

18 April 2005

By:



## [Doom 3: Resurrection of Evil - Review](#)

*To hell and back*

**Grafica: 10****Coloana sonora: 9****Gameplay: 8****Concept: 8** **Impresie generala: 8****NOTA SOFTPEDIA GAMES : 8.5**Daca exista vreo sansa ca lucrurile sa mearga prost, atunci fii sigur ca asa se va intampla !Asa ar putea suna motto-ul lui Doom 3 : Resurrection of Evil. Care ar fi sansele ca un puscas marin, trimis intr-o misiune de explorare intr-un mediu ostil in care cu doi ani inainte s-a dezlantuit iadul - la propriu - sa se apuce sa se joace cu diverse obiecte pe care le gaseste la indeamna ? 100% dupa parerea celor de la id Software si acesta este pretextul unui nou joc de actiune, in care puscasul marin, curajos si neinfriecat va dobori din nou legiuni de monstrii.Nici Doom 3 nu facea risipa in ceea ce priveste naratiunea jocului si daca odata cu Doom 3: Resurrection of Evil va asteptati ca toata povestea sa devina mai complexa si cu o intriga complicata atunci va inselati. Pana la urma aveti de-a face cu un expansion al unui joc de actiune si nu cu cele 1001 de nopti. Asa ca nu aveti timp de prea multe regrete ca joaca iresponsabila cu un artifact ciudat - atentie, pe viitor nu atingeti obiecte ciudate in forma de inima, decat daca va obliga producatorii - a avut ca efect distrugerea intregii echipe cu care ati debarcat pe Marte, ci luati-va armele si la drum spre iad. **Cand armele au prostul obicei sa migreze de la un joc la altul** Inovatiile majore ale lui Doom 3: Resurrection of Evil in materie de single player tin de cateva elemente: arsenalul pus la dispozitia curajosului erou, ceva specii noi de monstrii si o serie de nivele ceva mai luminoase. Hei ! Am zis ceva mai luminoase, asa ca nu va ganditi ca lanterna nu va continua sa fie principala arma din joc si ca ar fi bine sa nu va fi pierdut abilitata capatata in Doom 3 de a schimba rapid armele pentru a-l elimina rapid si eficient pe monstrul care tocmai a iesit din dulap, de preferinta cel pe care tocmai l-ati verificat si nu ati descoperit nimic suspect. Cum monstrii au prostul obicei sa devina din ce in ce mai puternici pe masura ce jocul evolueaza, sa revenim la armele cu care pot fi eliminati. Prima inovatie cu care Nerve Software (studioul care a primit de la id) misiune de a realiza acest expansion spera sa ii uimeasca pe monstrii este Grabber Gun. Daca aveti senzatia ca seamana destul de mult cu Gravity Gun pe care l-a introdus Half Life 2, nu va inselati foarte tare. Asemanarea nu este perfecta, in sensul ca in Doom 3, Grabber Gun va fi folosita in special pentru a prinde tot felul de chestii cu care monstrii au prostul obicei sa arunce in tine, de genul fire balls, plasma balls si pe care le vei trimite inapoi pentru a-i desfiinta. Asa ca Grabber Gun, spre deosebire de Gravity Gun este folosit mai putin pentru a muta obiecte sau de a le arunca in capul dusmanilor, ci este mult mai combativ, asa ca pentru inceput luptele cu monstrii vor fi mult mai antrenante decat in Doom 3 si mai economisiti si munitie. Problema este ca dupa vreo doua-trei nivele o sa incepe sa semene cu un joc de ping pong, spectaculos nimic de zis, dar cam monoton. Intr-adevar, Grabber Gun se va dovedi extrem de folositor pentru a rezolva anumite puzzle-uri din joc, dar oricum Half Life 2 ramane campionul indiscutabil la implementarea acestei arme. Mult mai spectaculoasa este double-barreled shotgun, care desi nu poate trage decat o singura incarcatura odata este mai mult decat eficienta in special contra monstruletilor din primele nivele. Pentru eliminarea acestora, o singura impuscatura va fi suficienta si faptul ca acestia vor zbura la propriu prin peisaj dupa ce ati reusit sa ii nimeriti va va face sa va doriti sa existe cat mai multa munitie pentru aceasta arma. Cu double-barreled shotgun va face o gaura impresionanta in tot ce veti reusi sa nimeriti, utilizarea acesteia in combinatie cu efectul de Hell Time, (despre care vom vorbi mai incolo), va va face sa apreciati cu adevarat grafica jocului. A treia arma noua este chiar artifactul care a declansat toata nebunia si care va capata puteri noi pe masura ce ii veti invinge pe cei trei Hunters din Doom 3: Resurrection of Evil. Primul upgrade de care va beneficia ciudatul artifact, pe care

