



Felső sor: BRUDNYUK MIHÁLY
BAKAI ANDRÁS
MOLNÁR JÓZSEF
Alsó sor: BALOGH ZSOLT
IGNÁCZ IMRE
SZENTTORNAY LÁSZLÓ

SEGA

E X K L U Z Í V



Mondja nekem a múltkoriban a Béla: Te Martin, miért van az, hogy csak az amerikaiak és a japánok tudnak jó játékokat csinálni? Erre kicsit furcsán néztem rá: De Béla, hát a CALIFORNIA GAMES?

- Mh, ez magyar volt?

- És a CYBORG JUSTICE?

- Na ne mááá?

- És az ECCO THE DOLPHIN?

- Na, ne köbös! Az olyan szép volt, hogy biztosan nem mi követtük el!

- Hát Béla, ezek pedig egytől-egyet magyar játékok voltak. És most alyot mondosz nekem, amifől elhagyod magad: elkészült az ECCO folytatása, ami a TIDES OF TIME címet kapta. Béla, te egy hülye vagy!

Aki nézte annak idején a Magyar Televízió legnagyobb bukásának számító sorozatát, a Szégyencsokot, az tudja rólam, hogy nem vagyok egy nagy ECCO játékos. Bevallom, én az STREET FIGHTER 2-t szeretem - mindezek mellett el kell ismernem, hogy az ECCO a mai napig a (klasszikus értelemben vett) legszebb grafikájú MEGADRIVE játék volt, amellyel találkoztam. Azért a mai napig, mert most alkalom volt megnézni a folytatását, és elfoglaltság nélkül kijelentem: ILYET MEG NEM LÁTTAM!

Biztosan sokan hitetlenkednek a képek láttán: ez lényeg magyar fejlesztés? Igen az, és egyáltalán profi garátnak készíthetnek, akiktől a nagy cégek programozói és grafikusai is öröket vehetnének. A srácok egy budai irodaházban tevékenykednek, ahol már több alkalommal eldumálgattam velük. A csapat (nevezőik ezután így őket) élén Laci áll, aki lehangorított stílusával már számtalan alkalommal meggyőzte igazáról a SEGA OF AMERICA és a SEGA OF JAPAN képviselőit. Igaz, hogy "fizikailag" nem vett részt a munkálatsokban, de előremozdító állémai nélkül biztosan nem készült volna el a játék. A másik

varázsolja az éceden élőlényt, ahogyan azok a lexikonokban ki-néznek. El kell ismer-nem, hogy Zsolti ott-mozog a szíren. Persze a brilliáns grafika tökéletes kód nélkül mit sem ér. A téma ezen részéért Józsi volt a felelős, aki az alap-prog-

ramot és a 3 dimenziós pályák kódját készítette. Ő írta meg a főellenlenség mozgásterületeit és a filmbejtszedszokat is ő varázsolta a képernyőre. A keze alá dolgozott Imre, aki mellékprogramozói minőségben volt jelen - s amikor éppen nem mellékprogramozott, akkor a pályák térképeit rakta össze. Ez azt jelenti, hogy ő a csapat "pályatápis" szakembere. Mihály a srácok között az az ember, aki a legtöbb számítógépen képes dolgozni egyszerre - szám szerint 5-ben. Ő építette/készítette a hardware interfészt és a segédprogramokat. Bakai András volt a segédrendező, aki legálisan olyan lelkesen dolgozott feladatain, mint Zsolti. Sajnos azt nem sikerült kiderítenem, hogy ő pontosan

mely részeket készítette - talán ez a tökéletes végd-mény! latva nem is lényeges.

Az új ECCO több, mint model ávíg készült. A csapat az ECCO 1 után a CD-s verzió kidolgozásá-ba fogott bele, de már akkor

megszülettek az első ötletek a folytatással kapcsolatban. A CD játéknál a legtöbb munkája Zsoltinak volt, hiszen ez plusz pályákat tartalmaz a kártyás változathoz képest. Végül is elkészült a má, de Zsolti nem sokáig ült le a 'buborján' - Laci kiadta az utolsó az új epizóds megtervezésére. Nekem körülbelül 3 alkalommal volt alkalomom megcsinálni a munkálatait, így lényegében végigkísértem a játék születését. Először a dollinek rajzai készültek el, hiszen a csapat nem engedhette meg magának, hogy a régi figurákkal dolgozzon. Az új állatok nagyobbak, animációjuk aprókezesabb és jobban ki van-nak "palazva". Sokkal több ellenféllel találkozhatunk,

