Glitch / Bug

Un glitch, ou bug, décrit un défaut de programmation. Il n'existe pas de différence inscrite dans le marbre entre un glitch et un bug, mais on a tendance à utiliser le terme "glitch" pour décrire un bug exploitable de façon positive pour le speedrunner. C'est évidemment très arbitraire comme distinction.

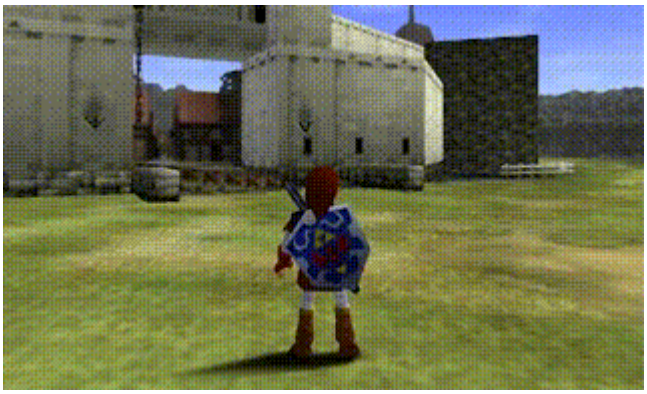
Il existe une multitude de types de glitches. Dès qu'un système a une faille, il a un glitch, et comme un jeu vidéo est un ensemble de systèmes et de règles, il existe autant de glitches différents. Certains sont très récurrent dans leur logique et ont donc droit à un nom qui leur est propre et qu'on retrouvera entre plusieurs jeux, malgré le fait que les jeux en question aient été développés pas des gens différent qui ne se connaissent probablement même pas. Attention toutefois, ce n'est pas parce que deux glitches appartiennent au même genre (et donc, a fortiori, ont la même logique globale) qu'ils vont s'exécuter de façon identique ni avoir le même résultat.

La difficulté d'exécution d'un glitch (ainsi que sa faisabilité) va varier grandement en fonction des setup, ainsi que des versions du jeu utilisées.

Ce qui est considéré en général ou non comme un glitch va varier grandement du contexte, des communautés. Si certaines techniques laissent peu la place au débat, d'autres sont dans une zone nettement plus grise. Par exemple, l'exploitation d'une mécanique comme le damage boost pour parvenir à ses fins est rarement considéré comme un glitch, malgré qu'il permette parfois de résoudre des situation ou éviter des segments du jeu de manière absolument non prévue et souhaitée par les développeurs du jeu.

Parmi les glitches les plus récurrents, on trouvera notamment les out of bounds, les zip, les clip, les overflow/underflow, ou encore le storage.

Il existe bien entendu de nombreux autres glitches propres à certains jeux, dont certains ont leur propre nom comme le Reverse Bottle Adventure (RBA) de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ou l'Accelerated Backward Hopping (ABH) de *Half-Life 2* et *Portal*. Ci dessous, un exemple d'Hyper Extended SuperSlide (HESS) dans Ocarina of Time



Révision #1
Créé 2026-09-24 11:04:30 CEST par Admin
Mis à jour 2026-09-24 11:04:31 CEST par Admin