

Tanti anni fa, un uomo più erudito di me asserì che il meglio della vita è schiacciare i nemici, inseguirli mentre fuggono e ascoltare i lamenti delle femmine. Proclami forti, ancora oggi pregni di saggezza, ma devo dire che anche aprire in due un demone dopo avergli spaccato il cranio con una ginocchiata ha la sua porca *raison d'être*. **È solo una delle truculente esecuzioni a cui ci ha abituato l'anno scorso DOOM**, il reboot di una saga che non sapeva più da che parte volesse andare. Quel terzo capitolo lì aveva fallito nell'infervorire i fan: ombre, torce elettriche e jumpscare... e chi li vuole? **DOOM è sempre stato azione veloce, frenetica e su di giri**: un fandango di morte, da ballare con il canne mozze piantato nella gola di un Hell Baron, con il dito sul grilletto.

CRASH DOOM BANG

Il **DOOM** del 2016 questo lo ha capito eccome, iniettando i geni dell'illustre antenato in una veste grafica al passo con i tempi, appagante e veloce. Il protagonista non si prende neppure la briga di camminare, lui corre di base, perché non ha tempo da perdere e i demoni evocati da quella strega avvizzita di Olivia Pierce non si uccideranno da soli. È un gioco che probabilmente conoscerete anche bene, forte di una realizzazione generalmente di ottimo livello sia su PC che su console; considerando che è più volte finito in sconto negli scorsi mesi, c'è una buona probabilità che abbiate già liberato Marte dalle grinfie dell'inferno. **Nella malaugurata eventualità che siate giunti tardi alla festa, potete recuperare la [recensione](#) vergata dal nostro poderoso keiser**, da sempre una garanzia quando si parla di FPS; in questa sede siamo riuniti per esaminare la cosiddetta "conversione impossibile" del gioco su Switch.



IL GIOCO C'È ED È
BELLISSIMO,
ESATTAMENTE COME UN
ANNO FA

Potenzialmente c'è tutto, con la prospettiva di giocare **DOOM** sull'autobus o in fila alle poste che da solo dovrebbe rappresentare un punto a favore notevole. **Cominciamo con le buone notizie:** il gioco c'è ed è bellissimo, esattamente come un anno fa, con una lunga e appassionante campagna che vi farà diventare virili come i tirannosauri tanto cari a Jesse Ventura. **È equipaggiato dei vari contenuti DLC pubblicati nel frattempo da Bethesda, tra cui la gloriosa modalità arcade,** con tanto di classifiche online. È davvero fantastica: ogni livello può essere giocato a diversi livelli di difficoltà, scegliendo una dotazione di armi, e l'ultraviolenza viene saggiamente premiata con un moltiplicatore che sale a ogni uccisione, con medaglie e bonus assortiti, elargiti in base alle esecuzioni e agli oggetti raccolti. Con tre medaglie in palio, questa modalità crea una fortissima dipendenza,

grazie a meccaniche al fulmicotone che rendono - per quanto possibile - DOOM ancora più frenetico, aumentando notevolmente la voglia di visitare nuovamente le varie mappe, mirando al podio.

Anche la modalità multigiocatore è inclusa con il suo carico di livelli da scalare, personalizzazioni varie e demoni da impersonare per mettere a ferro e fuoco la squadra avversaria, ma deve essere stranamente scaricata a parte nel caso optaste per la versione fisica del gioco, una clausola un filo spiazzante. Per lo meno, pare essere davvero molto stabile, almeno nelle partite disputate in questi giorni contro i rari avventori, e mi ha garantito scontri senza fastidiosi singhiozzi anche con appena due "tacche" di connessione. Si riconferma anche qui un passatempo piacevole, improntato sullo stile rapido dei buoni vecchi deathmatch di una volta, ma che non riesce a replicare il piacere offerto a profusione dalle altre modalità. **Assente l'editor di livelli:** quello, purtroppo, non ce l'ha fatta a presentarsi all'appello, quindi non potrete dare sfogo alla vostra creatività o giocare le creazioni degli altri altri utenti; roba che su altre piattaforme spazia da anonimi corridoi soffocati di nemici a idee fuori di testa come l'incredibile Harvest DOOM.

