



Tudtál róla, hogy a Facebook Messengerének mobilos változatában elrejtettek egy kosárlabdás játékot? Van rá esély, hogy nem hallottál róla, ugyanis a Facebook által, a The Next Webnek kiadott információk szerint jelenleg 43,7 millió felhasználó tolja a kosaras huncutságot, de ez még így is csak az öt százaléka az aktív Messenger felhasználóknak.

A minijáték indításához, annyit kell tenned, hogy valakinek küldesz egy kosárlabdás hangulatjelet, amit az emotikonok között találsz. Elküldés után a párbeszéd ablakban megjelenik a kosárlabda, amit meg kell érintened, és máris te lehetsz az új **Michael Jordan**. A képernyőn egy palánk, illetve egy kosárlabda jelenik meg, amit egy ujjmozdulattal lehet a kosárba dobni.

Az első tíz pontot könnyen be lehet zsebelni, azonban ezután a kosárpalánk elkezd jobbra-balra mozogni, így nehezítve az ember dolgát. A pontokat addig számolja, amíg megszakítás nélkül betalálunk, ha elvétettük, kezdhethetjük előlről.

30 pont felett tovább bonyolódik a játék, akkor már az oldalmozgást megtoldják egy felfele-lefele mozgással is. Igaz, erre a szintre a játékosoknak csak egy töredéke jutott el, arról nem is beszélve, hogy akinek sikerült beakasztania csak egyet is a negyven után, máris a világ azon elit tagjai közé tartozik, akiknek az aránya nem éri el a 0,1 százalékot a játékosok közt.

1-10: 56,8%

11-20: 33,3%

21-30: 9%

31-40: 0,82%

40-nél több: 0,08%

Első nekifutásra mi is csak a 33,3 százalékosok táborát erősítjük, de a játékot pont úgy alakították ki, hogy minden próbálkozás végén késztetést érezzünk egy újabb próbatételre.

Türelmetlenebb olvasóinknak segítünk egy könnyen hozzáférhető pontgyártó segédeszköz bemutatásával.

{youtube}MG3lsBlyClo{/youtube}

Sokat segít a számárvezető, de az elitbe bekerülni így sem egyszerű.

Aki nyugodtabb, több szellemi kapacitást igénylő sportoknak hódol, annak mutatjuk a másik titkos játékot. A módszer ugyanaz: mobiltelefon (vagy táblagép) Facebook Messengerén küldjük el valakinek ezt az üzenetet: @fbchess play. Igen, már indulhat is a paraszt, védheti a királyt, miközben támad a lovas.

A sakk türelemjáték is egyben, a játékmódot is ehhez fejlesztették, ugyanis minden lépés előtt be kell írni a fennebb használt kódot: @fbchess play szünet a figura angol nevének nagy kezdőbetűjét, majd kicsi betűvel és számmal a lépés helyét. P = gyalog, R = bástya, N = huszár, B = futó, Q = vezér/királynő, K = király.

Jó játékot, csak nehogy mattot dobjon!