trebuie sa il duceti inapoi in iad pentru a termina cele 12 nivele ale expansion-ului va fi Hell Time, un fel de versiune beta a lui Bullet Time din seria Max Payne. Totul se va incetini in jurul vostru si veti avea ocazia sa admirati in liniste elementele de decor la care Nerve Software nu a facut economie. Dupa cum ati ghicit, Hell Time este esential pentru a termina anumite nivele, dar este amuzant de folosit si daca nu este absolut necesar. A doua putere a artefactului este Berserker, care garanteaza o forta mai mare de atac, adica destul de mare ca un fundamentalist infuriat sa para un mic copil si care iarasi va va face sa iesiti din niste situatii destul de complicate. Iar spre final, artefactul va va da si invulnerabilitatea temporara, atat de necesara pentru a infrunta creaturile dezlantuite de la finalul jocului. In linii mari, acestea sunt armele noi pe care le propune Doom 3: Resurrection of Evil si cateva in plus ar fi fost foarte bine venite, dar poate intr-o editie viitoare, daca va mai exista, vom vedea mai multe noutati. **Liniaritatea haosului**Doom 3 a fost foarte apreciat pentru modul in care reusea sa isi spuna povestea prin fragmente de conversatii prin e-mail si inregistrari audio conservate pe PDA-urile raspandite prin peisaj. Acelasi stil este evident pastrat si in Doom 3: Resurrection of Evil, numai ca de data aceasta obiectivul final este mult mai clar si povestea este mult mai simpla. Rolul lui Sarge este luat de Dr. Elizabeth McNeil, care va va ghida printre hoardele de creaturi prin intermediul unor indicatii foarte precise, dar iarasi apare senzatia ca cei de la Nerve Software s-au jucat prea mult Half Life 2 (mai ales nivelul unde Alyx il directioneaza pe Gordon Freeman pentru a traversa un nivel complicat). Ca si tactica, Doom 3: Resurrection of Evil pare oarecum rupt in doua. Pana in momentul in care veti ajunge la UAC Phobos Labs optiunile de abordare ale monstrilor vor fi destul de flexibile, dupa care totul se transforma intr-un fel de "la primul pas gresit, esti mort", asa ca veti folosi din greu optiunea de a salva jocul, daca vreti sa progresati. Doom 3 si-a facut o reputatie din a imprastia monstria si pe rutele deja parcurse, asa ca nu va fi nici o surpriza nici acum daca intorcandu-va spre un anumit loc veti constata ca au mai aparut niste creaturi din senin. Chiar prin adaugarea de cateva puzzle-uri, Doom 3: Resurrection of Evil ramane acelasi joc de tip run and gun, chiar mai mult concentrate pe actiune decat predecesorul sau. Evident ca nu vor lipsi momentele de suspans in care, de exemplu, se vor stinge toate luminile, dar nu veti pierde la fel de mult timp explorand diverse zone ca in Doom 3. Luptele cu cei trei Hunters sunt unice si destul de complicate, asa ca va fi nevoie poate de cateva Load-uri ale unor salvari anterioare pentru a va da seama cum sa invingeti. Pe masura ce veti avansa in joc, monstria vor fi tot mai greu de invins asa ca aveti grija sa puneti mana pe toate health kitt-urile si armurile disponibile, chiar daca pe moment nu vi se pare necesare. Fiind vorba de un expansion este normal ca acesta sa arate la fel ca originalul, dar totusi cei de la Nerve Software au reusit sa isi adauge contributia prin crearea unor nivele interesante, care duc un pas mai departe capabilitatile grafice ale lui Doom 3. Chiar daca sentimentul ca va jucati Doom 3 este prezent pe tot parcursul jocului, totusi este un pic altfel. La aceasta contribuie si sunetele noi, de la vocile actorilor pana la cele ale armelor si monstrilor noi. **Pe Marte online** Chiar daca se concentreaza pe partea de single player, Doom 3: Resurrection of Evil nu uita ca exista si niste jucatori pentru care unica ratiune de a instala un joc este componenta de multiplayer. Asa ca s-a lucrat si pe aceasta parte si in afara de cele 4 harti noi pentru Deathmatch s-a adaugat si modul Capture The Flag care suporta 8 jucatori si a fost dezvoltat de o parte din echipa care a introdus acest tip de infruntare si in Quake. Cat despre actiunea din multiplayer, aceasta este la fel de alerta ca in orice alt joc de la id Software si la fel ca si in cazul altor titluri pana la urma totul se reduce la cine reuseste sa puna mana primul pe Rocket Launcher. Obsesia pentru aceasta arma tinde sa devina un fel de trademark si daca in multiplayer nu reusiti sa o gasiti in primele 30 de secunde atunci puteti sa parati pe o moarte iminenta. Pana si puternicul double-barreled shotgun, care isi face atat de bine datoria in single player se va inclina in fata acestei arme. Doom 3: Resurrection of Evil este o continuare interesanta pentru cei care au apreciat jocul original, iar pentru cei care nu au avut inca aceasta ocazie s-ar putea dovedi un motiv in plus sa o faca acum. De altfel, daca Doom 3: Resurrection of Evil si-a dorit sa fie numai o continuare a povestii, atunci s-a achitat foarte bine de aceasta sarcina.

Daca, inasa, isi doreste sa fie mai mult decat atat, atunci...mai are inca mult de lucru.