

Trigger

Trigger signifie déclencheur. Vous l'avez forcément déjà expérimenté en tant que joueur : vous avancez dans une zone, et une [cinématique](#) apparaît ou vous fait passer au niveau suivant : vous avez touché/franchi un trigger. On le représente souvent comme une ligne ou une zone invisibles pour le joueur, qui permettent d'initier de nouveaux événements.

Exemples

- En speedrun, les runners cherchent constamment à atteindre certains triggers le plus rapidement possible. Par exemple, dans **Tomb Raider 2**, lorsque le joueur atteint le trigger situé dans l'avion, le jeu change de niveau : (de 10:20 à 10:25)

<https://www.youtube.com/embed/ENG-p4oXm1o>

- Dans d'autres cas en revanche, les runners cherchent plutôt à éviter ces triggers. Ces derniers étant invisibles, il est parfois assez ardu d'effectuer cette opération. Dans **Dishonored**, le joueur est supposé parler à Emily dès lors qu'il franchit le pont. Dès le début le runner effectue l'Elevator Skip, un [glitch](#) qui lui permet de prendre de la hauteur puis de passer au-dessus du trigger de ce dialogue. L'interaction avec Emily n'a alors pas lieu et elle reste plantée à vous attendre. (de 0:00 à 0:14)

https://www.youtube.com/embed/LDGrV_J09ws

- Quake est composé d'un certains nombres de techniques et [skips](#). Dans le niveau nommé e3m2, lorsque le joueur avance la clé disparaît dans le sol (dans la vidéo ci-dessous, de 39:23 à 39:27). Nous pouvons éviter cela en effectuant un [damage boost](#), qui fait gagner un peu de hauteur et propulsera le runner au-dessus du trigger faisant disparaître la clé. (de 39:27 à 39:38). Il propose même une solution alternative (voir [routing](#)) (de 39:51 à 40:05)

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

Révision #1

Créé 23 décembre 2019 22:16:51 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:17:09 par Loos Guccreen