

Скоростное прохождение игр

Выполнил студент ИРИТ-РТФ

Группа РИ-440008

Жильцов Марк Дмитриевич

План презентации

- **Общее представление**
- **История развития**
- **Современные тенденции**

Понятие speedrun

- **Скоростное прохождение игры (англ. speedrun или runthrough) – прохождение компьютерной игры за наименьший промежуток времени в рамках соревнования или для развлечения. Спидраны могут быть как по всей игре, так и по определенной части, например одному уровню. Некоторые прохождения могут усложняться тем, что к ним добавляются дополнительные требования, например сборка всех главных предметов игры.**

Понятие speedrun

- При скоростном прохождении игрок проявляет не только своё мастерство, но часто использует необычные для данной игры трюки и непредусмотренные разработчиками особенности игры. Для демонстрации создаются записи скоростных прохождений в одном из видеоформатов, либо в формате демо-файла самой



Виды спидранов

- **Any%(любой %)** — спидран, где нет каких-либо требований к тому, насколько пройдена игра, главное — дойти до финальных титров;
- **100%** — игру необходимо пройти полностью, выполнив все задания и/или собрав все предметы.
- **Специфические** – эта категория обычно включает завершение или избегание определенных аспектов игры. Также могут быть исключены определенные баги игры из текущего забега.

15 - 18:25.90
16 - 20:19.92
17 - 26:45.49
18 - 28:43.81
19 -
e00 -
e02 -

31:22.56

Previous Segment -
Possible Time Save -
Best Possible Time -

W SPEED UP
S SLOW DOWN
A TURN LEFT
D TURN RIGHT



История. DOOM

- До 1993 года быстрых прохождений было очень мало, не было централизованных сообществ спидраннеров.
- С выходом DOOM началась настоящая история спидрана. В игру id Software была встроена важная для скоростных прохождений возможность — запись демо, позволившая игрокам фиксировать свои достижения.



История. DOOM

- Январь 1994 – запуск вебсайта LMP Hall of Fame.
- Май 1994 – запуск DOOM Honorific Titles (DHT), игроки получали титулы за успешную запись демо на определенной карте.
- Ноябрь 1994 – запуск СОМРЕТ-Н, первого по-настоящему сайта по спидранам с постоянно обновляющимся списком лидеров.



Cooperative Hall of Fame

Plutonia cooperative.
TNT cooperative.

Last update: 10/05/2005

Points

Vincent Catalaa	337
Xit Vono	168
Selim "Bastard" Benabdelkhalek	95
Henning Skogsto	41
Anno Slagboom	30.5
Marko van der Want	24.5
Jakub "method_man" Razak	23
Nicolas Gandou	18
Adam Hegyi	18
Laszlo Vecsei	16
Anders Johnsen	15
Michael "OgreSlayR" Lastovica	15
Bjorn Hamels	13
Radek Pecka	13
Kim "Torn" Bach	11
Kai-Uwe Humpert	10
Sven Nuth	10
Casey Alvis	7
Adolf "Gusta" Vojta	7
David "mr.twister" Ficenc	5
Stefan Larsson	5
Daniel "Demenlerd" Lindgren	5
Vaclav "Bolton" Kunes	4
Kim "N.C." Lundqvist	4
Matej Razak	4
Juho "ocelot" Ruohonen	4
edih	3
Erik Alm	2
Jakub "DooMerMan" Machata	2
Patrick "Baum" von Massow	2
Thomas "Panter" Pilger	2
Marijo "Sedlo" Sedlic	2
Jaromir "Jach" Cihak	1
Jan "x-jack" Dousa	1
Kim "Zokum" Hauge	1
Laura "BahdKo" Herrmann	1
Adam "Hokis" Hochmann	1
Ranjo "Mummi" Kahluff	1
Chris Laverdere	1
Doug "Opulent" Merrill	1
Istvan Pataki	1
Ralf Schreivogel	1
Petr "McRoceT" Urban	1
Martin "Titan" Vosatka	1

Site maintained by Adam Hegyi.
Best viewed in 800*600 or more.
Netscape and IE tested.

