



Ha nem egy kő alatt töltötted az utóbbi néhány évet, akkor téged sem került el az *Angry Birds jelenség*. A dühös madarakkal operáló mobiljáték több volt egyszerű sorozatnál, ma már egész iparág épült köréje, így a plüssfiguráktól az asztali játékokig és ruhadarabokig mindenből lehet kapni olyat, amin épp haragszanak a madarak.

Bár a **Temple Run 2** még nem dicsekedhet ekkora birodalommal, egy rekordot nagyon gyorsan megdöntött: **két hét alatt ötvenmilliószor töltötték le** a játékot, ami durván ráver az Angry Birds Space-re: annak hat hét alatt sikerült ugyanezt a számot hoznia.

Zalán futása

Mint minden hasonló módon terjedő és népszerűvé váló játéknak, a Temple Run 2-nek is **alapeleme az egyszerűség.**

Bár az első rész óta behoztak pár extrát, azért most sem kell túlpörgetni az agyunkat, ha játszani akarunk.



Az Imangi fejlesztőcég játékának lényege, hogy ellopunk egy kis totemállatkát egy maja templomhoz hasonló helyről, aztán futunk. Persze nem arról van szó, hogy kell nyomni az előre gombot, aztán csak örülni, mert a dzsungel rengeteg kellemetlen meglepetést tartogat számunkra.

Alapból egy nagyra nőtt lény kerget minket, ami leginkább egy orángután és egy tapír szerelemgyerekeként írható le. Nem elég, hogy a nyakunkban liheg az ereklyét magának akaró lény, de a templomukban szaladva változatos csapdákra és akadályokra is számíthatunk.

A dolgunk annyi, hogy ezeket kerülgessük, átugorjuk, átbújjunk alattuk, és közben kanyarodjunk ott, ahol muszáj. Mindehhez **villámgyors reflexekre lesz szükség**, ugyanis ahogy haladunk előre a játékban, úgy gyorsul a karakterünk, és egy idő után már ténylegesen azonnali reakciókra lesz szükség, hogy le ne zuhanjunk egy beszakadt hídon.

Mindenünk a pénz

Futás közben rengeteg tallért vehetünk fel, amit el is költhetünk, ha rohangálás közben ráérünk. Ezekből fejleszthetjük a bónuszokat, illetve néhány extra tulajdonságot, például hogy futás közben milyen gyakran jelenjenek meg ezek a bónuszok.

A bónuszok többfélék, bekapcsolhatnak egy mágnesset, ami minden, az utunkba kerülő tallért automatikusan felvesz, vagy lehet egy ideiglenes pajzsunk, ami az ütközésektől véd meg. A felvehető bónuszok mellett ugyanezeket megvehetjük saját tulajdonságként is. Egyszerre egy lehet aktív, futás közben tudjuk bekapcsolni, amikor megfelelő mennyiségű tallért gyűjtöttünk össze.



Ha időnként zölden ragyogó smaragdokra bukkanunk, ezekből is tegyünk zsebre párat, mert ezekkel is fejleszthetjük a tulajdonságainkat, sőt: ha nekimegyünk egy akadálynak, vagy lezuhanunk, néhány ilyen drágakővel visszavásárolhatjuk magunkat a rohanásba.

Lóhaláltól ennyire még nem függünk

Ha egy szóval kellene jellemeznem a Temple Run 2-t, **az biztosan az addiktív lenne**. Érdekes módon az elkerülhetetlen zuhanások és a futás újrakezdése nem dühítően hat, mint sok hasonló játék esetén. A program közben kisebb-nagyobb célokat is kitűz elénk, ezeket teljesítve szintet léphetünk, amiért tallérok és drágakövek is járnak.

A grafika mondhatni, hogy csodás, a színvilág magával ragadó, de nem zavaró, és az ismétlődő pályaelemek sem lesznek unalmasak, ugyanis bő a választék. Hasonlóan dicséretes a zene és a hanghatások, egyik sem tereli el a figyelmünket a célról, csak kiváló háttérelemként működnek.

Unalmas percek, sőt, órák elütésére jelenleg a Temple Run 2 a legalkalmasabb, próbálkozni máris lehet vele, ingyenesen tölthető [iOS](#) és [Android](#) alapú készülékekre is.