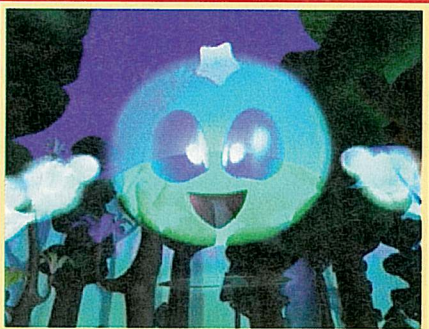
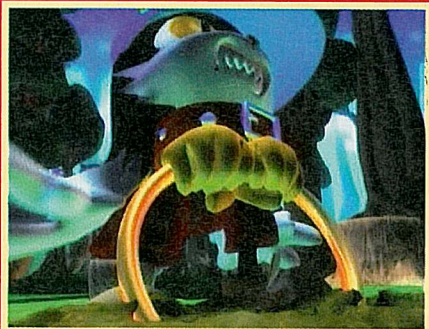


made in japan

Aunque todas las miradas depositadas en NAMCO se dirigen al esperadísimo **TEKKEN 3**, la factoría de sueños japonesa nos ha vuelto a sorprender con un gran plataformas con entorno vectorial repleto de colorido y preciosistas escenarios que está causando furor en Japón. Su nombre: **KAZE NO KLONOA**



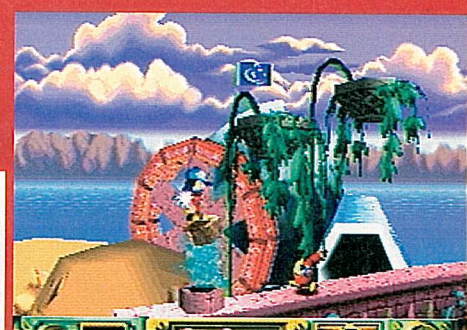
Intro. En la *intro* podremos observar maravillados el grado de perfección que ha alcanzado NAMCO en este apartado. La animación con que ha sido dotado Klonoa, el protagonista del juego, en las secuencias CG le convierten en una criatura casi real. En esta secuencia nuestro simpático gato «orejesco» se encuentra un extraño anillo que de pronto cobra vida convirtiéndose en su nuevo amigo Hupo, un ser esférico procedente de Phantomile, el país de los sueños. A partir de ese momento Hupo pasará a convertirse en el poderoso arma de Klonoa con el que podrá atrapar a los enemigos y lanzarlos en cualquier dirección, o utilizarlo para realizar un doble salto de gran utilidad.

Desde el pasado 11 de Diciembre nuestros siempre envidiados amigos japoneses tienen la oportunidad de disfrutar con la penúltima, de momento, creación de NAMCO (la última ha sido el esperado **RPG TALES OF DESTINY**), un colorista arcade de plataformas llamado **KAZE NO KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE**. Los próximos lanzamientos de NAMCO tras estos dos lanzamientos serán **PAC MAN GHOST ZONE** y su majestad **TEKKEN 3**, aunque seguro que los magos de Namco se sacan algo de su inagotable chistera. **KLONOA** utiliza un soberbio *engine* vectorial a 60 *frames* por segundo (en la versión *NTSC* por supuesto) para recrear un plataformas de puro desarrollo bidimensional en el que tendremos un camino marcado de principio a fin, con sus correspondientes variaciones y rutas a elegir, y que nos llevará por los más ingeniosos y preciosistas decorados poligonales que hayáis podido imaginar jamás. La representación gráfica del simpático protagonista y los enemigos menores se realiza con *sprites* normales y corrientes para darle ese toque de plataformas clásico y más carismático en 2D. Muchos pensaréis que **KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE** puede resultar un arcade limitado o excesivamente lineal. O aún peor, puede acudir a vuestra intrincada mente la traumática imagen del infame y limitado **PANDEMONIUM** (la segunda parte del *bluff* norteamericano es totalmente patética). Pero nada más lejos de la reali-

KLONOA

Las primeras fases nos servirán de entrenamiento para conocer y depurar las técnicas ofensivas y defensivas de Klonoa. No os dejéis cautivar por los bellísimos escenarios.





La variedad gráfica de las 14 fases que posee KLONOA es impresionante, y ningún escenario os recordará a otro visto anteriormente. Como prueba de ello aquí tenéis algunos momentos cumbre de este sobresaliente título.

dad. Estamos hablando de NAMCO, y eso significa la más alta calidad en cualquiera de sus apartados, y KLONOA no iba a ser menos. Todo en KLONOA ha sido realizado para que entre por nuestros ojos y nos transporte a un alegórico mundo de fantasía en el que cada escenario, personaje y situación derrocha colorido, ingenio y encanto por los cuatro costados. Desde el primer momento en que observéis la *intro* y comience la primera partida os daréis cuenta a qué me estoy refiriendo. Klonoa, el protagonista, es una especie de gato con largas orejas articuladas; su ayudante, Hupo, una simpática y esférica criatura del onírico reino de Phantomile, un mundo imaginario formado por los sueños de todos los mortales. Hupo se convertirá en el amigo y arma de Klonoa, y con él podrá capturar a la mayoría de los enemigos y lanzarlos contra otros seres, utilizarlo como doble salto para acceder a altas plataformas o salvarse de una caída en un salto mal calculado. El control del personaje en todas sus acciones es perfecto, y tan sólo utiliza dos botones del *pad* (para este juego no hace falta más), trayéndonos a la memoria pasajes de nuestros juegos favoritos de plataformas, pero en esta ocasión engalanados por alegres texturas y un mágico universo que



