Versions d'un jeu

"Oh non, encore une mise à jour de mon jeu" est une phrase qu'on entend assez fréquemment de nos jours. Pourtant, le fait de modifier le code d'un jeu après sa sortie initiale ne date pas de l'ADSL. Déjà à l'époque des cartouches et des consoles non connectées, les jeux pouvaient être sortis plusieurs fois en apportant des modifications plus ou moins importantes.

A cela s'ajoute d'autres types de différence de versions: Les portages, basés ou non sur de l'émulation, et les différences régionales.

Bien évidemment, toutes ces modifications peuvent avoir une importance dans le speedrun, dans la mesure où les glitches sont fréquemment au centre des routes et donc que le fait qu'ils soient patchés ou que de nouveaux tricks soient trouvés influencera grandement le développement des runs.

Révisions internes d'un jeu

Le premier type de différence de version qui vient en tête est simplement le numéro de version (v1.0, v1.1, etc.) et qui signifie généralement que le code du jeu a été modifié dans le but d'améliorer son expérience.

Les détails modifiés par les développeurs ne concernent en général pas tous le speedrun. Il peut s'agir d'éléments graphiques modifiés, de contenu ajouté/retiré, etc. Ci dessous, Morpha dans le jeu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, à gauche en version 1.0, et à droite en version 1.1 et 1.2.

A gauche, Morpha dans la version 1.0 d'OoT, à droite, dans la version 1.2

Mais il arrive aussi que des glitches soient corrigés, ou, dans de plus rares cas, ajoutés par accident.

Différences régionales

Un type de différence de version qui prend une importance très grande dans le cadre du speedrun est la différence régionale.

La première raison à cela est naturellement la langue. Toutes les langues ne s'écrivent pas avec la même compacité, et bien souvent (et historiquement) le japonais est la langue qui s'écrit le plus rapidement à l'écran, en raison justement de son texte très compact (un seul kanji pouvant

contenir un mot, voir plusieurs dans certains cas).

Néanmoins, cela n'est pas toujours le cas. En effet, il arrive que d'autres langues tirent leur épingle du jeu. Par exemple, dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, la langue la plus rapide pour le speedrun any% est l'allemand. En effet, si l'allemand a tendance à écrire de très longs mots en comparaison d'autre langues, à l'oral la situation est tout autre (par opposition par exemple au japonais, où une idée exprimé en quelques kanji peut prendre un grand nombre de syllabes pour être prononcé). Le jeu intégrant des doublages, le fait de jouer en allemand permet de gagner un peu de temps.

Une autre différence régionale qui a son importance dans le speedrun (surtout pour les jeux pré-HD), c'est la différence de rafraichissement d'image. En 60hz, les jeux vont en général un peu plus vite qu'en 50hz (voir l'article lié pour plus d'explications).

Enfin, et plus rarement, les différences de régions peuvent s'accompagner de différences plus ou moins grande au niveau du gameplay. On citera notamment le niveau de difficulté un cran au dessus des autres régions pour la version japonaise de *Catherine*, ou encore la version japonaise de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* qui possède de grandes différences avec la version NTSC ou la version PAL, comme par exemple le fait que sur la version japonaise on ne puisse pas sauvegarder aux hiboux, avec en compensation trois fichiers de sauvegarde à disposition au lieu de deux par chez nous.

Rééditions d'un jeu et imprécision de l'émulation

Entre la popularité grandissante du retro gaming et le fait que les jeux ont subi avec le passage à l'ère HD une forte augmentation de leur coût de production, le fait de ressortir un jeu est une pratique courante au sein de l'industrie du jeu vidéo d'aujourd'hui.

Il existe plusieurs variantes de rééditions:

- Le portage, où le jeu est réédité sans aucune modifications (tout au plus quelques adaptations, par exemple changer l'aspect des boutons pour correspondre avec l'interface de la console), voir émulé. C'est le cas par exemple de la *Virtual Console* sur Wii, WiiU et 3DS.
- Le remaster, où le jeu est réédité avec des modifications mineures (résolution modifiée, petits contenus ajoutés, textures. modifiées, etc.). C'est le cas de *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* ou encore *Shadow of the Colossus* (qui a eu droit à deux remaster différents).
- Le remake, où le jeu est refait intégralement de zéro mais en se basant en plus ou moins grande partie sur le cahier des charges et intentions artistiques du jeu de base. Par exemple, *Metroid Zero Mission* est un remake du premier *Metroid* sur NES.

Le cas des portages crée généralement un débat et des recherches au sein de la communauté de speedrun pour déterminer quelle est la version la plus intéressante pour speedrunner le jeu. On pensera notamment au lag qui peut être différent d'une plateforme à l'autre, ou à l'exclusivité de certains glitches, en raison d'une émulation imparfaite (par exemple, le *Get Item Manipulation* sur *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* n'est pas possible sur toutes les plateformes).

Dans le cas du remaster, il peut arriver que certains glitches soient corrigés, parfois même au profit de nouveaux glitches. Le cas le plus célèbre probablement est *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* qui a vu la disparition du storage présent sur la version SD, mais au profit de l'apparition de l'*Item Slide* qui a rendu possible le *Barrier Skip*, jusqu'alors une des plus grandes arlésiennes du speedrun *(Item Slide* qui n'est pas possible sur la version SD car c'est un des gimmick ajoutés sur la version HD qui permet de le faire).

Enfin, les remakes étant à considérer comme de nouveaux jeux intégralement, il est rare qu'ils partagent des glitches avec leurs anciennes versions. Néanmoins, cela ne les empêche généralement pas d'avoir leur propres glitches.

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