

D'Vorah, son évolution dans Mortal Kombat détaillée

Alors que Mortal Kombat 11 comporte un certain nombre de personnages iconiques, ils ne reviennent jamais non retravaillés pour autant. Bien que les nouveaux personnages comme Cetrion amènent des choses complètement nouvelles à la série. L'une des choses les plus excitantes dans les suites de jeux de combat est de voir comment les anciens personnages ont évolué.



D'Vorah est l'un des nombreux personnages introduits dans Mortal Kombat X qui ont fait le voyage jusqu'à Mortal Kombat 11. Son éventail de coups allant d'insectes aux dards offrait au joueur des outils intéressants à utiliser, qui la rendait satisfaisante à apprendre. Après avoir parlé avec Steve Brownback, l'analyste senior de l'Assurance qualité de Netherrealm de comment elle avait évolué, il semble qu'elle soit devenue plus complexe, grâce au système de variations personnalisables.

Comme beaucoup de personnages dans Mortal Kombat 11, la moveset par défaut de D'Vorah semblera familière à ceux qui la jouait dans Mortal Kombat X. Son Ovipositor charge (le db4, NdT) and son Bug Blast (df1, NdT) sont à nouveau présents. Elle obtient quand même quelques améliorations cette fois. "Ses dards sont constamment sortis cette fois, alors que dans Mortal Kombat X ils sortaient uniquement lors de moves", dit Brownback. "Elle les utilise plus que jamais".

Mais une fois que vous plongez dans ses variations, les choses commencent vraiment à bouger. "[Elle a] des moves qui n'ont rien à voir avec ceux de Mortal Kombat X", déclare Brownback. Après l'avoir testée, je tends à le croire.

L'évolution de D'Vorah dans MK11

Écrit par Dr Jackal

Mercredi, 10 Avril 2019 08:02 -

Quelques uns de ses nouveaux moves lui donne quelques options cools en combat. Avec les bonnes variations, elle peut lancer un insecte lent à l'autre côté de l'arène, et amplifier le move permet d'en envoyer deux en même temps. Vous pouvez aussi l'équiper pour qu'elle utilise ses ailes pour voler et lâcher des bombes d'insectes d'en haut.

A partir de là, les choses deviennent plus étranges. "Elle a cette nouvelle mécanique où elle "attache" des insectes sur l'adversaire, et ils vont voler autour de lui, et elle peut les faire attaquer quand elle le veut", me dit Brownback. L'adversaire ne peut pas s'en débarrasser et peut les accumuler, donc si une de ses attaques d'insectes vous touche, vous prenez le risques de prendre des dégâts à n'importe quel moment où elle choisit de les faire attaquer.

Elle a aussi une compétence qui me rappelle du personnage guest de Mortal Kombat X : Jason Voorhees. "Il y a une compétence qui vous pouvez équiper où, lorsqu'elle meurt, un de ses bébés lui sort du corps, et vous pouvez contrôler le bébé", dit Brownback. "Il a sa propre moveset, et donc [votre adversaire doit] le tuer pour tuer D'Vorah". Par contre, le move prend deux points de compétence sur trois, donc c'est un gros risque à prendre.

Malgré ses nouveaux coups, son gameplan reste similaire. "Elle est toujours ce très bon personnage en mid-range", dit Brownback. "Si vous ne voulez pas que l'adversaire approche, et que vous voulez l'avoir avec des projectiles, elle en a un où un insecte sort du sol avec d'exploser à côté d'eux.

L'évolution de D'Vorah dans MK11

Écrit par Dr Jackal

Mercredi, 10 Avril 2019 08:02 -

