



KLONOA



A myślałem, że to ja jestem dziwny... Jak się jednak ostatnio okazało, i pod tym względem Japończycy wiodą prym, wymyślając coraz to bardziej wykreślonych bohaterów swoich chorych gier. Nie powiecie mi chyba, że fascynacja przerośniętymi kurczakami (Chocobo z FF7) czy innymi kreaturami (MONSTER RANCHER) może mieć coś wspólnego ze zdrowym rozsądkiem. Na dodatek całkiem niedawno ukazał się (to zgrozo!) symulator pociągu podmiejskiego. Czy już poczciwy Hans Klos, ewentualnie Szarik z „Czterech Pancernych”, nie może nikomu wystarczyć?

Widocznie nie, bowiem bohater najnowszej gry skośnookich gigantów - firmy NAMCO, również do normalnych nie należy. Z pozoru przypomina on zdiwaczałego kota, któremu ktoś w dzieciństwie wieszal 5 kg odważniki na uszach. Jak się jednak później okazuje, kot ów jest jednostką wybitną, wizjonerską, jednym słowem psychicznie głęboką... I co z tego? Ano to, że będzie on ratował ginącą cywilizację. Kot?! Ratować świat?! Robiąc z wszystkich balona (dosłownie)!!!

się „happy endem”... choć pewnej cukierkowości grze również nie można odmówić, ale taki to już jej urok.

Tytuł ten, jak zresztą niemal całe grono produkcji ze stajni Mistrzów, już na samym początku sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Wspaniale wyrenderowane intro po prostu zachwyca. Jest ono przede wszystkim niesamowicie efektowne, dynamiczne, a na dodatek obfituje w wiele cieszących

cząco. Przede wszystkim kamera tak nie wariuje, jak w przypadku wspomnianej pozycji, co jednak nie oznacza, że jest statyczna.

O co to, to nie! Bardzo płynnie, a co ważniejsze, trafnie zmienia położenie, czyniąc tym samym rozgrywkę nieco przystępniejszą. W ogóle KLONOA ma to do siebie, że rzadko potrafi zniechęcić czy sfrustrować gracza. Co prawda zdarzają się trudniejsze momenty, ale po kilku (kilkunastu?) próbach powinniśmy dać sobie z nimi radę. Jeśli więc nie uda nam się pokonać np. któregoś z końcowych bossów, to raczej nie roztrzaskamy płytki o ścianę, tylko motywowani dalszą fabułą ponownie podejmiemy wyzwanie. Mnie jedynie do białej gorączki doprowadził dodatkowy level (Extra Vision), którego designem zajął się chyba jakiś chory umysłowo, na stałe przyrośnięty do joypada (czyżby ktoś z redakcji?) programista. Ludzie! Toż to zupełnie paranoja! Tam przycisk X (skakanie) i O (łapanie) w ogóle nie wychodzi spod palców!

PODOBNE

PANDEMONIUM
PANDEMONIUM 2
THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

Ale od początku. KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE jest produktem, przynajmniej częściowo, nawiązującym do kanonu gier powszechnie znanych jako platformówki. Jednak, jak na NAMCO



przystawo, nie jest on ich typowym przedstawicielem. Przede wszystkim różni go dość mocno rozwinęty wątek fabularny. Podczas naszej odysei będziemy tracić i zyskiwać przyjaciół, poznawać losy obcej nam krainy, uczyć się pradawnych mądrości, a także walczyć o życie swoich bliskich. Co ciekawsze, nie wszystko skończy



Intro w grze jest niezwykle kolorowe i dynamiczne. Kamery często pokazują nam dalszy układ poziomu. Efekt momentami zapiera dech w piersiach. Priorytetową bronią Klonoa jest robenie przeciwników w „balona”

oko detali. Kolory zaś niemal same wypływają z ekranu. Animatorzy kolejny raz pokazali co potrafią. Co jednak dalej? Cóż... dość standardowe menu, no, może poza dwoma śmiesznymi króliczkami, grającymi na trąbkach podczas ustawiania muzyki. Jeszcze tylko wybieramy nazwę dla własnego Save'u i już spokojnie możemy rozpocząć konkretną rozgrywkę.



Ogólnie jednak powiedziałbym, że w KLONOA gra się łatwo i przyjemnie. Oczywiście nigdy nie ryzykowalibyśmy takiego stwierdzenia, gdyby program ów nie posiadał naprawdę mocnego zaplecza audio-wizualnego. Przede wszystkim grafika wyświetlana jest w trybie podwyższonej rozdzielczości, co znacząco wpływa na jej odbiór. Podziwiając te wszystkie ostre, wyraźne i dokładnie nałożone tekstury, odnosi się wrażenie, że koźderzy z NAMCO to twardzi far-

TRZY GROSZE SZERYFA

Podróż PANDEMONIUM z grafiką w podwyższonej rozdzielczości, bardzo kolorową i efekciarską. Bajkowe scenerie, „przyjemnie” wyglądający przeciwnicy, wesoły podkład dźwiękowy - całość wprowadza człowieka w lepszy humor (bez kitu). Zabawa jest dość prosta, więc nikt nie będzie rwał sobie włosów z głowy, zresztą gra przeznaczona raczej dla najmłodszych. Bardzo dobra grywalność, bo nie mogłem się od tego przez dłuższy czas oderwać. „Kotek” posiada trochę za mało umiejętności, przez co wszystko sprowadza się zawsze do tego samego - skakania, fruwania i rzucania. Cudowne, renderowane wstawki. NAMCO rulez!



