

Sequence break

Un jeu linéaire va proposer une séquence d'évènements au joueur qu'il s'agira de suivre dans un ordre plus ou moins défini par les développeurs. Le fait, dans le speedrun, d'aller chercher un évènement plus tôt que ce que la chaîne d'évènement prévue par les développeurs aurait normalement autorisé (par le moyen de tricks ou de [glitches](#)) s'appelle du *sequence break*.

Le but du sequence break dans le cadre du speedrun va généralement être de [skip](#) certains morceaux du jeu (des objets, voir des niveaux entiers), ou alors d'obtenir un avantage dans un niveau avancé (par exemple un objet très puissant) pour faire plus facilement les niveaux précédents.

Par exemple, dans le jeu *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, le grappin est prévu pour être obtenu entre le 2e et le 3e temple du jeu, et l'obtenir avant casse complètement les deux premiers donjons. Autre exemple: Le Backward Long Jump dans *Super Mario 64* permet de sauter des pans entier du jeu.

un exemple de BLJ dans Mario 64

Attention toutefois à ne pas confondre les notions de linéarité et d'ouverture dans un jeu. Un jeu peut être ouvert et linéaire (par exemple les *Assassin's Creed*), tout comme il peut être peu ou non linéaire tout en étant fermé (par exemple les jeux musicaux, qui ouvrent l'entier de leur contenu dès le début, mais qui n'offrent aucune liberté d'interprétation au cours d'une chanson). La notion de sequence break est liée à la linéarité d'un jeu. Pas à son ouverture.

Révision #1

Créé 23 décembre 2019 22:13:07 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:13:28 par Loos Guccreen