

Frame

Da sie eine genaue Zeiteinheit bieten, wird die Geschwindigkeit von Attacken in [Frames](#) gemessen. Beispielsweise benötigt Falcon Punch 53 [Frames](#), bis der Schlag draußen ist. Da das Spiel 60 [Frames](#) pro Sekunde darstellt, dauert 1 Frame 0,016 Sekunden, also 16 Millisekunden. Somit braucht beispielsweise Falcon Punch 0,88 Sekunden, bis der Schlag treffen kann. Charaktere, bei denen viele Attacken sehr schnell herauskommen, bezeichnet man als Charaktere mit guter "[Frame Data](#)".