Spelrecension av Darksiders Genesis

Detta spel är inte en uppföljare som många kan tro, utan detta är en berättelse om innan allt startade i första spelet. Med det sagt, ska jag försöka förklara så gått jag kan hur det hänger ihop utan att avslöja för mycket.. ja svårt jobb alltså.

Allt börjar med en tid efter att War, Death, Fury och Strife hade besegrat sitt egna folk för att stoppa deras balans, genom deras destruktiva sätt att leva. Tack vare The Charred Council (rådet som håller Balansen av Universum) fick de kraften och ledningen till att göra detta, efter flera generationer höll sig Balansen i perfekt samklang, änd tills ett mystisk ryckte gick runt i Demonernas värld, att någon eller något höll på att samla en arme till något stort, ryktet var att Lucifer (dåvarande ledaren av Demonerna) och en grupp mystiska Mästare, som de kallades, förberedde något stort som kunde skada Balansen mellan de två största rikena, det vill säga: Demonernas rike (Hell) och Änglarna rike (Heaven).

Allt detta leder till Darksiders 1 storyn som i sin tur kopplas till 2 och såväl 3. Detta universum är så komplicerat att man kommer behöva en serie som förklarar det mesta av hur det hänger ihop.

Spelets stil är också unikt i att nästan alla spel har nytt sätt att spela, denna spelstil är uppifrån syn, hugg och slå. Tänk dig ett Diablo spel med lite små förändringar som gör det mer Darksiders stuck. Som ex. uppgradering av system och insamlingar till mera uppgraderingar, och en story med humor och mycket mycket mer. I detta spel spelar du som Strife och War, men skillnaden på dessa 2 karaktärer är att War säger inte så mycket och Strife har alltid något komiskt att säga.

Betyget på spelet: Detta spel fick mig att skratta mer än 1 gång och det förtjänar ett bra betyg som detta: **8,5/10**.

Trailer från THQ Nordic: https://youtu.be/M_BkKeHoTi0