

pabellón AURICULAR

Namco ha marcado las pautas de los títulos de lucha y carreras; ¿podrá hacer lo mismo con los juegos de plataformas?

No hay parientes más ilustres que *Tekken* y *Ridge Racer*, y la última criatura de Namco, *Klonoa: Door To Phantomile*, tendrá mucho que sudar para estar a la altura de semejante herencia. *Klonoa* es un juego de plataformas, algo que nada tiene que ver con anteriores lanzamientos del maestro japonés. Y, a juzgar por su aspecto, puede que el cambio no esté nada mal: *Klonoa* podría convertirse en uno de los mejorcitos «saltar-recoger-y-correr» que pueblan la geografía PlayStation.

Aquellos que conozcan el mundillo se acordarán de *Pandemonium*, título de plataformas casi en 3-D de Crystal Dynamics en el que los personajes se limitaban a deambular de izquierda a derecha mientras el paisaje presumía de polígonos. Bueno, *Klonoa* tiene reminiscencias de *Pandemonium*, pero ahí acaban las similitudes. Describe las aven-



turas del héroe que presta su nombre al juego en busca del místico mundo de Phantomile, una tierra compuesta por fragmentos de sueños (suena genial). Entre Klonoa y la tierra de sus sueños hay 26 niveles repletos de plataformas, esparcidos por seis mundos diferentes y habitados por docenas de enemigos tan encantadores como letales. Cada mundo responde a un tema distinto, incluidos una pintoresca aldea en la copa de un árbol



[1] Debes invertir esta cascada que fluye hacia arriba para salvar el bosque. **[2]** ¡Enemigos con paraguas a la vista!

y una caverna subterránea con sus pinitos en hidrografía. La misteriosa historia de Phantomile va desvelándose por el camino mediante conversaciones con los habitantes de los mundos.

La campaña de promoción internacional tilda al héroe como «un tipo de orejas gigantes que ejercen de alas». Al margen de su parecido con cierto ratón yanqui, este bichejo luce el clásico diseño japonés:



[1] La intro de *Klonoa* rivaliza con cualquiera que haya elaborado Namco hasta ahora (o sea, que es buenísima), y todas las secuencias discurren en tiempo real. **[2]** Ni los personajes de videojuegos se libran de riñas familiares. **[3]** Me siento en la cima del mundo...



■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Namco	■ GÉNERO	Plataformas
■ DISPONIBLE	Junio	■ JUGADORES	Uno



[1] ¿Verdad que es bonito? **[2]** Aquí, Klonoa, el gato con alerones por orejas; y aquí, Huppo, la... estooo, la cosa. **[3]** Debes liberar a media docena de estos tipos en cada nivel, no nos preguntes por qué. **[4]** Puedes inflar a lo grande ciertos enemigos gigantes para usarlos como trampolines bulbosos.

muy mono, excéntrico y bastante mejor que la mayoría de las creaciones occidentales. El sistema de control de *Klonoa* es purista; o, dicho de otro modo, sencillo: un botón de salto y otro para atrapar a los enemigos cercanos.

En su búsqueda, Klonoa va acompañado de Huppo, que guarda un parecido más que notable con una bola de goma, y que posee el don de absorber e hinchar los enemigos que Klonoa agarra. Una vez capturado e inflado un enemigo, puedes lanzarlo contra sus camaradas, bien sea por toda la pantalla para conseguir *bonus*, bien hacia abajo, para propulsar a Klonoa a plataformas superiores. Con este último movimiento hallarás áreas ocultas que contienen golosinas variadas, incluyendo vidas extra y *bonus* de energía. Y si mantienes pulsado el botón de salto en el aire, sacarás partido a las orejas elefantinas de

Klonoa para frenar su descenso a la plataforma más próxima.

Los profesionales de Namco han intentado diseñar niveles divertidos y competitivos. Basta con echar un vistazo a nuestras capturas de pantalla para apreciar el brillante aspecto del juego. Lo que las imágenes no pueden transmitir es la suave animación del mundo de *Klonoa*, con plataformas y pistas que serpentean por laderas antes de precipitarse a cuevas subterráneas o ascender a la cumbre de una montaña. Además, el juego está sembrado de puertas de dos direcciones, que permiten moverse entre diferentes secciones de la zona. Las últimas fases emplean este método para dificultar la jugabilidad, creando secciones «ocultas» a las que sólo puedes acceder yendo de acá para allá, del exterior al interior de los mundos. La música también es digna de mención, razón más que

Klonoa va acompañado de Huppo, que posee el don de absorber e hinchar los enemigos que Klonoa agarra

suficiente para conectar una PlayStation a un equipo de alta fidelidad. Las melodías se acercan más al estilo Disney que al de *Prodigy*, pero se ajustan a la perfección al peculiar estilo de *Klonoa*, chispeando feliz o retumbando con mal humor en los momentos adecuados.

Por lo que hemos visto, el juego se ha concebido con una curva de aprendizaje bastante suave, en la que las fases adquieren cada vez mayor complejidad. Los últimos niveles aún están por ver, así que esperemos que no sean demasiado simples o, por el contrario, demasiado duros. Pero ten por seguro que lo pasaremos pipa averiguándolo. Pronto te diremos más.



[1] El subsuelo. Ideal para meterse en aprietos. **[2]** A deslizarse tocan. **[3]** La acción sobre árboles es frecuente en los juegos de plataformas, pero en *Klonoa* es mejor que en la mayoría, con ascensores y malos a mansalva.



[1] Los personajes del juego son de tipo oriental, lo cual no constituye una catástrofe. **[2]** Al hacerte con los malos los conviertes en útiles armas.