s azoknak is a mélyebb részeit.

Szárasság idején egyenesen a levegőből veszi az oxigént. Óránként egyszer-kétszer fel-feljön levegőt venni, azonban ha kivesszük a vízből és kopoltyúi kiszáradnak, a hal elpusztul. Éjszaka tevékeny.

Táplálékát békák, ebihalak, halak, kisorák, férgek, csigák, vízínövények és a vízbe hullott gyümölcsök képezik. Ezt a halat csak az élőhelyén lakó emberek halászhadják, s ők is csak táplálkozási célból.

San Francisco Steinhart Aquariumában található egy 65 éves példány, amely 100 centiméter hosszú és 20 kilogramm súlyú. 1933-ban a chicagói Shedd Aquarium Ausztráliából egy 10 éves, kifejlett hím példányt kapott.



Fehérfejű selyemmajom

Brazília délkeleti részén, Bahia, Minas Gerais és Espírito Santo államban, maradványerdőkben él. Betelepítették Santa Katarina állam néhány részébe is.

14-18 centiméter hosszú és 400 gramm súlyú. Teste feketésbarna, megnyúlt fekete fülbojtokkal. Homloka, arca és feje fehér. Testének alsó része világosbarna, fekete farka halványan gyűrűs.

Kisebb, nagyjából 15 fős csoportokban él, melyek többnyire egyetlen szülőpárból és azok különböző korú utódjaiból állnak.

A csoportok az éjszakát a sűrű bozótban vagy egy fa odvában töltik, a nap legnagyobb részében pedig egyik gyümölcsTERMŐ fáról vándorolnak a másikra. A karmos majmok többségéhez hasonlóan főként mérete miatt ki tud mászni a csoport úgy közlekedik, hogy átugranak a következőre, ami rájuk található.

Egy csoport territóriumuk 30-60 hektár között változhat. Ennek függvénye, hogy hány gyümölcsTERMŐ fa van benne. Táplálékuk java része gyümölcsből áll. E mellett fogyaszt fánedveket, madártojásokat is.

A csoportban kizárólag egyetlen pár szaporodik. A nőstény évente egyszer, mintegy egy-négy utódot hoz a világra, 150 napos vemhessége után utódos ikerszülés. Az anyához a két kölyök már születésükkor is igen nagynak számítanak. Az újszülött ikrek akár anyjuk testtömegének 40%-át is kitehetik. Valószínűleg a nagy születési testméret miatt is, de születés után az apa veszi át az utódok hordozását és később is csak a szoptatás idejére adja át a kicsiket az anyaállatnak. Később, ahogy a kölykök fejlődnek, a csoport többi tagja (akik többnyire a kölykök idősebb testvérei) is részt vesz gondozásukban, olykor átveszik szállításukat az apaállattól, vigyáznak rájuk, játszanak velük és megtanítják őket az önálló táplálékszerzésre. A hím utódok mintegy egy év alatt lesznek ivarérettek, a nőstényeknél ez 20-24 hónapig is eltarthat. A fiatal állatok életük első néhány évében a szülőcsapattal maradnak, néhányuk élete végéig ott marad. Mások elvándorolnak és vagy csatlakoznak egy másik csoporthoz vagy egy másik nemű fiatal egyeddel (amelyik másik csoportból is származik, így nem rokona) új csoportot alapítanak.



60 hektár között változhat. gyümölcsTERMŐ fa van benne. része gyümölcsből áll. E- illetve rovarokat, pókokat és

egyetlen pár szaporodik. mintegy egy-négy utódot hoz a világra, utódos ikerszülés. Az anyához születésükkor is igen nagynak

Várható élettartam a szabadban 10 év, fogságban jóval tovább, akár 16 évig is élélhet.

GEPÁRD

A gepárd nagyon izmos, bár a teste karcsúnak és törékenynek tűnik. Mellkasa domború, míg a hasa mélyen behúzott. Kis feje, rövid orra és magasan ülő szemei, kis kerek fülei és a maximális oxigénbevételhez nagy orrlyukai vannak. A gepárd szőre sárgás színű, fekete kerek pettyekkel, amely segíti az álcázásban. Az orra két oldalán fekete 'könnyecsepp'-szerű minta húzódik lefelé a szemétől a szája sarkáig. A felnőtt állatok súlya 21–72 kg között mozog, testhossza 110–150 cm, farok hossza 60–84 cm.

A gepárdoknál előfordul a ritkás mintázatú mutáció, illetve a nagyobb, foltos, összeolvadó pettyekkel mintázott változat, mely *királygepárd* néven ismert. Egykor külön alfajnak tartották, ám ez csupán az afrikai gepárd egyik ritka színváltozata. A királygepárd színe miatt nehezebben él meg a vadonban, ám fogságban szaporodhatnak (lásd lejjebb).

