

Klonoa 2 - Lunatea's Veil

Platforma: PlayStation 2
Producent: Namco



KLONOA byłaby dobrym materiałem na kolorówkę dla dzieci.

W Właśnie skasowałem czwartą wersję niniejszego wstępu, w której usilnie starałem się napisać coś o ładnej pogodzie i luzowaniu się w ten piękny, słoneczny dzień przy dźwiękach Orbitala. Ale wytuszczony nagłówek tego tekstu aż kłuje w oczy tą swoją nachalną Klonoą, więc zapewne to o niej powinienem w tym momencie napisać.

Skończyłem grać w japońską wersję tej gry kilka godzin temu, ale jej radosny, kolorowy i żywy świat dalej jest we mnie. Jeżeli miałbym napisać o niej w jednym słowie, powiedziałbym że jest pozytywna.

Nie jestem gorącym fanem pseudotrójwymiarowych platformerów pokroju PANDEMONIUM (które to zresztą, tak zupełnie na marginesie - całkiem mnie odrzuciło), ale w KLONOĘ zagrałem z prawdziwą przyjemnością. Pierwszym co maksymalnie pozytywnie nastraja do tej gry jest jej wygląd. Wobec tej gry całkiem na miejscu okazuje się słowo śliczna. Ma tak żywiołowe kolory, tak bogate poziomy i jest

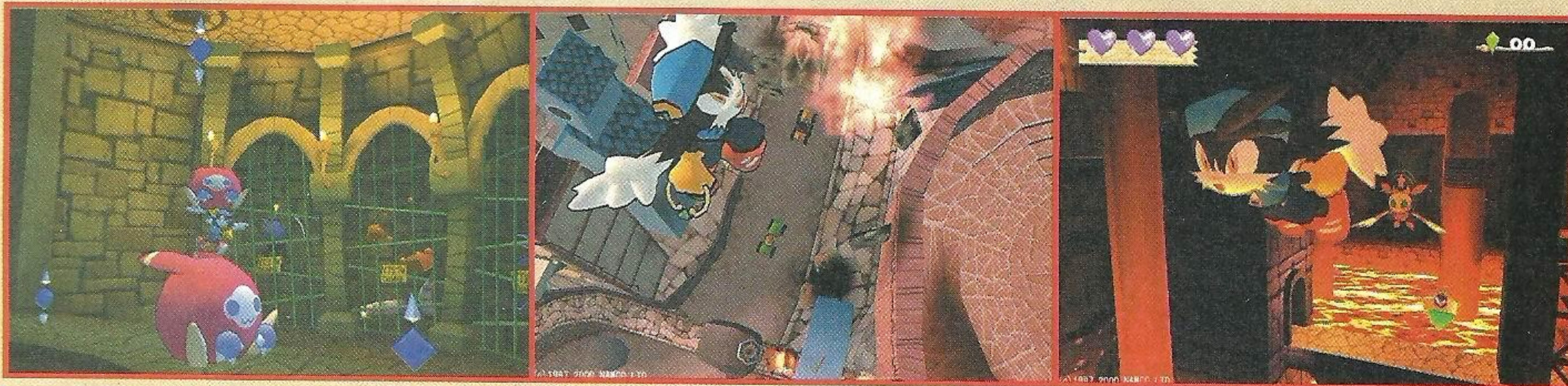
taka cudownie płynna, że można się w niej rozpuścić. Zapewne wszyscy też macie coś w tym stylu, że kiedy po raz pierwszy widzicie nową, bardzo ładną grę, to grafikę "zauważacie" tylko przez pierwsze 15-20 minut grania. Potem już człowiek oswaja się z nią i zamiast tego całkowicie zatapia się w wydarzeniach mających miejsce na ekranie. A tutaj jest inaczej. Co jakiś czas na ekranie pojawia się jakiś detal, który na nowo każe nam przyjrzeć się otoczeniu i zapaść z zachwytem.

Jak wam być może wiadomo, dwupółwymiarowe platformery charakteryzują się tym, że kamera przedstawia w nich sytuację w sposób pozwalający na poruszanie się tylko naprzód lub do tyłu. Nigdy nie można poruszać się w głąb ekranu. KLONOA główny nacisk kładzie na przemieszczanie się w prawo, jednak nieoczekiwane przesunięcia kamery pozwalają nam śledzić akcję, kiedy poruszamy się w innym kierunku. Te nagłe zmiany kamery jej przeskoki i zmiany ujęć są drugim z atutów gry. Tempo wydarzeń jest bardzo szybkie, a kamery cały czas nadążają za wszystkim co dzieje się na ekranie. A dzieje się wiele. Mogłoby się wydawać, że główny bohater potrafi bardzo niewiele. Biega do przodu lub tyłu, może podskakiwać i przez chwilę szybować, ma też do dyspozycji dziwną broń, która przyciąga przeciwników. Broń ta przypomina trochę splot z gry WILD 9'S. Dostyc szybko okazuje się, że podstawowym sposobem przemieszczania się po świecie gry jest umiejętne korzystanie ze splawy. Po przyciągnięciu przeciwnika możemy bowiem wykorzystać go do rozwalenia jakiejś przeszkody - ciskając nim w nią, poza tym na niesionego nad głową wroga można wskoczyć i wykorzystać go jako trampolinę. A ponieważ w grze sporo jest trudno dostępnych kryształków, serduszek i innych elementów, to z przeciwników musimy korzystać często. Wrogowie - dziwne zwierzątka, działają różnie. Normalnym na przykład można jedynie rzucić, ale już osobnik ze śmigielkiem otwiera przed nami możliwość latania. Zaledwie przez chwilę, ale zawsze. Oprócz wskakiwania po biednych wrogach, otoczenie pozwala nam na inne metody wspinania się na położone wyżej przeszkody. Są wystrzeliwujące wysoko w powietrze trampoliny, wiry powietrzne wysyłające nas w bok, znajdziemy też specjalne punkty, na których możemy zaczepić się przy pomocy splawy, są również prądy powietrzne windujące naszego bohatera w górę. [Banan]



(c) 1997 2000 NAMCO LTD.

Teoretycznie gra jest 2D, ale w praktyce wygląda prześlicznie...



Oprócz elementów chodzonych w grze będzie też okazja skorzystać z różnych pojazdów. Snowboard, potfurr, samolocik i tak dalej...