Mr. Sciera



Sposób przedstawienia akcji narzuca oczywiście pewne skojarzenia z dwoma częściami PANDEMONIUM, aczkolwiek w żadnym wypadku KLONOA nie możemy nazwać ich wierną kopią. Rzeczywiście, poruszać się będziemy w trójwymiarowym otoczeniu, po z góry ustalonej ścieżce, jednak cały sens i charakter gry różni się dość zna-



rzy, dla których pojęcia typu „życie rodzinne” czy czas wolny zupełnie nie istnieją. Także design kolejnych etapów pozwala tę opinię utrymać i choć grę, przy wprawnych palcach, można skończyć w jeden wieczór, to różnorodność kolejnych leveli jeszcze długo potem nie pozwoli Wam zasnąć.

Wracając jednak do tematu, to trzeba wspomnieć o sprawie dla gry bardzo istotnej, a mianowicie o wyglądzie napotykanym kreator. Już przy pierwszym kontakcie dochodzi się do wniosku, że tym razem panowie z NAMCO pojemnik z polygonami odłożyli na wyższą półkę, z dolnej wyjmując tym samym, nieco zakurzone już, bitmapy. Tak, tak, podczas gdy całe otoczenie składa się z przestrzennych brył, nasi przeciwnicy, a także my sami, to najprostsze na świecie, dwuwymiarowe sprite'y. Zawiedzeni? Zobaczcie zatem co zdolny sztab programistów może z takim fantem zrobić.

Otóż przede wszystkim dzięki genialnemu wręcz designowi, a także całkiem udanemu skalowaniu, owe bitmapy nabierają życia, stając się pełnowartościowymi cieciami. Jednak jako że KLONOA z założenia adresowana jest do młodszej części graczy, tak więc wspomniani ciecie do najohydniejszych nie należą, a wręcz przeciwnie - często budzą salwy niepomaganego śmiechu. Nasz mały koteczek potrafi zrećźnie „nabić ich w balona”, podnosząc delikwenta nad swoją uszatą

główkę, aby tam biedaka napompuwać, po czym niechlubnie wykorzystać. Albo rzucając nim w tłum podobnych mu nieboraków, albo też wybijając się z niego, niczym z trampoliny. Bardzo to wszystko humanitarne, zważywszy na fakt, że molestowane przez nas zwierzęta na ogół przypominają miłutkie zajączki, a to sówki, a to myszeczki...

Na szczęście napotykanymi w późniejszych levelach bossowie są już na tyle zli (i wielcy!), że bez zbędnych precedensów roztraskamy ich przezarte żółcią bebechy. I tu mała uwaga, szczególnie dla ludzi, którzy na słowo polygon reagują jak pies na kielbasę (nie obrażając psa, ani tym bardziej kielbasy). Otóż wspomniani „panowie-na-końcu” składają się z przestrzennych, trójwymiarowych wieloboków. Po prostu są zbyt okazałych rozmiarów, by

tworzyły ich proste, mogące się rozpikselowywać bitmapy. Bardzo ładnie.

KLONOA, bo tak, jeśli jeszcze się nie domyśliście, nazywa się kierowany przez nas pupil, umie także fruwać. Nie na darmo bowiem mama w młodości wieszała go za uszy na sznurku do prania. Dzięki temu zyskał on teraz niesamowitą zdolność machania tymi właśnie częściami ciała, co nieraz



uratuje Cię, drogi Graczu, przed wertykalnym lotem w bezdenną przepaść. A zapewniam, że tych w grze na pewno nie zabraknie.

Skoro jesteśmy już przy budowie leveli, to nie sposób nie wspomnieć o bardzo ciekawym ich wykonaniu. Engine programu jest na tyle

elastyczny, że ukazuje dalsze, bardziej odległe partie etapu bez żadnego widocznego dorysowywania, w zachwyty wprowadzając tym samym co mniej doświadczonych graczy. A trzeba zaznaczyć, iż poza bardzo rozbudowaną wielopoziomowością, grafika obfituje w wiele ciekawych efektów. Pięknie animowane wodospady, półprzeźroczyste strumienie, zmienne warunki pogodowe (np. deszcz), porywiste wiatry czy wyrastające nagle rośliny to zaledwie mała część tego, co KLONOA może zaoferować. Dochodzą do tego jeszcze różne, ładnie zaprojektowane budowle (wiatrak, młyn, zamek itd.).



Muzyka także jakością nie odbiega od ogólnego poziomu gry. Wykorzystanie wielu klasycznych, często typowo orientalnych instrumentów, zaowoco-



wało miłą, wpadającą w ucho ścieżką dźwiękową.

KLONOA jest więc produktem bardzo udanym, potrafiącym zainteresować zarówno małe dzieci (kolorowa grafika, miłusińskie postaci), jak i dorosłych łamaczy padów (intrygująca fabuła, wyższy poziom trudności w późniejszych etapach, efekty graficzne). Szczerze polecam.

Myszka

Grafika	8
Muzyka	8
Grywalność	8
Ogólnie	8
Dystrybutor: NAMCO	
Producent: NAMCO	
PLATFORMOWA	
1 Player	Memory Card 1block

JASKINIA GIER KOMPUTEROWYCH PlayStation, N64

skup, sprzedaż, wymiana gier (150 tytułów na PSX)

możliwość przetestowania każdej gry na miejscu

akcesoria do konsol
(pistolet, kierownica, rękawica wirtualna)

gry w cenach już od 30 zł

salon gier video

możliwość grania na ekranie o przekątnej 170 cm

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE!

PRZYJDŹ ZOBACZ PORÓWNAJ

„NEED FOR PSX”
Al. NMP 35 (w podwórzu)
42-200 Częstochowa
tel. (0-602) 38 52 28