

**ESTOU À ESPERA DE
UMA BOA SOUNDTRACK**



Doom The Dark Ages

Início dia 13 de maio – Fim TBA

Jogado por redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 18m



Abril 2025

Índice

Impressões dos jogos antes do seu lançamento	1
Conhecimento prévio da saga Doom:	1
Impressões após ver o Primeiro Trailer.....	1
Impressões após ver o Segundo Trailer	2
Impressões após ver o Director's Cut – Doom The Dark Ages.....	3
Impressões após ver o Novo Trailer antes do lançamento	3
Gameplay.....	5
13 de maio de 2025 sessão antes da aula	5
Notas finais:.....	6



Impressões dos jogos antes do seu lançamento

Nota pessoal até ao momento: 0/10

Conhecimento prévio da saga Doom:

- Estudei bastante a história da série Doom antes de jogar o Doom Eternal.
- Joguei o Doom clássico até ao nível 3 (não tenho a certeza se é nível ou episódio, mas avancei bem no clássico).
- Joguei Doom Eternal até quase ao final — investi muitas horas nesse jogo, conheço bem o seu ritmo e mecânicas (27h).
- Joguei um pouco de Doom 2016, mas preferi focar primeiro em terminar Doom Eternal antes de me dedicar totalmente ao 2016.

Impressões após ver o Primeiro Trailer

Primeiras Sensações:

- Meathook continua presente — o que mostra que o combate vai manter mecânicas verticais/agressivas.
- Mundo de demónios pesado, grotesco e sombrio — puro Doom!
- Novo shield com ataques e defesa — adorei como adicionaram mecânica defensiva + ofensiva.
- Arma Skull Crusher — achei engraçada a arma, pode ser algo que recompense os glory kills.

Combate:

- Glory Kill continua (maravilha!).
- Demónios muito bem desenhados — pareciam imponentes e variados.
- Sensação de combate estratégico;
- Sinto que o ritmo será menos fast-paced e mais tático — defender no momento certo e contra-atacar quando o inimigo fica vulnerável.

Trilha Sonora:

Mesmo sem Mick Gordon, a soundtrack é muito Doom: riffs fortes, sujos, intensos — cria a mesma energia!

Resumo emocional:

"Senti Doom no sangue outra vez — só que agora com escudo na mão, estratégia no cérebro e demónios no caminho."

Impressões após ver o Segundo Trailer

Primeiras Sensações:

- Dash com slow-motion detetado — lembra perks do Doom Eternal (movimentação ainda estratégica, mas com momentos de alta precisão).
- Ataques mais pesados e calculados — confirma a impressão de combate mais estratégico e brutal, menos “run and gun” rápido.

Combate e Demónios:

- Demónios continuam incríveis, design grotesco e imponente — pura assinatura Doom.
- Combate parece ainda mais visceral: o ritmo do trailer foi mais cadenciado e pesado — encaixa perfeitamente com o tema medieval/dark.

Trilha Sonora:

- A música é um espetáculo — pesada, suja, agressiva, "doom vibes" no sangue mesmo sem Mick Gordon.
- Sound design fortíssimo: armas, impactos e explosões têm peso sonoro.

Lore e História:

- O Slayer parece ser um demónio que depois será capturado pelos humanos.
- Como este jogo é prequela de Doom 2016/Doom Eternal:
- Pode explicar como ele vai parar ao sarcófago.
- Pode revelar mais sobre a origem do Slayer (e quem sabe, pistas sobre uma transformação para humano?).

Teoria tua sensacional:

Será que a Daisy (o coelho lendário da lore de Doom) vai aparecer?

Resumo emocional:

"Este trailer de 2 minutos mostrou que Doom: The Dark Ages vai ser uma carta de amor à brutalidade, estratégia e lore da saga. id Software nunca falha — e não vai falhar agora!"

