Menuing

Le menuing désigne le fait de se déplacer dans les menus d'un jeu. Cela peut impliquer des actions diverses comme équiper un sort, une compétence ou autres, sauvegarder, réorganiser sa formation, etc.

C'est un terme qu'on retrouve la plupart du temps naturellement dans le speedrun de RPG, même si techniquement, à partir du moment où un jeu a un menu, se déplacer dedans est du menuing (indépendamment de son genre, donc). Notons que le menuing fait partie intégrante du routing, puisqu'il faut planifier et optimiser chaque objet à prendre / équiper ou non.

Exemples

- Dans certains jeux, passer du temps dans les menus empêche le runner d'avancer et c'est donc forcément une perte de temps. Il est alors requis de travailler ces menuings afin d'y passer le moins de temps possible. Cela peut être très impressionnant à regarder comme dans ce run de **Final Fantasy IX** *(de 7h49m40s à 7h50m45)*
- Dans **Dark Souls** à l'opposé, le temps ne s'arrête pas et vous pouvez même continuer d'avancer. Cela peut donc être dangereux si fait au mauvais moment. Le menuing est alors effectué lorsque le speedrunner se trouve dans une zone sans risque, dans un ascenseur, monte une échelle ou, plus globalement, lorsqu'il a le temps de le faire sans compromettre son avancée. *(de 0:36 à 0:41 et de 0:47 à 0:54) :*

https://www.youtube.com/embed/IYFu0b7VROs

- Nous pouvons observer la même chose dans le jeu **Black Messiah of Might and Magic** *(de 13:45 à 13:52)* :

https://www.youtube.com/embed/4gDPiIODlw4

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