

Out of bounds

Lorsque le joueur est amené à sortir des limites définies par les développeurs, on dit qu'il est "out of bounds" (oob), ou en français, "en dehors des limites" (le terme "out of map" s'utilise également occasionnellement).

Sortir out of bounds permet en général lorsque c'est possible de sauter des portions entières d'une carte, et donc par exemple d'éviter des portes (ou des portes déguisées en obstacles), d'atteindre des sections tôt (amenant parfois à du [sequence break](#)), d'aller chercher des [trigger](#) (ou au contraire de les éviter).

Il s'agit d'un des types de glitches qu'on retrouve le plus fréquemment tous jeux confondus, en raison de sa grande simplicité.

En général, les développeurs ne prévoient pas que le joueur sorte des limites imposées, et donc ce qu'on trouve le plus souvent dans ces "non zones" est du vide pour les jeux 3D (un fond noir ou coloré, ou une skybox quand il y en a une), et de la corruption pour les jeux 2D (le jeu essaye de charger des éléments de décor qui correspondent à des segments de la mémoire dédiés à d'autres choses et essaye de faire le lien avec les images qu'il a dans sa mémoire).

Il arrive néanmoins, par accident ou plus rarement volontairement, que des choses se trouvent en dehors des limites, comme par exemple des murs invisibles, ou des éléments oubliés (par exemple, des décors non terminés).

[Une vue out of bounds de Journey](#)

Parmi les jeux qui contiennent de surprises out of bounds, on citera par exemple *Batman Arkham City* et , ou encore *Journey* dont certaines zones out of bounds déclenchent des effets visuels étonnants, ainsi que des bâtiments modélisés mais non utilisés.

Révision #1

Créé 23 décembre 2019 22:06:57 par Loos Guccreen

Mis à jour 23 décembre 2019 22:07:17 par Loos Guccreen