

Auto-scroller

L'auto-scroller est une phase de gameplay où le joueur voit ses déplacements plus ou moins limités par les mouvements automatiques et scriptés de la caméra. Le but recherché peut être de forcer le joueur à constamment avancer, créant ainsi parfois une certaine tension chez celui-ci. L'auto-scroller typique possède une caméra se déplaçant de gauche à droite. L'ascenseur est aussi une forme très classique d'auto-scroller (surtout dans les [beat them up](#))

Vous en avez probablement déjà rencontrés si vous êtes féru de jeux vidéo, puisque beaucoup de licences et de genres de jeu ont utilisé cette mécanique, des jeux "classiques" (la licence Mario par exemple) aux jeux mobiles (Flappy Bird) en passant par les SHMUP (Ikaruga, DoDonPachi et bien d'autres) dont il sont généralement centraux (et qui en font, par nature, des jeux plus propice au [superplay](#) qu'au [speedrun](#)).

Ce sont généralement des phases que les runners apprécient peu en raison de leur répétitivité et du manque d'optimisation possible. Si certains jeux proposent des auto-scrollers très rigides, d'autres offrent des mécaniques très différentes comme en témoignent les exemples ci-dessous.

Exemples d'auto-scroller standard

- Super Mario Bros 3 nous offre un exemple typique d'autoscroller (*à partir de 17:30*) :

https://www.youtube.com/embed/K_A7MX0ShYo

- Canabalt est un jeu ayant fait de l'auto-scroller le coeur de son gameplay :

<https://www.youtube.com/embed/PynN-aZUGeA>

- Dans Harry Potter et la Chambre des Secrets (*à partir de 0:41*) :

<https://www.youtube.com/embed/P1ZWo8TBTqA>

Auto-scrollers dans le cadre de la pratique du speedrun

- Celles et ceux ayant joué à Ori and the Blind Forest se souviennent certainement de cette phase d'auto-scroller, qui a ceci de particulier qu'elle autorise le joueur à accélérer et n'est pas si restrictif dans les mouvements (*à partir de 13:40*)

<https://www.youtube.com/embed/qnFAYKsta8M>

- Tomb Raider Legend possède un auto-scroller plutôt long, fonctionnant avec un système de boucles : tant que vous n'avez pas tué un certain nombre d'ennemis dans une boucle, le jeu repasse la boucle en question. Il convient donc, en speedrun, de tuer le plus rapidement possible ces ennemis avant que le jeu ne recommence une boucle, ce qui peut s'avérer ardu en raison de l'aléatoire généré par le comportement des ennemis et la précision de l'arme. (*à partir de 3:50. On ne vous en voudra pas si vous ne regardez pas tout, promis*)

<https://www.youtube.com/embed/rVKyTLFUVkl>

- Dans Rayman, les auto-scrollers possèdent des **triggers** qui modifient la vitesse de défilement . La technique ici consiste à retarder le moment où l'on déclenche le ralenti de l'auto-scroller (quand le runner se place à gauche), et à anticiper le moment où l'on déclenche l'accélération de celui-ci (quand le runner se place à droite). Cette technique permet de gagner quelques secondes, là où la plupart des auto-scrollers ne permettent pas de tels gains de temps. (*de 03:51 à 04:51*)

https://www.youtube.com/embed/c-_MjYMAgdo

Révision #2

Créé 23 décembre 2019 19:25:26 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:20:16 par Loos Guccreen