Façons de mesurer le temps (IGT/RTA)

Les communautés vont choisir arbitrairement et par consensus quel méthode de timing utiliser. Voici les plus courantes :

IGT = In Game Time

Un compteur de temps fourni par les développeurs et accessible depuis l'interface du jeu. Elle peut être soumise au lag du jeu (et donc ne pas correspondre à un timer "objectif", et peut être prévue pour prendre les variances de temps de chargement en compte (ou pas, ça dépend du jeu et de comment le développeur a fait sa tambouille).

RTA = Real Time Attack

C'est la méthode de timing la plus fréquente, elle consiste en un timer "objectif" (hors des contraintes du jeu) qui tourne à côté du jeu, généralement avec un soft dédié (le plus couramment utilisé étant LiveSplit).

RT = Real Time

Une variante obsolète du RTA, qui s'utilisait principalement par les japonais sur Nico Nico Douga car leur service de live limitait la durée consécutive de stream assez violemment (de l'ordre de 15mn). Fondamentalement, le RT est comme le RTA mais on a le droit de mettre le jeu et le timer en pause. En RTA, les pauses ingame comptent dans le timer global.

Cas spécifiques

Les termes ci-dessous ne sont pas des méthodes de timing à proprement parler mais plutôt des spécificités de catégories

Load Time Remover (LTR)

Certaines communautés mettent en place des mods de jeu pour communiquer avec LiveSplit (ou, dans certains cas, le font via des fonctionnalités intégrées à LiveSplit quand c'est possible) pour décompter les temps de chargement. Cette pratique permet (en particulier sur les jeux PC) d'enlever la composante du temps de chargement qui peut varier grandement d'une configuration à l'autre, créant sans cela des désavantages injustes.

Cutscene Remover (CR)

Les cinématiques c'est long, et dans certains jeux, ça représente une portion non négligeable d'une run. Afin de rendre l'expérience de speedrun plus agréable, certaines communautés se mettent d'accord de run une version moddée du jeu de manière à enlever les cinématiques.

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