

Under Night In-Birth Exe:Late[st] : Mika, Test, consoles

Console

Posté par : JPilo

Publié le : 29/1/2018 13:30:00

Under Night In-Birth Exe:Late[st] arrivera bientôt dans nos consoles! Ce nouveau jeu de combat des créateurs de jeux indépendants French-Bread sortira sur PlayStation 4, PlayStation 3 et PlayStation Vita en Europe le 9 février 2018.

Under Night In-Birth représente un parfait équilibre entre le gameplay traditionnel des jeux de combat 2D et l'action à la troisième personne des combattants anime grâce à un système de combat révolutionnaire, une série complète de tutoriels pour les nouveaux joueurs, des fonctionnalités en ligne améliorées et un tout nouveau mode histoire.

À



Dernièrement arrivée dans la série, Mika, un nouveau, et bien joli, visage dans le casting de UNDER NIGHT, c'est le grappler le plus énergique de tous !

Une jeune fille p  tillante, amusante et souvent gentille, Mika fait partie de la Licht Kreis Execution Team dirig  e par sa meilleure amie, Orie. Dot  e d  une force super humaine et maniant des gants blind  s g  ants appel  s les Pachelbel Cannon, Mika, c  est l   tout muscul   de l  quipe. Apr  s qu'Orie ait   t   envoy  e en mission sous-couverture au Japon pour enqu  ter sur le myst  rieux ph  nom  ne Hollow Night, Mika d  cide de la suivre discr  tement.

Mika est unique dans le sens o   elle est un personnage de grappling tr  s mobile - ses pouvoirs In-Birth sont les    EXS of Fierce Advancement   , ils lui permettent de se lancer sur ses ennemis comme un missile. Se d  pla  ant    volont   sur l  cran et s'approchant sous des angles   tranges, elle peut se frayer un chemin vers ses adversaires    la vitesse de l  clair. Une fois-l  , elle est capable de jouer un terrifiant mix-up o   son attaque au missile avec changement de c  t   et sa prise de contr  le en avant laisse ses adversaires pantois.

Le    Mika's Missile    l'envoie voler    travers l  cran, propuls  e par ses gants    r  action. Elle peut l'utiliser    la fois au sol et dans les airs se d  pla  ant horizontalement avec la version A et en diagonale avec la version B. Il peut   tre suivi en entrant une direction et en appuyant de nouveau sur le bouton, cela s'appelle le    Mika  s Homing Missile   , et il peut aller dans n'importe quelle direction, que vous utilisiez la version A ou B.

  



  

Cela donne à Mika la possibilité de convertir assez facilement des hits perdus en combos, ou de mettre en place des changements de directions piégeurs et des approches en angle surprenantes. La version EX n'a pas d'invincibilité mais augmente les dégâts et vous donne jusqu'à quatre coups et changements de direction pour jouer plutôt que les deux standards.

« Mika's Cannon » est sa chope throw, où Mika se précipite vers l'avant, attrape son ennemi avec ses gants gants et déclenche une explosion qui les lance dans les airs. Cela les laissera vulnérables pour des attaques « follow up ». La version A est assez rapide et en approche courte, tandis que la version B est un peu plus lente mais Mika exécute une longue attaque pour attraper ses adversaires à partir de distances significatives.

La version EX du « Mika's Cannon » agit plus rapidement, peut saisir l'adversaire d'une distance presque égale à celle de l'arcade, inflige plus de dégâts et est plus facile à combiner.

« Mika's Tornado » est son attaque de style uppercut où elle tourbillonne et met à mal ses ennemis grâce à ses gants gants. L'attaque initiale se place horizontalement le long du sol, mais une autre pression sur le bouton d'envoi tourne dans les cieux. La version A a moins de mouvement horizontal que la version B. C'est un mouvement anti-aérien très fort qui reste actif pendant très longtemps, le rendant très facile à utiliser.

À



La version EX a une invincibilité totale et lance immédiatement Mika en diagonale, ce qui en fait un excellent moyen de décaler la pression de l'adversaire.

« Mika's Crash » est sa Force Function (B+C). Il l'envoie s'écraser en diagonale sur le sol avec un coup de poing alimenté par une rocket. Il peut être utilisé à la fois au sol et dans les airs. La version air fonctionne presque comme un coup de pied plongeant. En l'air, Il peut aussi être intégré dans un combo, par exemple, après avoir fait exploser l'adversaire avec un « Mika's Missile », et suivi ensuite d'autres mouvements spécifiques pour des combos étendus.

« Mika's Revolution » est son « Infinite Worth » et ne peut être utilisé qu'une fois sa jauge super pleine. Elle lance un coup de poing volant en diagonale et écrase ses ennemis au sol. Il a une invincibilité totale, et en raison de l'angle de l'attaque, il s'agit d'un mouvement anti-airien pratique et dévastateur contre les adversaires qui sautent beaucoup et une suite naturelle destructrice à sa chape.

« Mika's Galaxy » est son « Infinite Worth EXS » et ne peut être exécuté qu'en appuyant sur les quatre boutons d'attaque (A + B + C + D) lorsque sa santé est à 30% ou moins et qu'elle a une jauge pleine. Mika attrape son ennemi et les lance haut dans le ciel, où elle les percute avec un « Mika's Missile » boosté.

À



Mika apporte un style de jeu Ã©nergique, explosif et unique Ã Under Night In-Birth grÃ¢ce Ã une combinaison de chopes, mix-ups perfides et grande mobilitÃ©. En tant que personnage de grappling qu'il est presque impossible d'Ã©viter, elle reprÃ©sente un vÃ©ritable dÃ©fi pour ses adversaires. Mika est un excellent choix pour les joueurs qui aiment les personnages de grappling hybrides et Ã forte agilitÃ©.*

[DÃ©couvrez la toute derniÃ¨re bande annonce :](#)

Under Night In-Birth Exe:Late[st] marquera d'une ultime bataille les PlayStation 4, PlayStation 3 et PlayStation Vita le 9 fÃ©vrier 2018 !

[PrÃ©commandez Under Night In-Birth Exe:Late\[st\] d'Ã©s Ã prÃ©sent !](#)