История. Quake

- После успеха Doom люди начали записывать демо игры Quake после ее релиза в июне 1996.
- В апреле 1998 был создан Speed Demos Archive, на котором хранятся демо, карты, статистика и программное обеспечение для тренировок.

История. Metroid

- **Super Metroid**, выпущенный в 1994, первым из серии Metroid стал популярным в среде спидраннеров.
- **Metroid Prime** стал самой популярной игрой для быстрого прохождения в 2002 году. С 2004 года из-за популярности Metroid на сайте Speed Demos Archive также начали храниться демо не только Quake, но и других игр

История. Speedrun

- В конце 2014 был открыт новый сайт для спидраннеров. Для каждой игры имеется свой список лидеров, в котором указывается кто занимает и кто держит мировой рекорд.

Getting Over It With Bennett Foddy



2017
PC

Leaderboard
Guides
Streams
Resources
Forum
Statistics

Moderated by:
~~Apok~~, ~~coveredinbees~~, ~~Fresh~~,
~~Buckiize~~, ~~Lumonen~~, ~~blockiest~~

Advertisement (Log in to hide)

Glitchless

Filter View rules Submit run

Rank	Player	Real time	In-game time	Date
1st	Lumonen		2m 08s 967ms	Today
2nd	Buckiize		2m 17s 542ms	2 days ago
3rd	Fresh		2m 25s 244ms	3 days ago
4th	Cays		2m 31s 170ms	10 days ago
5th	Apok		2m 39s 289ms	6 days ago
6th	Seelder		2m 39s 779ms	Today
7th	hitachihex	2m 43s 889ms	2m 42s 889ms	1 day ago
8th	gRossi		2m 44s 807ms	1 day ago
9th	douyuxiaoxinzang		2m 47s 155ms	10 days ago
10th	MONTYvsTHEWORLD	2m 56s 800ms	2m 56s 704ms	1 day ago
11th	nivalis18		3m 01s 306ms	2 days ago
12th	Cbrace		3m 16s 922ms	2 days ago
13th	Rengj	3m 19s 025ms	3m 19s 025ms	3 days ago
14th	cellular63	3m 38s 144ms	3m 38s 144ms	2 days ago
15th	gdbrandon	3m 42s 690ms	3m 42s 502ms	9 days ago
16th	JLongoPoker		3m 42s 682ms	6 days ago
17th	-GN		3m 50s 958ms	7 days ago
18th	XAnomalyX	3m 52s 380ms	3m 52s 152ms	8 days ago
19th	Harke	4m 09s 599ms	4m 09s 599ms	1 day ago
20th	CreepyDuck		4m 34s 082ms	12 days ago

Games Done Quick

- **Awesome Games Done Quick (AGDQ) и Summer Games Done Quick (SGDQ) — два ежегодных благотворительных марафона скоростного прохождения видеоигр, проходящие в США. Проводятся под руководством сообществ Speed Demos Archive и Speedruns Live. Первый марафон был проведён в январе 2010 году. За время Awesome Games Done Quick 2017 было собрано \$2,222,790.52 в Фонд профилактики рака.**







AMYRLINN

BORDERLANDS 2

2 Player Co-op

PC - 2012  2:00:00

59:52





SHOCKWVE

TOKYO ATTACK!

ИТОГИ

- Спидран — это, в сущности, спорт, созданный на основе вашей любимой игры. Посмотреть, как проект, на который ты потратил долгие десятки часов, проходят за час, полчаса или семь минут, как минимум интересно.
- Сообщество спидраннеров достаточно большое и оно продолжает увеличиваться. На ежегодных марафонах по быстрому прохождению игр собираются средства в благотворительные фонды.
- Спидраннеры тратят тысячи часов на один-единственный проект в поисках новых лазеек для сокращения времени прохождения. Зачастую профессионалы-спидраннеры знают игры не хуже (а иногда и лучше) их разработчиков. Некоторые уловки, которые они находят, очень сложны в исполнении — отдельные действия нужно каждый раз повторять с точностью до пикселя, чтобы твой персонаж

Спасибо за внимание!