Gyakran keverik össze a leopárddal, habár meg lehet őket különböztetni, például a gepárd orrának két oldalán húzódó könnyecsepp alakú vonalokról, melyek a szeme sarkától a szájáig húzódnak. A gepárd testalkata is nagyban különbözik a leopárdétól, a legjellegzetesebb eltérés a gepárd vékony és kivételesen hosszú farka, amelynek a száguldás közbeni egyensúlyozásnál veszi nagy hasznát.



Gyakran keverik össze a leopárddal, habár meg lehet őket különböztetni.

Testalkata is nagyban különbözik a leopárdétól, a legjellegzetesebb eltérés a gepárd vékony és kivételesen hosszú farka, amelynek a száguldás közbeni egyensúlyozásnál veszi nagy hasznát.



Kihalásban lévő fajok:

Ibériai Hiúz

A spanyol, más néven ibériai hiúzt szintén a kihalás veszélye fenyegeti. Egykor gyakori állat volt az Ibériai félszigeten, sőt Dél-Franciaországban is élt néhány példánya, de ma már csak Andalúziában látni párat közülük. A lassú kihalás fő oka a természetes életterük megsemmisítése. Sokan e vadmacskák közül a nyulaknak készült csapdák áldozatai lettek, vagy autók üttették el őket, mivel élőhelyeikre is betört az iparosodás. A spanyol kormány országos programot indított a csodálatos macskák megmentésére. Egyes lapértesülések szerint 2005 márciusára 100-ra esett vissza a 2000-ben még 400 példányt számláló faj egyedszáma. 2005.március 29.-én világra jöttek az első fogságban született hiúzkölykök. Ez reményt adhat arra, hogy még sikerül megmenteni az egyik legszebb vadmacskáját.

A párduchiúz megjelenésében az eurázsiai hiúzhhoz hasonlít, csak kisebb kiadásban, testhossza 65-100 cm, beleértve 5-19 cm-es farkát. Marmagassága körülbelül 40-50 cm. A felnőtt állatok 5–15 kg-ot nyomnak. A nőstények kicsit könnyebbek a hímeknél.

Szürkületkor vadászik, rágcsálókra, nyulakra, rovarvőkre, madarakra, hüllőkre és kétéltűekre, tehát mindenre, ami mozog és elég kicsi.

A párzási időszak beköszöntével (január-február) a nőstény elindul partnert keresni, ilyenkor territóriumát is otthagynhatja. A 2-3 kölyök a párzás után 65-75 nappal jön világra. A fiatal hiúzok 18 hónaposan hagyják el anyjukat, és még körülbelül 6 hónapba telik, mire új területet találnak maguknak. A hímek 2-3, a nőstények 2 éves korukban válnak ivaréretté. A párduchiúz, akárcsak a nemzetség többi tagja, vadon 10-12 évig él.

Az ibériai hiúz a világ legkritkább macskaféléje, felmérések szerint már alig száz példány él belőlük szabadon, s azok közt is csak 38 fogamzó képes nőstény van.



Rágcsálók a színen

A csincsilla

A csincsilla régebben Peru, Bolívia, Észak-Argentína és Chile hegyvidéki területein volt honos. Észak-Chilén kívül ma már ritkán lehet vele találkozni az Andokban. A csincsillát kíméletlenül vadászták, mára veszélyeztetett fajjává vált. A védelme érdekében hozott törvényeknek köszönhetően 1970 óta lassan újra nő a számuk.



Az állat fej- törzs-hossza 25-26 centiméter, farok hossza 17-18 centiméter és testtömege 420-600 gramm, a tenyészállatok akár 800 grammosak is lehetnek. A csincsilla bundája sűrű, puha és jól védi a hidegtől. Szőre szürke színű, selymes tapintású, puha.



A csincsilla társas lény, és egy életre választ párt magának. Tápláléka fűfélék, lágyszárú növények, de vigyázat, mert a nagy nedvesség tartalmú növények a csincsilla felpuffadásához vezethetnek, továbbá magok és gyümölcsök is. Az állat fogságban 8-10 évig él. Kedvelt háziállat.



A csincsilla bundája azért olyan sűrű, mert minden szőrtüszőből 40-80 szőrszál nő. Egy négyzetcentiméteren több szőrszála van, mint bármely más emlősnek. Az egyes szőrszálak annyira finomak, hogy szabad szemmel alig láthatók. Egy hosszú női bunda előállításához legalább 150 csincsilla prémjére van szükség. A nőstény bajsza sokkal hosszabb, mint a hímé.



