



## Elder Sign teszt

2011 október 09. Flag

### Szöveg méret

Mentés

- 
- 
- 

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Az Elder Sign nevű társasjáték nem tagadja meg a gyökereit. A méltán népszerű Arkham Horror kifestvéreként ugyanazt nyújtja, mint a nagynevű előd: izgalmas, érdekes, fordulatos játékmenetet, nehezen kiszervehető jelmezeket és remek hangulatot.

Ráadásul mindezekhez nincs szükség hosszadalmas előkészületekre és órákig tartó kalandozásokra. Elég húzni

---

pár lapot, kézbe venni néhány dobókockát, és máris indulhat a világ megmentéséért indított küldetés!

A *Fantasy Flight Games* dizájnerei kivételesen jó munkát végeztek az Elder Sign esetében. Az egyedül és csapatban is tolható, kooperatív játékmód, a jól ismert, visszatérő karakterek, a szintúgy "barátként" üdvözölt földöntúli rémségek és a *versenyfutás az idővel* metódus mind-mind az Arkham Horror jellegzetes stílusát hivatottak visszaadni. Egy gyors, pörgős, sokszor a szerencsén is múló, de az együttműködést nagylelkően jutalmazó taktikai játékról van szó, aminek szabályait pillanatok alatt meg lehet ismerni, de a győzelemhez ennél többre van szükségünk.

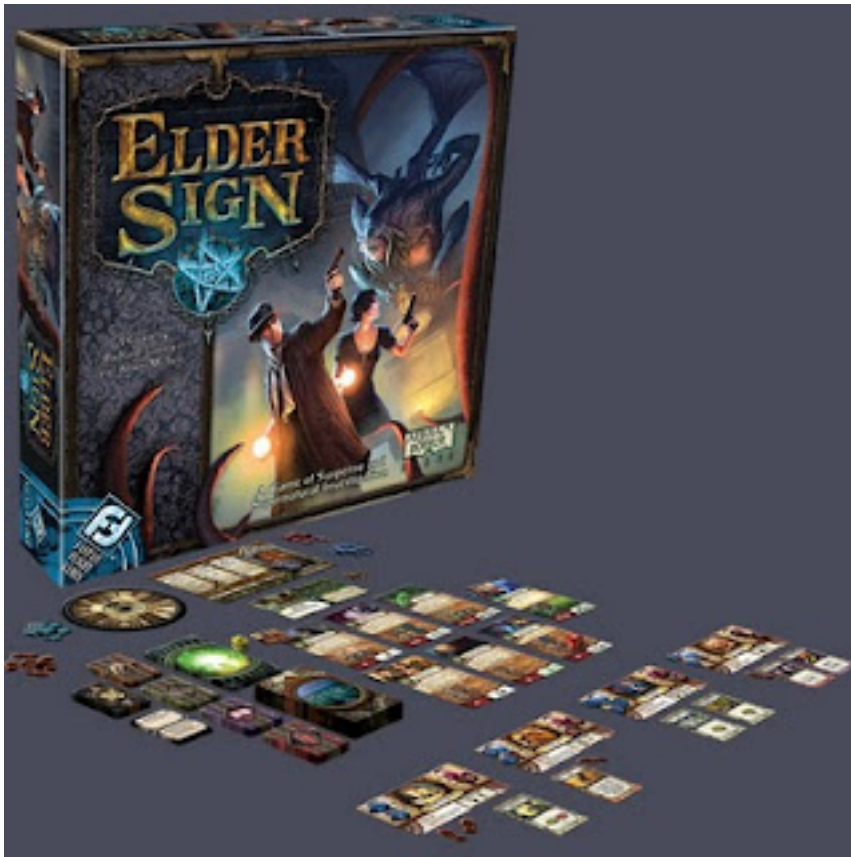
Ez alkalommal, a város, majd a sötét és kísérteties kúriák után (*Mansions of Madness*) Arkham természettudományi múzeumába vezet balsegünk, ahol különféle feladatok megoldásával, szörnyek legyőzésével és *Ősi Jelek (Elder Sign)* gyűjtésével azon fáradozunk, hogy megakadályozzuk valamelyik felfedezés eljövését. Ahogy korábban már említettem, a szereplők megegyeznek a többi, Lovecraft világán alapuló társas nyomozóival, így aki kedvet érez hozzá, akár egymás után is lenyomhatja a sztorikat ugyanazzal a csapattal. Ugyanakkor természetesen nem szenved hátrányt az sem, aki nem ismerné az "elzárásokat".



