



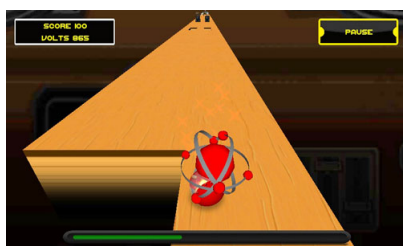
Nemrég [leplezetlen büszkeséggel írhattam](#) arról, milyen tökös dolgok tudnak születni akár Székelyudvarhelyen is, ha akad néhány lelkes fejlesztő, aki időt és energiát nem spórolva minőségi termék készítésére adja a fejét.

Most picit messzebből érkezik a produktum, de továbbra is Erdélyben járunk, pontosabban Kolozsváron, ahol egy fiatal fejlesztői gárda meglepően jó minőségű játékkal állt elő.

Fincsi egerek a kincses városban

A [Finmouse](#) kolozsvári szoftverfejlesztő cég, 2010-ben alapították. A csapat korábban üzleti jellegű alkalmazásokkal foglalkozott, BlackBerryre és Androidra jelent meg applikációjuk, majd inkább a mobilos játékokra álltak rá.

A [Jumping Electron](#) nevű első játékuk nemrég jelent meg, és ez az első, ami egyesíti a csapat játékok iránti szenvedélyét céljaikkal: összedobni egy könnyen játszható, kiváló grafikájú játékot, amivel bárhol és bármikor el lehet ütni az időt, és ezt minél több emberhez eljuttatni.



Első játékukban a freemium modellt követik, vagyis a termék maga ingyenes, ám egyes extra funkciókért fizetni kell – igaz, ezek ingyenesen is megszerezhetők, de erről később. Ez és a programon belül megjelenő reklámok jelentik a fő bevételi forrást, bár nem könnyű egyszerre profitképes és élvezhető játékot elsőre összehozni.

A játék honlapját egy udvarhelyi webdesign cég, a [Minic Studio](#) készítette.

Hogy szökik az áram?

A Finmouse debütáló játéka a Jumping Electron nevet kapta, ami gyakorlatilag össze is foglalja a lényegét: egy gömbbe zárt elektronnal kell végignavigálnunk egyre hosszabb és bonyolultabb pályákon, ahol különböző akadályokat kell kerülgetnünk, illetve átugranunk.

A környezetet, fejezettől függően, egy rádió, egy zenegép és egy telefonos kapcsolótábla belseje adja. Ezekben magától gurul a kis piros gömbünk, amellyel a felbukkanó diódák, ellenállások és hasonló elektronikai bizgentyúk sokasága között kell Bode Miller-i ügyességgel szalamoznunk.

A pályán időnként szakadékok is feltűnnek, ezeket át kell ugranunk, illetve arra is vigyázni kell, hogy le ne essünk a szélén. Az összes pályán található egy vagy több más elektron is, ezeket gyűjtögetve voltokat szedhetünk össze, amiket a boltban új gömbre, extra energiára, pálya átugróra válthatunk be.



Ezek ára igencsak borsos, a legolcsóbb gömbért is 1000 voltot kell otthagyni, amit körülbelül egy teljes fejezet tökéletes végigjátszásával szedhetünk össze, tehát ha nem szeretnénk pénzt költeni az extrákra, rendesen meg kell izzadni értük. Persze **ha nem sajnálunk 99 centet**

ötezer voltért, akkor lehet egyszerűbben is.

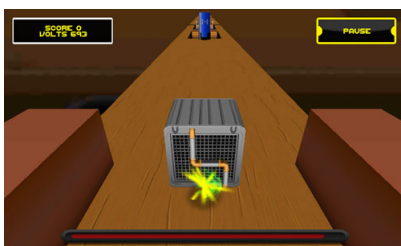
Voltokat egyébként úgy is szerezhethünk, ha újra vagy nehezebb fokozaton játszunk a pályákat, illetve videó reklámokra kattintunk (bár ilyet én nem láttam).

Pörög, és magával ránt

Maga a játékmenet egy fikarcnyit sem hazudtolja meg az arcade stílust: az elején könnyedén indul, bőven van időnk megszokni a játék sajátosságait, de a 16. pálya környékén kezdenek nehezebbek lenni a dolgok, míg a második fejezetben már jócskán akad olyan pálya, ami komoly fejtörést okoz.

A fejtörés mellé örületes tempó társul, és egy ritkán tapasztalt függőség – ritkán érezni mobilos játéknál olyat, hogy gémberegett végtagokkal mondogatjuk magunknak, „csak még egy pálya”. **Utoljára talán az Angry Birds váltott ki hasonló élményt.**

Grafikailag nem kell csodára számítani: a hátterek szépek, de kissé egyhangúvá válnak, és a 3D-s modellek sincsenek túlbonyolítva. A kellő hangulatot viszont megteremtik, és nem terelik el a figyelmet magáról a játékmenetről.



Zeneileg nyilván nem korunk Mozartjainak legmenőbb dalai zúgnak a fülünkbe, ritmusos, bár eléggé monoton muzsikára pattogtathatjuk az elektronunkat. Ha mégis megunnánk, a beállításoknál egyszerűen ki lehet kapcsolni.

Igazából nagyobb problémával nem találkozhatunk a játékban, bár néha van egy-két hiba a pályákon, de ezeket elég gyorsan javítják a fejlesztők. Ami mégis felróható, az a kissé esetlen angol nyelvű fogalmazás, illetve az információk hiánya: **az egyszeri játékosnak nincs honnan tudnia, mire is jó a Level Booster (egy pályát tudunk kiugrani vele), amíg el nem költ rá ezer voltot.**

Egy kis segítség ilyen

szempontból nem ártana a Jumping Electronba.

Ettől eltekintve a kolozsváriak játékát mindenkinek csak ajánlani tudjuk: a három fejezet összesen hatvan pályáján sokáig akadályozhatjuk a GDP termelését. Ezt a most készülő negyedik fejezet még jobban kitolja, és már tervezik a játék második részét is.

Az ingyenes Jumping Electron [letölthető Androidos készülékekre a Play áruházból](#) , és nemsokára az Apple rajongói is örülhetnek a játéknak: már fejlesztik az iPhone/iPod Touch verziót is.