

DOOM (SWITCH)



Cena : 199,00 zł

Stan magazynowy : bardzo wysoki

Średnia ocena : brak recenzji

Fabula

Ogólny zarys fabuły był od lat czynnikiem łączącym kolejne części serii Doom i nie zmienił się w znaczący sposób również w czwartej odsłonie. Tak więc wcielamy się ponownie w samotnego komandosa (tzw. doom marine), który zostaje wysłany do bazy wojskowo-badawczej korporacji UAC na Marsie. Okazuje się, że w wyniku prowadzonych eksperymentów naukowcy nieopatrznie uruchomili portal czasoprzestrzenny, przez który do placówki przedostały się hordy przerażających potworów. Podążając śladem wrogów, protagonista przemierza różne obszary na Marsie, aby następnie przedostać się do piekła i stawić czoła najpotężniejszym z demonów.

Mechanika

W odróżnieniu od nasyconej elementami horroru poprzedniej odsłony cyklu, pod względem mechaniki czwarty Doom w wersji na platformę Nintendo Switch stawia przede wszystkim na szybką i krwawą akcję, zbliżając się tym samym do pierwszych dwóch części serii. Zabawa koncentruje się więc na efektywnym eliminowaniu hord przeciwników za pomocą całkiem sporego arsenału broni, na który składają się w dużej mierze znane fanom Dooma rodzaje oręża, takie jak piła łańcuchowa (Chainsaw), dwulufowa superstrzelba (Super Shotgun), karabin plazmowy (Plasma Rifle) czy potężne BFG 9000.

Jednocześnie bohater zyskał nowe umiejętności, takie jak podwójny skok, możliwość podciągania się na krawędziach czy – przede wszystkim – dobijanie osłabionych przeciwników niezwykle efektywnymi „finiszermi” (w stylu miażdżenia czaszek czy odrywania kończyn). Deweloperzy z id Software zastosowali przy tym klasyczny system odnawiania zdrowia, regenerowanego za pomocą apteczek, oraz znane z pierwszych odsłon serii zbieranie punktów pancerza. Połączenie typowych dla cyklu elementów z szeregiem nowych rozwiązań sprawiło, że rozgrywka nieco zyskała na głębi i brutalności – krew w Doomie przelewa się hektolitrami.

Tryby gry

Podobnie jak poprzednie odsłony serii Doom, oprócz solowej kampanii „czwórka” w wersji na platformę Nintendo Switch oferuje także dynamiczny tryb multiplayer, i to w bardziej rozbudowanej formie niż we wcześniejszych grach. Zmagania toczą się w sześciu drużynowych wariantach rozgrywki i łączą typowe dla studia id Software rozwiązania (np. power-upy na mapach) z innowacjami, takimi jak wybierane przed każdym meczem predefiniowane zestawy uzbrojenia czy rozbudowane opcje personalizacji awatara. Poza tym jednym z kluczowych elementów zabawy wieloosobowej uczyniono runy demona – specjalny power-up, który umożliwia graczowi przemianę w potężnego demona, zdolnego do szybkiego przechylenia szali zwycięstwa na stronę swojej drużyny.

Oprócz tego deweloper, chcąc zapewnić multiplayerowi w Doomie jak największy potencjał, przygotował edytor o nazwie Doom SnapMap (nieobecny w edycji na Nintendo Switch). Dzięki niemu każdy gracz może samodzielnie kreować nowe areny (również ze specjalnymi skryptami), a także tworzyć całkiem nowe warianty rozgrywki – od klasycznego trybu deathmatch po odpieranie fal demonów w trybie kooperacji.

Kwestie techniczne

Jako że gra powstawała od początku z myślą o najnowszych pecetach oraz konsolach ósmej generacji, Doom w wersji na platformę Nintendo Switch prezentuje się bardzo efektywnie, robiąc użytek z przygotowanej specjalnie pod kątem tego tytułu szóstej generacji silnika id Tech (nazywanej też żartobliwie id Tech 666). Oprócz tego zmaganiom towarzyszą mocne brzmienia ścieżki dźwiękowej, podkreślające klimat krwawej jatki w mrocznej otocze.