A játék maga valami elképesztően addiktív. Ez részben a pörgős szabályoknak és a rengeteg, véletlenszerűen felbukkanó variációs lehetőségnek köszönhető, másrészt annak a dühös frusztrációnak, amit akkor érzünk, amikor immár sokadjára döngött bele minket a múzeum márványpadlójába valami bűzölges-rothadó ősi istenség. Bevallom, én még egyetlen játék esetében sem éreztem akkora készletet arra, hogy akár győzelem, akár vereség után azonnal egy új partit kezdjek, mint az Elder Sign esetében. Egyszerűen zseniális! De nézzük, milyen is maga a játékmenet.

A karakterünk kiválasztása, a főgonosz meghatározása és a felszerelés kiosztása után csupán annyi a teendőnk, hogy húzunk hat kalandlapot, és felcsapjuk az első mítoszkartyát. Előbbiek megoldásáért különféle jutalmakban részesülünk, amelyek segítségünkre lesznek a gonosz ellen folytatott kilátástalan harcunkban, utóbbiak pedig olyan hatásokat szabadítanak ránk, amelyek többnyire megnehezítik az életünket. A győzelemhez mindössze arra van szükségünk, hogy bizonyos számú Ősi Jelet összegyűjtsünk, ezzel lezárva a világunkra nyíló kaput a borzalom előtt. Hogy összesen hány darabra van szükségünk, az döngőként változik, de ne számítsunk könnyed sétagaloppra.

Menet közben, illetve sok esetben már a kezdéskor is rendelkezésünkre állnak tárgyak, fegyverek, varázslatok és szövetségesek, amik bónuszaikkal nélkülözhetetlen segítséget jelentenek majd. Minden körben segítségünk nyílik megoldani a játéktéren található kalandlapok közül egyet, amit a különböző színű kockák szerencsés dobásaival érhetünk el. Alapjáraton csupán a hat zöld kocka áll rendelkezésünkre, de itt jönnek a képbe a felszerelések, amelyekkel a sokkal jobb eredményeket produkáló sárga és piros kocka is elérhetővé válik számunkra. Minden kalandlapot különféle kombinációk kidobásával van módunk teljesíteni, és amennyiben sikerrel járunk, sokszor igen komoly jutalmak ütnek a markunkat. De ha nem, bizony el kell szenvednünk a lap negatív hatásait, ami súlyos következményeket jelent az elménkre és az egészségünkre. Szerencsére azonban módunk van bizonyos mértékig befolyásolni a dobásainkat, akár bizonyos kockák "lementésével", vagy különféle eredmények megváltoztatásával, így nincs arról szó, hogy minden pusztán a vakszerencsén múlna. Sőt, a játék egyik legérdekesebb része pont az, hogy miként osztjuk be a rendelkezésünkre álló erőforrásokat és módosítókat, hogy a lehető legjobb eredményeket érjük el a lehető legjobb időben.



Az óra azonban ketyeg (szó szerint, ugyanis a körök múlását egy óra számlapja szimbolizálja, amit forgatunk kell), és minden éjjellel egyre nő az esély arra, hogy elfogy az időnk és valami csúfság tör át a dimenziók közti térben! A mi békés, tudatlanságban senyvedő bolygónkra. Ha ez megtörténik, nincs más lehetőségünk, harcolnunk kell a bestia ellen, szemtől szemben. Ez esetben az esélyeink meglehetősen szerények, már-már minimálisak lesznek a győzelemre, azaz jobban tesszük, ha igyekszünk begyűjteni még időben azokat az ősi Jeleket.

A kiadó a jól megszokott üzletpolitikájának megfelelően ezúttal is millió apró jelzést és mütyürt csapott hozzá a dobozhoz, amelyek elsőre talán zavarba ejthetik a gyanútlan játékosokat, de aggodalomra nincs ok, hamar meg lehet szokni ezt is. A formátum jellegéből adódóan a jövőben számíthatunk további kiegészítőkre is, amelyekkel tovább bővíthetjük a lehetőségeket. De ez a játék így, önmagában is bőven megállja a helyét a mai piacon. Megunhatatlan és letehetetlen - az Elder Sign simán JÓ!

Sztakó Balázs

Szerző a Flag Polgári Műhely tagja

DR. DRÁBIK JÁNOS

# 100 ÉVVEL TRIANON UTÁN

DVD

A trianoni győzeletről tabumentesen



„Egy film amelyet minden magyarnak látnia kell”

Ajánló

