Klonoa
Door to Phantomile

Firma Namco znana jest wszystkim głównie z mocno brutalnych konwersji automatowych tytułów na PlayStation - wystarczy przypomnieć takie gry jak TEKKEN czy TIME CRISIS. Tym razem najnowsza produkcja jednej z lepszych grup piszących na PSX nie ma nic wspólnego ani z brutalnością, ani z automatami. KLONOA to prześliczna platformówka, powstała tylko i wyłącznie z myślą o konsoli. Namco nigdy nie zawodzi i tak się stało również tym razem. Tytułowy bohater - Klonoa - to jegomość przypominający kota z bardzo długimi uszami, którymi może chwytać przedmioty, a także używać ich jak śmigieł helikoptera, aby dłużej unosić się w powietrzu. Dziwne? Być może takie postacie śnią się japońskim dzieciakom, bo cała gra wydaje się być co najmniej niezwykła i przypomina marzenie senne kogoś o zgoła innym umyśle niż nasze (przynajmniej mój). KLONOA należy do grupy platformerów dwuwymiarowych w środowisku 3D, czyli ukazanych tak, jak np. PADEMONIUM. Postać porusza się w lewo lub prawo, a kamera i cały świat obracają się wraz z nią. KLONOA daje w tym miejscu trochę większą swobodę, a to dzięki temu, że postać może się obrócić w głąb ekranu, lub w kierunku gracza i np. rzucić podniesionym przeciwnikiem zbierając ukryte tam bonusy. Jeszcze jeden element odróżniający ją od pozostałych platformówek z gatunku 2D/3D, polegających zwykle na dotarciu do wyjścia i uzbieraniu odpowiedniej liczby danych śmieciuszków to fakt, że zamiast unieszkodliwiać intruzów z wyskoku, dokonuje się tego poprzez chwycenie i rzucenie w dal lub w innego klienta. Po wyeliminowaniu jednego zawsze pojawia się na jego miejsce następny, ponieważ przeważnie okazują się oni bardzo użyteczni w przemierzaniu krainy, a przede wszystkim po schwytaniu takiego można wyżej podskoczyć, odpychając się od niego w locie. Klonoa ma dwóch przyjaciół. Pierwszy to jego podręczny "niby gun", którego używa do chwytania przeciwników, a także do napompowywania (podobnie jak Fargus w PANDY 2). Drugim nierozłącznym kompanem bohatera jest Huppo - pomponowaty koleżka, pojawiający się w momentach, kiedy trzeba wytłumaczyć co się dzieje, bo z czasem scenariusz gry staje się ostro zagmatwany.

Najsilniejszym punktem KLONOA jest niezwykle kolorowa i ostra grafika. Tę grę śmiało możemy zaliczyć do trzeciego pokolenia gier na PSX'a - wysoka rozdzielczość i stałe 60 klatek animacji na sekundę robią swoje. Sześć krain, w których dzieje się akcja, wykonano istnie bajkowo, a konstrukcja 26 poziomów pozwala często na wybranie więcej niż jednej drogi, oraz odnajdywanie szeregu ukrytych platform z całą masą kolorowych kryształów i innych precjozów. Muzyka już tak nie zachwyca jak wygląd, ale przynajmniej dobrze oddaje dziecinny klimat i nie denerwuje. Bohaterowie od czasu do czasu coś tam przebąkują, ale przypomina to tylko pisk naciskanej gumowej kaczki.

Nie ukrywam, że KLONOA trochę mnie zawiodła. Tytuł, na który długo czekałem, nie okazał się ani rewolucją, ani nie wytyczył nowych ścieżek pośród PSX'owych platformówek, choćby w takim stopniu jak TOMBI. Na pewno jednak jest to bardzo porządny i ciekawy platformer raczej dla dzieci (ale i nie tylko, bo przyznajcie się, kto z was nigdy nie grał w CRASHA lub PANDEMONIUM?). Wysoka miodność i ładna, hi-resowa grafika stawiają KLONOA na półce zaraz za jej wielkimi poprzednikami.

jos

PlayStation 7

GRAFIKA	8
DŹWIĘK	7
MIÓD	7

Wydawca: Namco
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Czerwiec 98
Wykorzystuje: Memory Card