

# Termes récurrents du speedrun

Certains termes reviennent souvent lors d'un commentaire de speedrun. Ils sont régulièrement réexpliqués par les commentateurs, mais il peut survenir dans le feu de l'action qu'une explication manque à l'appel.

Cette page contient donc des explications succinctes sur certains de ces termes, et un lien vers un article plus détaillé.

## Base

- **speedrun** - action de parcourir (et généralement finir) un jeu le plus rapidement possible.
- **run** - un speedrun précis (une tentative de battre un temps, par exemple).
- **any%** - "any", pour "n'importe quel". Catégorie quasi universelle qui consiste à finir le jeu le plus rapidement possible en utilisant tous les moyens disponibles.
- **100%** - catégorie plus ou moins arbitraire qui consiste à "faire tout le contenu que le jeu propose".
- **PB/WR** - PB = "Personnal Best" (Record personnel), WR = "World Record" (Record du monde), sert à désigner le meilleur temps jamais enregistré, soit du speedrunner (pour le PB), soit de façon globale (pour le WR).
- **IGT/RTA** - "in game time" (le temps interne au jeu) et "real time attack" (attaques en temps réel). Se dit de façons de mesurer le temps pour comparer les performances du speedrun. Propre à chaque jeu, déterminé par la communauté.
- **TAS** - pour "Tool Assisted Speedrun" (speedrun assisté d'outils). Type particulier de speedrun fait sur émulateur à l'aide d'outils qui permettent de revenir en arrière, avancer image par image, lire les valeurs "cachées" dans la mémoire du jeu, etc.
- **superplay** - pratique qui consiste à jouer avec un niveau de performance très élevé à un jeu vidéo. Sert généralement "d'alternative" au speedrun pour les jeux pour lesquels la performance se mesure mal sur la vitesse de complétion (par exemple: les jeux musicaux).

## Techniques

- **trick** - "astuce", terme vague qui définit une action optimisée/non prévue par les développeurs. Un glitch est généralement un trick, mais tous les tricks ne sont pas des glitches.

- **glitch/bug** - défaut de programmation, qui peut amener (ou non) à gagner du temps de différentes façon dans le jeu
- **oob** - "out of bounds", en dehors des limites du jeu.
- **trigger**- "déclencheur", barrière (ou zone) délimitée qui déclenche quelque chose quand le joueur (ou quelque chose) passe dedans. En général, on va essayer de les éviter (ou au contraire de les déclencher le plus tôt possible).
- **damage boost** - utiliser un dégât pour gagner du temps.
- **frames d'invulnérabilité** - moment qui suit généralement un dégât pendant lequel un personnage est invincible.
- **pause buffer** - le fait de marteler pause pour faire avancer le jeu très lentement et atteindre une frame précise, généralement pour exécuter un trick frame perfect.
- **death abuse** - le fait de mourir de façon intentionnelle, généralement pour bénéficier du fait que le jeu nous fait réapparaître à un autre endroit sans faire perdre notre progression.
- **zip** - catégorie de glitch, qui consiste à faire en sorte que le jeu nous téléporte à un autre endroit que celui prévu. Souvent accompagné de mouvements de caméra impressionnants.
- **clip** - catégorie de glitch, qui consiste à passer à travers quelque chose (un mur, un obstacle, un personnage non joueur).
- **sequence break** - le fait de faire le jeu dans un ordre différent de celui prévu par les développeurs , voir d'en sauter carrément certaines portions.
- **skip** - ne pas faire/prendre un élément du jeu (un obstacle, un objet, etc).
- **setup** - série d'actions visant à placer le joueur dans une position facilitant/rendant possible certaines actions (glitch, combat, etc.).
- **overflow/undeflow** - catégorie de glitch qui consiste à abuser de la façon dont est codé un compteur du jeu pour le faire boucler sur lui-même et obtenir des valeurs absurdes (argent/vie infinis, etc.).
- **stacking** - "empiler", terme générique qui décrit le fait de cumuler quelque chose (par exemple un bonus) dans l'optique d'en décupler les effets.
- **storage** - "stockage", catégorie de glitches assez divers qui décrit généralement le fait de retarder une action de façon à mettre le personnage dans l'état inverse de celui recherché par le jeu (par exemple, pouvoir bouger pendant une cinématique). Peut varier grandement en fonction du jeu.
- **menuing** - action de se déplacer dans les menus du jeu. A en général une grande importance dans les speedruns de RPG.

## Global

- **route** - l'itinéraire choisi par le speedrunner pour accomplir sa *run*. Généralement hautement théorisé en amont par la communauté pour être optimal.

- **pixel** - un pixel est le nom donné aux petites lampes carrées qui forment votre écran et qui permettent, ensemble, de dessiner une image.
- **pixel perfect** - se dit d'un trick qui demande un placement d'une précision parfaite pour fonctionner.
- **frame** - "images", les images qui en se succédant rapidement composent le mouvement.
- **frame perfect** - se dit d'un trick qui demande une précision temporelle parfaite pour fonctionner.
- **50hz/60hz** - fréquence de rafraîchissement de l'image, qui peut parfois avoir un impact sur la vitesse pratique du jeu.
- **PAL/NTSC** - différences historiques et régionales de format d'image. PAL correspond à l'Europe, et NTSC aux USA et au Japon.
- **différences de version** - quand un jeu est republié ou corrigé, cela peut avoir une influence sur le speedrun.
- **cutscenes/cs** - "cinématiques", fragments du jeu pendant lesquels le joueur ne peut pas agir... normalement.
- **splitter** - "découpeur", logiciel utilisé pour mesurer le temps de façon externe au jeu (voir RTA). Permet en général de découper (d'où le nom) le speedrun en segments, facilitant la comparaison au long de la run.
- **shmup/plateformer/rpg/j-rpg** - genres de jeux. Shmup = Shoot them up (tirez leur dessus), plateformer = jeux de plateforme (ex. Mario), RPG = Role Playing Game (jeu de rôle, ex. Skyrim), J-RPG = Japanese Role Playing Game (jeu de rôle japonais, sous-genre du RPG, ex. les Final Fantasy).
- **auto-scroller** - se dit d'un niveau qui progresse sans l'intervention du joueur (généralement sa seule action requise est de ne pas mourir). En général, c'est un moment de "repos mental" pour les speedrunners.
- **émulateur** - pseudo-console (généralement un programme sur un ordinateur ou une autre console), qui va *émuler* le support originel de façon à reproduire le plus fidèlement possible la console en question, dans ses qualités comme dans ses limites.
- **RNG** - "random number generator", générateur de nombre aléatoire. Terme utilisé pour parler globalement de l'aléatoire dans le jeu.
- **seed** - "graine", utilisé pour décrire ce qui détermine la génération aléatoire dans un jeu. En principe, avec la même seed, les mêmes événements aléatoires se produisent à l'identique.
- **boss rush** - suite de combat, généralement "redite" des principaux affrontements majeurs du jeu. Très présent dans certains types de jeu (par exemple les Mega Man) .