



معنایی برای مبارزه

از Genesis از همان ابتدای بازی با سخاوت این اجازه را به شما می‌دهد تا آن را همراه با یک بازیکن دیگر تجربه کنید. در این صورت یکی از بازیکنان نقش Strife و دیگری نقش War را به عهده خواهد داشت. با این حال در صورت تجربه انفرادی بازی نیز می‌توانید بین دو بازیکن آزادانه تعویض کرده و به نوبت آنها را هدایت کنید. هر کدام از این شخصیت‌ها در مبارزه کاملاً منحصربه‌فرد هستند، به نوعی که War آهسته حرکت می‌کند و در مبارزات نزدیک مثل یک تانک سخت و مقاوم است و کمبوهای فراوانی که به شما شمشیرش می‌توانید برزید کاملاً برگرفته از توانایی‌هایش در نسخه اول مجموعه دارک سایدرز بوده و شما را یاد ایام قدیم می‌اندازد! از آن سو Strife برعکس خیلی سریع و چابک بوده و مدام از یک طرف میدان نبرد به طرف دیگر می‌جهد و دشمنان را با باران گلوله‌هایی که از دو سلاح در دستانش روانه می‌شوند، نابود می‌کند. ترکیب توانایی‌هایی که این دو شخصیت در گیم‌پلی ایجاد می‌کنند، بسیار لذتبخش است و به‌صورت کلی می‌توان بازی Genesis را عنوانی دانست که موفق شده آن مبارزات سریع و اکشن مجموعه را در این زاویه دوربین جدید نیز همچنان حفظ کند. تا اینجا همه چیز زیباست، ولی امان از روزی که بازی شروع به سخت شدن می‌کند. از آنجا که بازی همچنان ذات نقش‌آفرینی خود را حفظ کرده، شخصیت‌ها برای ارتقای درجه به آیتم

از بزرگ‌ترین تغییرات بازی در Genesis تغییر زاویه دوربین است که بازی کردن آن را به‌صورت Co-Op لذتبخش کرده، اما باعث شده دیگر مثل نسخه‌های قبلی اکشن و مبارزات را از نزدیک شاهد نباشید. گاهی اشیای بزرگ محیط مثل ساختمان‌ها و درخت‌ها دید شما را مختل می‌کند و سیستم جت‌پایی و نقشه‌بازی نیز آن‌طور که باید شما را هدایت نمی‌کند. با تمام این اوصاف Darksiders Genesis نگاهی نو به این دنیای پرطرفیت به شما می‌دهد و شاید رویای طرفداران نباشد، اما از آن نسبتاً راضی خواهند ماند.

سبک