ECCO THE DOLPHIN 2



medúzákkal és szuper külsejű kigyókkal - ezekből egyébként több fajta is megjelenik a játék során. Némelyik inkább hasonlít sárkányra, mint kigyóra, de az egy fantasztikus 'Mimó' játéknál asszem' elmegy. A háttergráfikat össze sem lehet hasonlítani a régivel: a kövek, mint már említettem, leírhatatlanok, több a vizinövény, régen alszlyedti hajók tűnnek fel. Nagyon érdekes, hogy egy speciális 3D-szemlével nézve térhatásúvá válik a játék - ezt persze az életben kellene látnotok. Ismét eljuthatunk a víz alatti városba, de sok meglepetés helyszínt is tartogat a játék - ezekről sajnos nem beszélhetek, a titoktartás kötelez. A víz feletti háttérnek azok, amelyek engem igazán magragadtak: ősnövényzet, naplementa-napfelkelte, szigetek és még egy halom olyan dolog szerepel rajtuk, amit egy dalin élete során megláthat. Az a baj, hogy az összes pályát majdnem egyszerre mutatták végig, így nem is tudom, mit emleget ki a látványförmögéskor.

Az időszámok főmunkájától még megemlítem azokat a 3D-dimenziós pályákat, amelyek a több helyszínekhez kötik össze. Ezeken adott számú gyűrű átugrása a cél, de közben az ellenfelekre is figyelni kell. Itt a játék folyamatos koncentrációt igényel, és az új színt vész a történetbe. Nagyon gyorsan peregnék az események, mondhatnám azt is, hogy kész felüldülés lesz visszatérni a normál pályák 'nyugodt' hangulatához. Egyébként rögtön felhírt az is, hogy ezeken a normál pályákon is lényegesen gyorsabb a haladási sebességünk (azért ennyire nem tudományos a dolog).

Az ECCO 2-ben hatalmas és gyönyörű ellenfelekkel kerülünk szembe. Mindegyik teljesen különböző a másiktól, és nemcsak a kinézetük

miatt. Van közöttük olyan, amelyikkel alatta-bellőre meg kell küzdeni (például a kagylóból előbújó sárkánnyal), de van olyan is, amelyik "csak" hátráltatja az utunkat (ilyen a lebegő medúza). Aki szereti a H.R. GIGER féle idegeneket, az sem fog csalódni: András olyan dagókat kreált, amelyekből minden jözen alatta dallínnak a farkába száll a batorvaga. Nade náluk egy szót se többet - majd meglátjátok! A történet előrehaladtával találkozhatunk orkákkal és alélumal, hogy külön kérésre az elő részben láttat hatalmas balánk is felhínnak majd - természetesen többes számban!

Most jövök rá, a sztoriról még nem is beszéltem nektek. Hal, a dolog azt bonyolítja be, amikor az első rész végén ECCO legyőzi a VORTIX királyt. A szörny valamilyen úton-módon eljut a földre, és mesterkedésével teljesen megzavarja az élet körforgását és menetét. ECCO felkerekedik hát, hogy időt és pénzt nem kímélve (bocs) a végére járjon a dolognak. Újra fészerepet kap az ASZTERIT, az a kemény szél, amely a Földi legelső életformájának tekintendő - és a GLYPH-ek is, azok a kristályok, amelyeket állítólag az ATLANTISZIAK készítettek.

Ennél többet megint csak nem mondhatok, mert a történet majd játék közben fog kikerekedni előttetek. És ismét csak tovább kell dicsérnem a csapat munkáját, mert a lényeges eseményeket nem csak leíro, hanem MOZI formájában is megtekinthettek majd. Biztos ti is sokan hiányoltátok ezeket az átvezető animációkat a legtöbb játékban - nem lesz egy unalmas dolog, amikor aláhíthatok!

Innentől kezdve kicsit dőcsöl lezok, hiszen olyan dolgokról beszélnek nektek, amelyeket maglaptársnak számunk a készítő. Készítjétek fel erre, hogy ECCO esetleg más állat formáját is fel tudja venni! A sok víz alatti úszások után egy különös helyszínen a levegőben is folytatja kalandozásait - ezt mutatja az a képünk, ahol a szép réziszin háttér látható. Ha megfigyeltek néhol a növényzetet, az ókor több millió évvel ezelőtti környezete jut eszetekbe - hogy karól oda ECCO? Mit rept a hatalmas gömb, amely olyan örök mozgást produkál a képernyőn, amelyet MEGADRIVE-on még nem készíthettek? Végül gondoltatok arra, hogy ez egy MAGYAR játék, és mint olyanok, van egy fontos VELEJÁRÓJA...

Most úgy érezhetitek magokatokat, mint 1000 a nézetjétek előtt. Sajnos, kedves úr/asszony, a mesés éjszakra ekkoriban várnotok kell! Anyit még al kell mondanom, hogy a csapat utolsó munkája az ECCO-TIDES OF TIME. Következő játékuk már a briliáns 32 bites MEGADRIVE kiegészítőre, a MARS-ra készül majd el.

Martin

