

# Die Geschichte und Techniken der Speedrunner

Frederick Bullik

GPN6 - Protecting your private bits

2. Juni 2007

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- Ende

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Was ist ein Speedrun

Ein Speedrun ist der Versuch ein Spiel, unter einer bestimmten Zielsetzung und Regeln, schnellstmöglich zu beenden



# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Geschichtlicher Abriss der Speedruns

- Doom: Erste Speedruns tauchen in Foren Auf
- Duke Nukem 3D: Zeigt erstmals die benötigte Zeit
- Quake Done Quick
- Super Mario, Legend of Zelda, Super Metroid
- 20. November 2003: Super Mario 3 Tool-assisted Speedrun

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien**
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Typen

- Regular: Original Hardware
- Tool-Assisted: Mit emulator und deren Features:
  - Aufzeichnen von Controller-commands
  - Speichern des Spielstandes

## Unterschiedliche Ziele

- Perfect: Ohne Energieverlust
- Single Segment: Kein Speichern
- No Damage
- No Death
- Manipulates Luck
- Warpless
- Glitchless
- 100%: Maximum an Gegenständen und Secrets
- Low%: Minimum
- Pacifist

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken**
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

# Sequence beaking

- Finden Alternativer Wege
- Umgehen der vorhergesehenen Storyline
- Meisten unter nutzung von Glitches

# Routenplanung

- Suchen der besten Route durch das Spiel oder Segment
- Auch einplanung der Seiteneffekte
- Offensichtliche Route nicht immer die Beste



# Adventure Speedruns

- Bestimmung Kurtzeste Rute zwischen Objekten
- Moeglichst eine Scene nach den Anderen
- Software?

# Glitches

- Ausnutzen von Gamengine Fehlern
- Durch Gegner Laufen:
  - Kein Pixelgenaue collision check sondern hit boxes
  - Schneller als collision checks
- Durch Wende:
  - if Spielfigur in Wand, dann verschieb sie nach raus
  - Schneller als collision checks
- Unverwundbarkeit:
  - Unverwundbarkeit nutzen um über Lava etc. zu kommen
  - Endgegner

# Warps

”Beamten” durch Levels bzw Speicher-adressen

# Manipulating Luck

- Meisten kein echter zufall
- Meistens generiert über Input

# Outline

- 1 Definition
- 2 Geschichte der Speedruns
- 3 Speedrun Kategorien
- 4 Techniken
  - Sequence breaking
  - Routenplanung
  - Glitches
  - Warps
  - Manipulating Luck
- 5 Ende

## Quellen, Links

- Wikipedia
- <http://speeddemosarchive.com/>
- <http://tasvideos.org/>
- [http://www.archive.org/details/speed\\_runs](http://www.archive.org/details/speed_runs)
- <http://www.speedruns.net/>
- <http://www.adventure-speedruns.com/>

# Fragen?

Noch Fragen?

# Ende

Danke fürs Zuhören.