A csincsilla szereti, ha a nyakát simizik.

A csincsilla szerethető kisállat, de társat igényel. Minden nap cseréld a vizét, táplálékát! Kényeztesd el egy kis szárított banán karikával! (Ez nagyon finom, jutalomfalatként kínálhatod neki.) Nagy ketrecben tartsd, hogy jól elférjen, ugrándozzon. Igen mozgékony, de ne csodálkozz, ha éjszaka felébredsz, mert mászkál, hisz éjjeli állat. Gondozd jól, mindig ügyelj rá!

Peresztegi Veronika Anna

A dodó

Mauritius szigetét feltehetően már a 10. századi arab és maláj hajósok is ismerték, és 1505-ben portugál hajósok is kikötöttek a szigeten. Ám mindezek még nem voltak nagy hatással a sziget faunájára. A nagy változások akkor kezdődtek, amikor holland telepesek költöztek az addig lakatlan szigetre 1638-ban. Mivel azt támaszpontként használták a Távoll-Keletre vezető kereskedelmi hajózásban: ettől számítva a dodók kevesebb, mint száz éven belül, 1690-re kipusztultak.

Annak ellenére, hogy húsup zsirus és rágós, szinte élvezhetetlen volt, a szigeteket felkereső utazók néha vadásztak rájuk. Az emberrel szemben bizalmas madarak nem futottak el a partra szálló hajósok elől. Szórványos híradások szerint a fűszerkereskedő hajók matrózai sokszor furkósbottal öldösték le őket, hogy élelemhez jussanak.

Kihalásukat a félténység teljes hiánya és legfőképpen a telepesek által behurcolt és később elvadult háziállatok (például disznók, kutyák, makákók) és patkányok okozták, amelyek felfalták a földön fészkelő madarak tojásait. Hozzájárulhatott kihalásukhoz élőhelyük, az őserdők tönkretétele: a fákat kivágták, és az erdők területén ültetvényes gazdálkodásba kezdtek.

A különös formájú állat felkeltette a korabeli európaiak érdeklődését, ezért sok példányt Nyugat-Európába szállítottak, ahol főleg vásári látványosságként mutogatták őket, ill. múzeumokba kerültek.



EZ EGY KIHALT ÁLLATFAJ.

Digitális játékok

Star Wars Battlefront III

A november 16-án megjelent **Star Wars Battlefront**ot nagyon várták a rajongók és a decemberben megjelenő **Star Wars Ébredő erő** címen lévő filmet.

A **Star Wars Battlefront BETA** verziója is megfogta a rajongók szívét és a gamereket.

A Star Wars Battlefrontot az EA Sport készítette. A játék átadja a filmnek az élményét a játékosnak. A játék több lehetőséget ad, (pl.: singleplayer és multiplayer) ahol a barátaiddal játszatsz.

Az **egyjátékosmódban** kiviheted a **Hoth**-ot, az **Endor**-t, a **Tatooine**-t és a Sullust nevű bolygón lehet túlélni a lázadókkal, vagy a birodalmiakkal. Lehet benne a barátaiddal játszani és túlélni.

A **többjátékos módban** az előbb említett bolygókon nem egyedül, hanem csapatokban lehet menni. Hősökkel (Luke Skywalker, Han Solo, Leila) vagy ellenkező oldalon (Darth Vader, Darth Sidius, Boba Fett)

Extrák: FPS nézet, külső nézet, fegyvervásárlás, AT-AT, Tie fighter, tüzérségi fegyverek lerakása a pályán, AT, Darth Vader (Anakin Skywalker), Luke Skywalker, season pass

Ajánlott gépigény:

- CPU: Intel i 5 6600
- RAM 16 GB RAM
- HDD: At least 40 GB of free space
- DX: 11.1
- OS: 64-bit Windows 10 or later
- GPU: nVidia GeForce GTX 970 4GB, AMD Radeon R9 290 4GB



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



Az ubisoft új játéka az **Assassins Creed Syndicate** az angol iparforradalomban (1868-ban) játszódik. A fejlesztők és a kiadó közös célja, hogy visszatérjenek a sorozat gyökereihez, így úgy döntöttek, hogy a többjátékos módot ejtik az Assassin's Creed: Syndicate esetében. Sok, korábban a sorozatban már csalódott rajongó reményeit is felkeltették az Assassin's Creed: Syndicate bejelentése kapcsán szállingózó hírek, és a Ubisoft is fogadkozik, hogy tanultak a korábbi hibáikból, és ezúttal egy kiváló játékkal rukkolnak elő. Úgy gondolják, a korábbi részekben látott többjátékos komponens viszont csak hátráltatná őket, ezért kihagyják a viktoriánus Londonban játszódó részből. Nem lesz többjátékos mód, a fejlesztők tanultak a Unity hibáiból. A játék két éve készül a *Ubisoft Quebec* stúdiójában, és a fejlesztők igyekeznek felrázni egy kicsit a sorozatot.