Super Final Bosses. Al final de cada una de las seis fases normales de KLONOA nos enfrentaremos a una gigantesco enemigo de impresionante factura técnica y plástica. La gran imaginación de los programadores y grafistas de NAMCO ha dotado a estos engendros vectoriales de una riqueza de patrones de ataque sin precedentes. Acabar con el primero no es muy difícil, pero a partir del segundo tendréis que agudizar vuestro ingenio para encontrar su punto débil y exterminar su barra de energía. La fase 7 esconde tres *Final Bosses* más.

SUPER Information

FORMATO CD ROM
 PRODUCTOR NAMCO
 PROGRAMADOR NAMCO



made in japan



ビューポ 歌姫レフィスに月の形のペンダント...
かえってじゅちゃんに聞いてみようよ!

Durante todo el juego seremos recompensados con numerosas secuencias de diálogos de ambos protagonistas con el resto de personajes del juego. Las voces con que se ha dotado a cada uno de ellos son realmente graciables.



para nada resulta frío y artificial pese a estar formado por polígonos. Como no podía ser de otra forma, la factoría NAMCO ha dotado a **KLONOA** de una banda sonora de ensueño que alcanza tintes épicos en las escenas dramáticas del juego, y muy en especial en la *extro* final, donde más de uno dejará escapar una lagrimita de emoción al observar las imágenes y escuchar el emotivo sonido del piano que las acompaña. Sin duda estamos ante una de las mejores secuencias finales creadas para un videojuego. **KLONOA:**

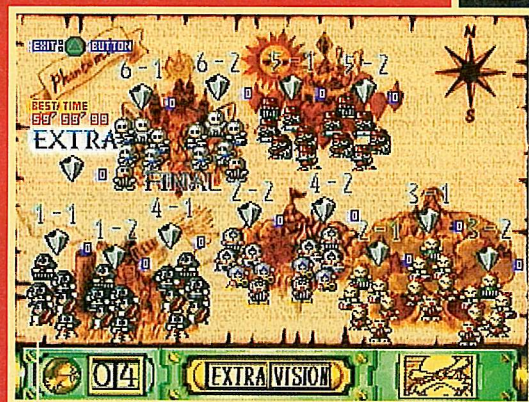
DOOR TO PHANTOMILE posee un total de siete fases, llamadas *Vision* en esta ocasión. Las seis primeras constan de dos subniveles cada una y un alucinante *Final Boss*. Y digo alucinante porque tanto la recreación gráfica como los patrones de ataque y la manera de acabar con ellos son muestra del buen hacer y el cariño con que NAMCO ha

KLONOA

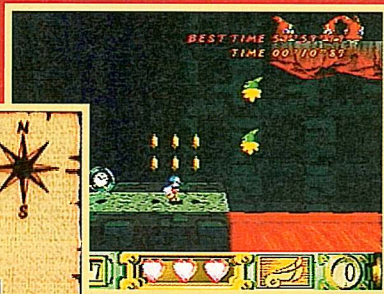
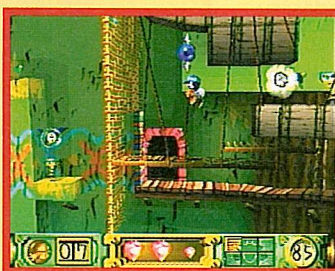
afrontado este ambicioso proyecto, porque hacía mucho tiempo que no nos obsequiaba con un juego de plataformas. En la séptima fase el desarrollo cambiará por completo, y tendremos que enfrentarnos a tres *Final Bosses* de manera consecutiva para poder asistir a la brillante secuencia del final. De momento no os contaré nada más (siempre digo lo mismo y acabo destripando el juego, lo siento), porque quiero

dejar algo para cuando aparezca el juego en **España** el próximo mes de Marzo o Abril. Tan sólo añadiré al respecto que al acabar el juego seremos recompensados con un difícilísimo modo *extra* y algunas sorpresas más. Los amantes de los juegos de plataformas están de enhorabuena, porque NAMCO ha creado una de las obras maestras del género. Os espero dentro de poco tiempo en Phantomile... **THE ELF**

Extra Mode. Una vez completadas las siete fases de **KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE** tendréis acceso a este curioso mapa donde encontraréis un nuevo y difícil modo extra con un mapeado exclusivo y la posibilidad de volver a jugar la fase que nos apetezca del juego para encontrar los 150 diamantes que se esconden en cada una de ellas. ¿Qué sorpresa nos aguardará al completar la fase *Extra Vision*?



Esta pantalla aparecerá una vez que hayáis completado las siete fases principales de Klonoa. En ella accederéis al modo Extra.



El desarrollo de muchas de las fases que encontraréis en **KLONOA** os obligarán a recorrer el escenario una y otra vez en busca del ítem o switch correspondiente. Los programadores de NAMCO han conseguido así romper la linealidad inherente a este tipo de juegos.

