Routing

Le routing désigne le fait de prévoir un speedrun, au sens macroscopique comme sur des éléments précis. C'est un exercice qui demande une connaissance théorique exhaustive de l'état du speedrun sur un jeu, et qui implique réflexion, expérimentation, et test des différentes stratégies afin d'optimiser un speedrun.

Le but est de prévoir une route impliquant donc un ordre des évènements, les tricks utilisés, et de prévoir les besoins en ressources (argent, vie, etc.), qu'on saura ainsi optimale avant de commencer à la pratiquer.

Par essence, le routing se remet en permanence lui-même en question, pour aboutir à des évolutions notables : gain de temps, nouvelles découvertes de glitches, facilités de nouveaux setups, etc. La découverte de nouveaux glitches influence en général grandement le routing, qu'il faut alors repenser pour optimiser toujours plus.

La pratique du routing ne concerne pas que le speedrun. Elle est également pertinente dans le cadre du TAS et du superplay.

Exemples

- Dans Half-Life, les runners avaient pour habitude de parler au scientifique à un moment précis afin de le faire venir vers la porte (ce qui n'est pas censé être possible). Si l'on poussait le scientifique vers la porte, ce dernier l'ouvrait, nous laissant accéder à un interrupteur nous autorisant à finir un chapitre aussi vite qu'il n'avait commencé. *(de 8:52 à 9:10)*

https://www.youtube.com/embed/oEeFzIC5FDU

Après un travail de routing, les runners ont conservé ce principe de manipulation du scientifique mais ont opté pour une nouvelle stratégie, bien plus rapide : effrayer le scientifique en lui tirant dessus et bloquer le passage (derrière le runner) permet de le manipuler pour qu'il aille ouvrir la porte en courant. La grenade quant à elle permet d'éviter qu'il ne bloque le passage. *(de 6:53 à 7:05)*

https://www.youtube.com/embed/LzLZ-hYNmL4

- Dans **Dishonored**, énormément d'améliorations ont été apportées. Entre 2013 et 2016, les runners ont gagné 7 minutes, notamment grâce au simple achat de potions de mana assez tôt dans la run *(dans la vidéo ci-dessous, de 9:18 à 9:30)*, ce qui implique de récolter suffisamment de pièces d'or plus tôt dans la run. L'achat de ces potions de mana a permis d'utiliser la compétence Blink (ou "téléportation) bien plus souvent, et la gestion du mana est dès lors devenue beaucoup plus facile.

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

- **Quake** est un speedrun comportant peu de glitchs, mais propose une richesse en terme de routing. Le tuto d'Elgu, ancien recordman de Quake et excellent runner de fps, montre bien cela. Il propose différentes façons d'atteindre la clé, condition requise pour finir le niveau.

- A 6:22, il montre comment l'atteindre grâce au bunnyhop, une technique permettant de gagner de la vitesse en enchainant des sauts.

- A 6:42, il propose d'utiliser le wall strafing, une technique permettant de gagner de la vitesse en courant contre le mur.

- De 7:05 à 7:30, le runner effectue une solution alternative, qui est aussi le moyen classique d'atteindre la clé : appuyer sur l'interrupteur, ce qui fait apparaître un pont menant directement à la clé.

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

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