Főszereplők:

Jacob Frye, Evie Frye

Steam 59,99

Megjelenése: 2015. November 19.

Elérhető: PlayStation 4, Xbox One, PC

Műfaj: Akció, Kaland

Minimális gépigénye :

- Cpu: Intel Core I5 2400s 2.5 GHz vagy AMD FX 6350 3.9 GHz
- RAM: 6GB
- GPU: Nvidia GeForce Gtx 660 vagy AMD Radeon R9 270
- DX: *DirectX June 2010 Redistributable*
- OS: *Windows 7, Windows 8.1, Windows 10 (64Bit Version)*
- Hang: DirectX 9.0c compatible sound card with latest drivers

Ajánlott:

- Cpu: Intel Core I7 3770 3.5 GHz vagy AMD FX 8350 4.0 GHz
- RAM: 8GB
- GPU: Nvidia GeForce GTX 760 (4 GB) vagy AMD Readon R9 280X (3GB)
- DX: *DirectX June 2010 Redistributable*
- OS: *Windows 7, Windows 8.1, Windows 10 (64Bit Version only)*
- HDD: 50 GB available space
- Hang: DirectX 9.0c compatible sound card with latest drivers

Until Dawn



Until Dawn - avagy, tudom mivel játszottál idén nyáron. Egy rakás tinédzser összegyűlik egy sötét téli estén, a Washington-hegy tetején lévő Blackwood Pines házban. Az időjárás rettenetes, hideg van, fúj a szél, szakad a hó. A környezet nem is lehetne félelmetesebb, elhagyatottabb, és így persze nem is lehetne jobb egy kis bulizásra, iszogatásra, meg egymás szívatására, jó messze a várostól és a szülőktől. Az este tulajdonképpen a tervezett mederben

zajlik: a fél brigád már alszik részegen az asztalra dőlve, amikor a másik fele igyekszik csőbe húzni az egyik lányt. A dolog annyira jól sikerül, hogy a mutatvány végére a lány és a testvére is meghal, így tehát az összejövétel nem zárul éppen pozitívan. Ennek ellenére a megfogyatkozott csapat egy évvel később az elhunyt lányok bátyja, Josh meghívására visszatér a hegyre, hogy ezzel emlékezzenek meg a szörnyű tragédiáról. Meg persze, hogy bulizzanak és továbbra is szívassák egymást (ezt valamiért nagyon szeretik). Nem meglepő módon azonban a helyzet ismét rosszra fordul: egy gyilkos (vagy gyilkosok, ki tudja?) Tűnnek fel, a fiatalok elszakadnak egymástól, a villa és környéke pedig horrorisztikus események sorozatának ad helyet.

Vélemény a játékról

A Quick Time Eventek elszúrása egyszer egy szimpla botlást, máskor instant halált eredményezhet, ahogy a rossz irányba indulás is beláthatatlan következményekkel járhat. Jómagam legelső emberem elvesztését még nyugodtan fogadtam, és úgy gondoltam, hogy a haláleset a meghatározott történet része, ám a második, ráadásul kedvencnek mondható hősöm elhullásakor rájöttem, hogy sajnós sokkal több múlik a döntéseimen, mint azt sejtettem. A szereplők élete ilyen szempontból semmit nem jelent az Until Dawnban. Bárki egy szemvillanás alatt csúfos véget érhet, ami odáig vezethet, hogy a kalandot senki nem éli túl a nyolc főszereplő közül. Minden, de tényleg minden rajtunk múlik, hihetetlenül sok döntésünknek rendkívül elágazó eredményei lehetnek. Ez a rendszer adja meg az Until Dawn igazi élvezetét a nagyszerű karakterek és a remek sztori mellett. A játék az első egy-két órában még a meg szokott ijesztgetésekkel próbál érvényesülni, ám a későbbiekben egyre kuszábbá és érdekesebbé válik a történet, ahogy a horrorisztikus hatás is kifinomultabbá válik. Egy szóval az Until Dawn bemutatja az elmúlt évtizedek legjobb horrorfilmeseit, ehhez pedig egy a káoszelméletből táplálkozó rendszert vesz alapul. Döntéseink sok mindent befolyásolnak az egybefüggő 10 epizód alatt, a karakterek és dialógusok, a remekül megkomponált jelenetek pedig igazán élvezetessé teszik az összképet a kisebb hibák ellenére is.

