



DOOM ETERNAL

Cena	60,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS4-GU0269
Producent	Brak

Opis produktu

Doom Eternal to **klasyczna strzelanka FPP będąca bezpośrednią kontynuacją *Dooma* z 2016 roku**, czyli świetnie przyjętego przez krytyków i graczy restartu legendarnego cyklu FPS-ów, który narodził się w 1993 roku. Pieczę nad tytułem sprawował sprawdzony zespół ze studia id Software. W trakcie przygody gracze podróżują pomiędzy wymiarami, odwiedzając m.in. Ziemię ogarniętą inwazją demonów z piekła. Do ich pokonania można wykorzystać bogaty arsenał śmiertcionośnych broni, znanych z poprzedniej części, ale ulepszonych o kilka gadżetów.

Doom Eternal czerpie najwięcej inspiracji z drugiej części serii - *Hell on Earth* wydanej w 1994 roku - i niejako **składa hołd klasyce**. Wygląd demonów, a także apteczek i flakonów zmodyfikowano tak, by przypominały dawne odsłony. Dla miłośników nostalgii przygotowano zestaw klasycznych dźwięków broni w wersji MS-DOS czy skórę głównego bohatera nawiązującą do oryginału.

Fabula

Fabula bezpośrednio kontynuuje wydarzenia z poprzedniej części i rozpoczyna się jakiś czas po jej zakończeniu. Ponownie wcielamy się w obdarzonego nadludzkimi zdolnościami Doom Slayera, by **powstrzymać siły piekła, które przedostały się na Ziemię** i inne miejsca w Układzie Słonecznym. Poza Błękitną Planetą w toku kampanii odwiedzamy także m.in. Mars i jego księżyc, Fobos - jak również lokacje znajdujące się w alternatywnych wymiarach.

Mechanika

Doom Eternal rozwija formułę z poprzedniej części i **stawia przede wszystkim na jeszcze szybszą akcję**. Pomagają nam w tym nowe umiejętności poruszania się, jak szybki unik (dash) czy wspinaczka, oraz gadżety montowane na pancerzu i uzbrojeniu bohatera. Do dyspozycji mamy choćby miotacz ognia na ramieniu i hak z łańcuchem zamontowany w strzelbie.

Dobijanie osłabionych przeciwników, tzw. zabójstwa chwały, zostało wzbogacone o nowe animacje i jest to główna metoda odnawiania zdrowia. Autorzy zadbali tym sposobem o to, by tylko pozostawanie w ruchu i trzymanie się niezbyt daleko od przeciwników pozwalało odnosić triumfy. Dodatkowo amunicję uzupełnia używanie piły łańcuchowej, a pancerz zdobywa się za podpalanie demonów wspomnianym miotaczem ognia.

Nowością względem *Dooma* z 2016 roku jest **większy nacisk na zagadki środowiskowe i wyzwania platformowe**. Niejednokrotnie przedostanie się z punktu A do punktu B może sprawić graczowi nie mniej kłopotów niż odniesienie zwycięstwa w batalii z demonami. Zwiększyła się też liczba sekretów do odnalezienia i innych pobocznych aktywności, dzięki czemu zabawa nie kończy się wraz z pokonaniem ostatniego bossa (dotarcie do niego zajmuje notabene ok. 15 godzin).

Tryby gry

Oprócz klasycznego trybu **single player**, *Doom Eternal* oferuje nowość - **tryb inwazji**, w którym możemy wcielić się w demona w kampanii fabularnej innego gracza, znacznie utrudniając mu przejście etapu (tryb ten dodano w jednej z aktualizacji jakiś czas po premierze gry).

Znalazł się tu również **moduł PvP nazwany Battlemode**. Tym razem jest to wariant zabawy dla trójki graczy, w którym jedna osoba wciela się w Doom Slayera i toczy bój z pozostałą dwójką, kontrolującą wybrane przez siebie demony. Rozgrywka toczy się przez trzy szybkie rundy. Zrezygnowano natomiast z klasycznego trybu Deathmatch i edytora SnapMap, które pojawiły się w *Doomie* z 2016 roku.

Kwestie techniczne

Doom Eternal powstał w oparciu o nową wersję technologii rozwijanej od lat przez id Software – **id Tech 7**. Oznacza to jeszcze bardziej szczegółową grafikę i efektowną jatkę, ale z zachowaniem nienaganej optymalizacji działania gry. Ścieżkę dźwiękową po raz kolejny skomponował **Mick Gordon**, którego ostra, żywiołowa muzyka była jedną z charakterystycznych cech poprzedniego *Dooma*.