

Frames (images)

Dans les jeux anciens (jusqu'à à peu près la génération PS3/360), la logique de jeu était directement liées aux images générées, ce qui implique notamment qu'en cas de ralentissement (lag) de la vitesse de rafraichissement (par exemple quand la machine galère), c'est tout le jeu qui ralentit (sauf quelques contres-exemples comme Donkey Kong 64 qui compense le lag en accélérant la logique de jeu proportionnellement).

Une autre implication est que les interactions du joueur ("inputs") n'étaient prises en compte au maximum qu'une fois par image (donc, si le jeu tourne à 60 images par secondes, on peut au mieux faire un input par 1/60e de seconde). Cela signifie également qu'en cas de ralentissement de la machine, moins d'inputs sont pris en compte en général (et surtout modifie les timings)

Révision #1

Créé 2026-09-24 11:04:30 CEST par Admin

Mis à jour 2026-09-24 11:04:30 CEST par Admin