Első ember a holdon

1969. július 16-án több mint egymillió, izgatott ember gyűlt össze a floridai Cape Kennedyn. Az Apollo-11 indításának napja volt ez, azé az űrhajóé, amelynek legénysége a tervek szerint elsőként lép majd a Holdra. Még a szovjetek is – akik a holdkutatás versenyében most éppen lemaradtak –, 6 hadihajót küldtek a helyszínre, hogy figyelemmel kísérhessék az indulást. A világon 600 millió tévénéző élhette át a visszaszámlálás különleges pillanatait.

Idézzük fel röviden ezt a történelmi jelentőségű eseményt. Amikor már csak az utolsó másodpercek voltak hátra, beindították az óriási Saturn V hordozórakéta első, vagyis legalsó fokozatának hajtóműveit. Ezután, közép-európai idő szerint 14.32-kor a hordozórakéta az ég felé emelkedett. Az első pillanatban feszült csend uralta a teret, majd amikor a rakéta tűzcsóvája szinte elvakította az emberek szemét, hirtelen hatalmas örömujjongásban tört ki a tömeg.

Egészen fönt, a rakéta csúcsán, a parancsnoki kabinban – más néven az anyaűrhajóban – ült a három űrhajós: Neil Armstrong, Edwin Aldrin és Michael Collins. Testük ezekben a pillanatokban az óriási gyorsulás következtében mélyen az ülésbe nyomódott. Két perc és 42 másodperc múlva begyújtott a második fokozat, kilenc perccel később pedig az űrhajót a harmadik fokozat már a Föld körüli pályára állította, és az űrhajósok, megszabadulva a nyomás alól, élvezhették a kellemes súlytalansági állapotot.

Három órával később a harmadik fokozat hajtóműve újra beindult, hogy az Apollo-11 legénységét a Hold irányába indítsa el. 15 000 kilométer távolságban a Földtől az űrhajóról levált a harmadik fokozat, és az űrhajó az orrára vette a holdkompot. Három nappal később az űrhajó ellipszis alakban, majd körpályán megkerülte a Holdat.



Német tigris

A két Tigris között a különbség szabad szemmel is látható. Ami kívülről nem látszik: a Porsche Tigrist elektromos motor hajtotta. Nem napelemes volt, vagy ilyesmi: a fő motor egy generátort hajtott, és az termelte az áramot a lánctalpakat mozgató elektromotoroknak, tehát inkább a hibridhajtás korai változatát képviselte. Mivel ezek a harckocsik nem készültek el időre, a Henschel lett a kizárólagos változat. A Porsche alvázakat később páncélvadászá alakították, ezek lettek a Ferdinand – más néven Elefánt – páncélvadászok. Ezeket túl speciális járműként fejezték be. Eredeti formájában nem volt önvédelmi fegyvere. Így hiába lett a harckocsik réme, a gyalogság könnyedén el tudott bánni vele.



Tiger P Elefant – a túlspecializált Ferdinand

A fegyver már a tervezés fázisában kiválasztásra került. Noha épp megszületett a nagy kezdősebességű 75 mm-es KwK 42 harckocsiágyú, a korábbi, 88 mm-es KwK 36 löveget építették be, még ha ez a tömeg durva növekedését is jelentette. A páncélzat – noha a döntött páncélzat nem volt újdonság – a PzKfw III és IV doboz formáját követte, vastagsággal kompenzálva a függőleges felületek kisebb hatékonyságát. A motor – mint a PzKfw I kivételével minden német harckocsi esetében – Maybach gyártmányú volt. A márkahűség kifizetődött: dr. Karl Maybach így folyamatosan fejleszthette az erőforrásokat. A HL 120 motor – a PzKfw III és IV hajtóműve – 300 lóerőt teljesített. A nehézpáncélos-projekthez ezt az erőforrást vették alapul, növelték meg. Az utód, a hajtókarokat kapott, és a állandóan nedvesek voltak, kettős hajtókarokkal a csökkenteni, az alumínium tömegét. Egyetlen gond harckocsira volt méretezve, olyan nehézbe került. Ez sok gondnak volt a forrása, mivel az erőforrás szint állandóan maximális teljesítményértéken volt kénytelen működni, ami gyors kopást és kis hibatűrő képességet eredményezett.



de nem csak a méreteit HL 230 újszerű kettős hengerhüvelyek a hűtést segítendő. A motor hosszát tudták hengerblokkal pedig a volt: a motor 30 tonnás de egy csaknem kétszer