Speedrun

Le speedrun est l'action de compléter une tâche dans un jeu vidéo le plus rapidement possible.

Cette tâche peut être simplement de finir le jeu (en se fixant ou non des objectifs intermédiaires), ou parfois d'obtenir un objet particulier (souvent sur les jeux longs) ou encore d'effectuer un niveau précis du jeu (on parle alors d'*Invidual Levels*, ou IL).

Il s'agit d'une pratique compétitive, contre d'autres joueurs mais également contre soi-même (notre premier concurrent est notre meilleure performance). Qui dit compétition, dit comparaison, et pour cela, on passe par des tableaux de scores (leaderboard).

Le leaderboard le plus globalement utilisé est **speedrun.com**, mais il en existe d'autres.

Ça vient d'où ?

L'idée de compétition dans les jeux vidéos n'est pas nouvelle. On pensera notamment aux tableaux des scores dans les bornes d'arcade qui incitaient au superplay, mais aussi plus simplement aux jeux qui mettent en compétition directe des joueurs, par exemple les jeux de combat, et qui peuvent donner lieu à des tournois avec des prix à la clé.

Néanmoins (et bien que les développeurs aient mis longtemps à le comprendre), le scoring ne se prête pas à tous les genres de jeux. On peut mettre un compteur de score un peu sur n'importe quoi dans n'importe quel jeu, mais cela ne transcende pas pour autant le gameplay en offrant une nouvelle profondeur (dans certains cas, évidemment, oui, mais pas toujours).

Notamment, les joueurs de jeux solo post-arcade qui proposaient une progression linéaire ont rapidement eu besoin d'une meilleure base de comparaison que le score. Et quoi de plus naturel que la capacité à finir vite un jeu ?

Il est probable que le speedrun existe depuis le premier jeu disposant d'un début et d'une fin, car naturellement quelqu'un a du se demander à quel point il était capable de finir un jeu rapidement. Néanmoins, il a fallu attendre 1993 pour trouver la première trace de compétition ouverte sur le speedrun, avec le site COMPET-N. En effet, ce dernier proposait de comparer des speedruns de Doom, alors probablement le premier jeu qui proposait d'enregistrer sa performance (au moyen d'un fichier contenant les touches pressées et leur timing, à la façon d'un TAS aujourd'hui).

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