

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: 0h



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
Notas finais:.....	3





## 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.

### 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.