Impressões após ver o Director's Cut – Doom The Dark Ages

Novidades importantes:

- Estilo de combate confirmado:
- Agora é Tank and Fight — não mais apenas Run and Gun ou Jump and Gun.
- Mais peso. Mais impacto. Mais timing.

Runes de volta:

Não são perks como parecia — são Runes clássicas de Doom, agora atualizadas para o novo combate.

Duas histórias paralelas:

- O jogo terá duas histórias.
- Ligação direta com Doom 2016 confirmada – Dark Ages → Doom 2016 → Doom Eternal (percurso perfeito para jogares em sequência!).

Resgate dos Doots antigos:

Muitos projéteis clássicos (bolas de fogo, movimentos padrões dos demónios antigos) — homenagem aos primeiros Doots.

Gameplay refinado:

- Parry confirmado usando o shield — podes bloquear e contra-atacar.
- O shield também funciona como a chainsaw em certas situações — brutal!

Aspetto artístico:

Ambientes e designs artísticos estão altamente promissores — aguardas muito pela artwork final do jogo.

Dia 7 de maio de 2025 comprei o jogo. Dia 13 vou jogar-lho de certeza.

Impressões após ver o Novo Trailer antes do lançamento

Primeiras Sensações:

O trailer traz um foco ainda maior na ambientação medieval — espadas, armaduras, castelos, tudo misturado com o inferno e o sci-fi clássico da série. É como se *Doom* tivesse viajado no tempo para um cenário brutalmente épico. A estética está incrível e bastante distinta de tudo o que a série apresentou até agora.

Combate e Armas:

Claramente uma forma de mostrar ainda mais armas novas — o escudo-serra roubou a cena, mas também se vislumbraram novas formas de atacar à distância e corpo a corpo. A variedade parece promissora.

Trilha Sonora:

A música do trailer está **altamente** — pesada, rítmica, com aquela vibe suja e industrial que já se tornou assinatura da saga. Mesmo sem Mick Gordon, acertaram no tom outra vez.

Hype pessoal:

Dia 13 já estou batido a jogar — o trailer só confirmou que este jogo é mesmo obrigatório. É como se estivessem a expandir tudo o que *Doom Eternal* fez de bom, mas com outra identidade visual e um ritmo próprio.

Resumo emocional:

"Doom medieval? Nunca pensei que resultasse tão bem. Espadas e demónios, escudos e sangue — estou 100% dentro."

Gameplay

(Aleluia, aleluia)

13 de maio de 2025 sessão antes da aula

Duração aproximada: 18m

Completo nesta sessão:

- Primeira cutscene vista
- Destruidas 3 waves de demónios (acho que foram 3 que a Steam ainda não guarda por ser early access).
- 1 secret já encontrado.

Impressões:

- A cara do Slayer no centro do HUD, igual aos DOOMs clássicos é genial. Amei.
- Ainda joguei pouco, mas já sinto que vou amar muito o jogo.
- Senti muito mais lento o Slayer mas o shield foi dado para ajudar a ganhar velocidade com o ataque do mesmo.
- Não percebi como recupero os socos, se dá com tempo ou se tenho de apanhar os socos (estava com pressa para ir para a aula).
- Até ver ambiente muito tenebroso, não dá para ver muitas coisas. Fogueiras apesar de dar luz não ajudam muito e ainda dão dano.
- O jogo puxa bem pelo hardware como esperava. O CPU e RAM não estão nos requisitos mínimo e com isso noto que o PC se esforça um pouco.
- Deu para sentir um cheiro da música, mas veremos mais para a frente.

Reflexões pessoais:

- Hoje quando estiver no trabalho, só vou pensar que quero estar a jogar Doom.
- A essência clássica do Doom mantém-se neste jogo o que me deixa entusiasmado para continuar a jogar.
- 18m é muito pouco para ver um jogo, queria mais – já estou atrasado para aula graças a isso.

Nota técnica:

Não consegui guardar a gameplay. Provavelmente por ser Early Access.

Foto(s) para memoria futura:



Notas finais:

- As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simples e as restantes Sora);
- Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.