

Damage boost

Beaucoup de jeux vont essayer de marquer/punir une erreur du joueur en faisant une animation pour marquer une prise de dégât, avec éventuellement une propulsion en arrière et des [frames d'invulnérabilité](#) pour éviter que la punition s'enchaîne avec d'autres attaques.

Il n'est pas rare qu'il soit possible d'exploiter ces animations de diverses façon pour en tirer un avantage, par exemple pour obtenir une allonge supplémentaire lors d'un saut, pour obtenir un gain de vitesse en jouant sur l'angle de propulsion, ou encore pour profiter des frames d'invulnérabilités pour passer un obstacle dangereux ou un groupe d'ennemis.

Par exemple, dans le jeu *Super Metroid*, l'utilisation efficace des damage boost sera un des facteurs déterminants pour distinguer les meilleurs runners (dans l'image, c'est un [TAS](#), mais c'est pour l'idée).

Un damage boost dans Super Metroid

Révision #1

Créé 23 décembre 2019 22:02:29 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:02:51 par Loos Guccreen