

# Catégories

Pour comparer leur performances entre eux sur une base équitable, les speedrunners ont besoin de fixer des règles qui ne bougent pas. Ces règles constituent des **catégories**.

Certaines de ces catégories sont récurrentes: on trouvera sur la quasi intégralité des jeux speedrunnés l'**any%**, mais également très fréquemment le **100%**, dont la définition va varier d'un jeu à l'autre.

Sur les jeux les plus populaires, on trouvera également des catégories qui restreignent l'usage de certains [glitches](#) ou tricks (Glitch Restriction), ou des catégories qui fixent des objectifs arbitraires (Arbitrary Goal). Il peut arriver que ces deux "catégories de catégories" se croisent (par exemple le 70 star dans Super Mario 64, dans lequel le Backward Long Jump est interdit).

L'idée de comparer les catégories par pourcentage provient du jeu Super Metroid, qui proposait justement un pourcentage d'objets récupérés une fois le jeu terminé.

## Any%

L'any%, ou "n'importe quel pourcentage", est généralement la catégorie qui fait le moins débat dans sa définition dans toutes les communautés.

Elle consiste à finir le jeu le plus rapidement en utilisant tous les moyens internes au jeu pour ce faire.

Attention: Malgré le fait que les [glitches](#) en tout genre soient autorisés, l'usage d'outils externes au jeu (par exemple Action Replay, ou le fait d'agir physiquement sur sa console par un autre biais que la manette et le bouton d'alimentation) sont proscrit.

## 100%

Le terme 100% est généralement un terme abusif pour signifier "tout le contenu proposé par le jeu". Il s'agit d'une catégorie arbitraire malgré les apparences.

En effet, si certains jeux proposent directement un pourcentage de complétion, ce n'est absolument pas une situation universelle. Et lorsque le jeu ne définit pas ce qu'est le 100%, c'est aux joueurs de se concerter et de poser des règles.

Par exemple, dans le jeu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, la catégorie 100% est définie comme "obtenir tous les objets présents sur l'écran d'inventaire en dehors d'un donjon". Cela exclue notamment de récupérer la carte, la boussole et la clé du boss de chaque donjon, ou encore de faire le mini-jeu qui permet d'obtenir une vache dans la maison de Link (car ce bonus n'apparaît nulle part sur l'écran de pause).

## Glitchless

Les catégories glitchless (sans glitch) se veulent, comme leur nom l'indique, être des catégories où le jeu est complété sans faire usages de défauts de programmation.

Néanmoins, il s'agit malgré tout dans beaucoup de jeux de catégories arbitraires, dans la mesure où certaines techniques font débat sur le fait qu'il s'agisse de glitches ou pas.

Par exemple, dans *Final Fantasy VI*, le fait d'exploiter une faille du système de combat pour fuir face à Ifrit est accepté en glitchless, alors qu'il est normalement impossible de s'enfuir d'un combat de boss.

## Glitch Restriction

Les catégories de type glitch restriction visent à interdire l'utilisation d'un (ou plusieurs) glitches précis.

La raison à cela est généralement de proposer des catégories variées dans leur [route](#). En effet, certains glitches sont parfois tellement puissant dans leur capacité à [sequence break](#) que la création d'une route alternative dans laquelle ce glitch est interdit devient pertinent pour créer de la variété dans le speedrun du jeu.

Par exemple, la catégorie 16 star dans *Super Mario 64*, ne correspond ni à l'any% (qui se fait à l'heure actuelle en 0 ou 1 star), ni à la 100% (120 star), et interdit spécifiquement l'usage du glitch appelé *Side Backward Long Jump*, qui permet justement de passer de 16 stars à 0.

## Arbitrary Goal

Les catégories de type arbitrary goal visent à fixer un objectif supplémentaire forcé au joueur. L'objectif en question peut être supplémentaire mais nécessiter malgré tout une complétion du jeu, ou être l'objectif final en lui-même.

Dans le premier cas, le but recherché par l'existence de la catégorie est là aussi une variation de la route. Par exemple: La catégorie *Stone Medallion Trials* dans *Ocarina of Time*.

Dans le deuxième cas, le but recherché est généralement de proposer une version courte d'un speedrun très long. En effet, certains jeux ont des speedruns any% qui peuvent être très longs (plusieurs heures), ce qui rend l'action de les speedrunner complexe. Des catégories "jusqu'à un certain point" sont alors créés. Par exemple, la catégorie *Get Shampoo* dans *Baten Kaitos : Eternal Wings and the Lost Ocean* (l'any% dure ~13h alors que la catégorie *Get Shampoo* dure ~1h).

## Low%

Malgré ce qui pourrait apparaître de prime abord, any% ne veut pas dire "le moins possible", mais bien "peu importe pourvu que c'est le plus rapide". Le low% (pourcentage bas), lui en revanche cherche vraiment à définir "le moins possible", ce qui peut être plus long (voir dans certains cas beaucoup plus long) qu'une catégorie any%.

Il peut arriver que, à la suite de certaines découvertes, ce qui était le low% ne le soit plus, ce qui peut donner naissance à des "anciennes catégories". Par exemple, le 22% dans *Metroid Prime* n'est pas le low% (c'est le 21%).

## Reverse Boss Order

Certains jeux sont tellement cassés qu'il est possible de fixer des objectifs arbitraires à priori absurdes et un peu humoristiques.

C'est le cas de la catégorie *Reverse Boss Order*, qui consiste à combattre les boss du jeu en partant du dernier pour finir sur le premier. Cette catégorie est possible par exemple sur *Super Metroid*, *Ocarina of Time*, ou encore *Donkey Kong Country*.

---

Révision #1

Créé 23 décembre 2019 22:01:32 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:01:52 par Loos Guccreen