Emulateur

Les consoles physiques sont parfois chères et aussi limitées. Des fois, on a besoin de jouer à un jeu en s'affranchissant de ces contraintes, et pour ce faire il existe ce qui s'appelle l'émulation, qui permet de faire tourner des jeux sur d'autres machines que celles prévues à l'origine.

Pour une définition étendue du terme, n'hésitez pas à consulter Wikipédia, mais dans le contexte du speedrun, l'utilisation de l'émulation va avoir principalement deux buts :

- Faciliter l'accès au jeu (prix trop élevés du marché de l'occasion)
- Accéder à "l'envers du décor" dans le jeu (lecture de la mémoire, possibilité de revenir en arrière, d'avancer image par image etc) pour rechercher des glitches ou constituer des TAS/LOTAD

Les émulateurs peuvent être ou ne pas être autorisés selon les communautés, les catégories, et parfois sous contrainte (par exemple certains événements live interdisent les émulateurs). En principe, un émulateur est censé être précis et offrir une expérience de jeu aussi près que possible de l'original, mais ce n'est pas toujours le cas, des fois intentionnellement (augmentation de la résolution, etc), des fois non (imprécision de l'émulation).

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