L'INFERNO IN TASCA

Infine, eccoci al punto dolente, che ho scansato con una certa grazia per tutta la recensione, ma tocca affrontarlo: **DOOM su Switch non è graficamente molto appagante,** specialmente se avete lasciato il cuore sulle altre versioni per innumerevoli ore, come il sottoscritto. Sono ovviamente conscio dei limiti della console Nintendo, così come ero a conoscenza del significativo calo di fluidità che avrebbe dimezzato gli ovattati 60 fps sperimentati sulle altre piattaforme, in nome di un frame rate più o meno costante. **Però diamine... questo DOOM è davvero sfocato!** Il gioco è lì, ma sembra nascosto sotto il filtro blur di Photoshop per tutto il tempo. Non aiutano occasionali texture provenienti dal passato che ogni tanto ci ricordano che i mondi poligonali che animano oggigiorno il nostro hobby non sono stati sempre così definiti: tra le immagini che ho allegato alla recensione ce

n'è una di un carrello elevatore (qui sotto) che dovrebbe rendere la vostra giornata un po' meno solare.



DIAMINE... QUESTO
DOOM È DAVVERO
SFOCATO!

Il tutto è evidente in modalità portatile, ma **quando Switch riposa nella sua base il problema viene amplificato dalle dimensioni della TV di turno, con esiti davvero ingiustificabili**. Sarei anche pronto a giurare che i trenta fotogrammi di cui parlavamo prima non sono poi così solidi, specie negli ampi spazi con una molti nemici da combattere, eventi che costringono la fluidità ad accusare qualche colpo. Non sono certo la persona che preferisce la grafica alla giocabilità, ma **DOOM** meriterebbe davvero di essere vissuto al meglio: in quest'ottica, la versione per Switch è lapalissianamente la peggiore, senza possibilità di salvezza. Lo so, non sono più il vecchio leone che difendeva a spada tratta

l'episodio per Super Nintendo (assenza di salvataggio a parte: quella era una trovata escogitata da qualche infiltrato SEGA, ne sono ancora convinto), ma mettiamo le cose in prospettiva: allora non tutti gli smanettoni possedevano un compatibile MS-DOS costoso e difficile da utilizzare per bearsi con il gioco originale, e quella cartuccia rosso sangue (assieme a quella di *Mortal Kombat 2*) rendeva emblematicamente la console Nintendo "matura" e slegata da anni di scellerata censura. **Adesso, con ogni probabilità, basta il PC con cui state leggendo questa recensione a far girare il DOOM del 2016 in maniera più che dignitosa.** Un gioco meraviglioso insomma, visto purtroppo attraverso degli occhiali con lenti appannate.



Giuro sulla mia motosega doppia (quella tamarrissima di DOOM 64, rimanendo in casa Nintendo) che avrei voluto dare un voto altissimo a DOOM su Switch. Del resto il titolo è sempre quello, brutale e adrenalinico come amo ricordarlo, ma i compromessi sono notevoli. Fate così: se Switch è la vostra unica piattaforma da gioco, considerate caldamente l'acquisto: non saprà stupirvi sul fronte grafico, ma vi divertirte di sicuro. Se invece possedete una PS4 e/o un PC decente, non c'è neppure da porsi il dilemma: anche i soli 60 fps dovrebbero bastare nell'invitarvi a giocarlo altrove, ma aggiungeteci pure una pulizia drasticamente superiore e l'editor di livelli, oltre al prezzo oramai alla portata di ogni

tasca (su Amazon la versione PS4 ve la tirano dietro a meno di venti euro). A questo punto non riesco a trattenere la curiosità per Skyrim.

