



Скоростное прохождение игр (Speedrun)

Выполнил студент группы ЭН-350005
Сергеев Павел Олегович

Скоростное прохождение игры (англ. speedrun) — прохождение компьютерной игры за наименьший промежуток времени в рамках соревнования или для развлечения. 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 игры.

Зачем и кому нужен Спидран.

В первую очередь, спидраном увлечены те геймеры, которые хотят привнести в свой игровой опыт больше соревновательного элемента, чем изначально присутствует в игре.

Как показать что ты круче в одиночных играх, где нет рейтингов и соревновательного эффекта? В такие моменты и на помощь приходит спидран. Хотя и у спидранеров бывают разные мотивы пускаться во все тяжкие, будь-то обычное желание повеселиться самому или повеселить других, или же лучше узнать ту или иную игру, вплоть до мельчайших деталей и секретов. Но, все же, наиболее распространенный мотив — это соревнование с собой, временем и другими спидранерами.

Как бог создавал спидраннеров



Добавим немного
силы воли и терпения



Виды спидранов.

Глобально, скоростное прохождение делится на 2 типа:

- Спидран в реальном времени (Real Time Speedrun)
- Спидран с использованием кодов и инструментов эмулятора (Tool-assisted speedrun)

Спидран в реальном времени (Real Time Speedrun) — это спидран, который осуществляется игроком в настоящем времени и без использования кодов, расширений и инструментов разработчиков. Другими словами, это честное прохождение на скорость лишь силами игрока. Именно этот тип спидрана, является истинным спидраном. Итог прохождения игры определяется только навыками и реакцией игрока, а также его знанием и опытом в этой игре.

Спидран с использованием кодов и инструментов эмулятора (Tool-assisted speedrun) — этот тип спидрана, создан в первую очередь для развлечения зрителей. Данный вид спидрана создается путем манипуляций с эмулятором, где игрок может использовать различные функции для облегчения прохождения, а также создания идеальных забегов. В результате, эти возможности позволяют обойти человеческие ограничения, такие как умения и рефлекссы.

Многие поклонники спидрана, не считают данный вид прохождения истинным или настоящим, и по этому, не проводят по нему каких либо соревнований или таблиц рекордов.

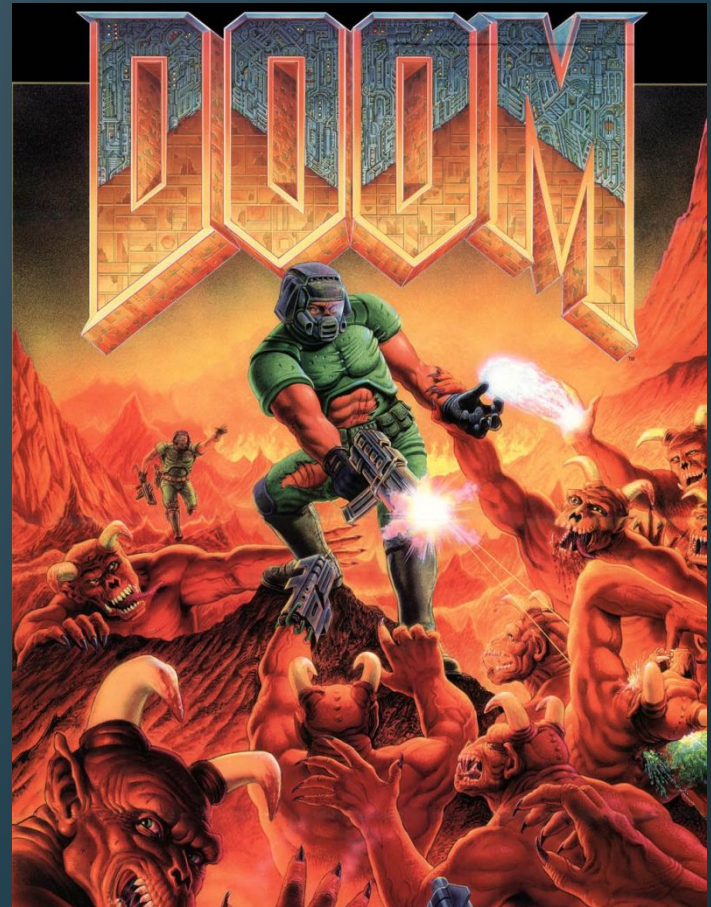
Цели в спидране.

Типы спидрана также можно поделить на категории по тем целям, которые преследуют спидранеры. Таких видов спидрана достаточно много, но хотелось бы отметить самые основные.

- Прохождение на любой процент (Any%). В данном типе, игрок сам устанавливает для себя процент от игры, который он собирается пройти.
- Полное прохождение всего (100%) — говорит сам за себя. Спидранер должен пройти контент игры по максимуму.
- Прохождение на любой процент без сохранения игрового прогресса или выходов из игры. Все те же задачи, что и в «Any%».
- Прохождение с наименьшим возможным процентом (Low%) — заключается в том, что спидранер должен пройти игру с наименьшим использованием ресурсов игры.
- Прохождение без использования игровых глюков (Glitchless) — это прохождение, где спидранеру запрещено использовать все недоработки разработчиков игры.

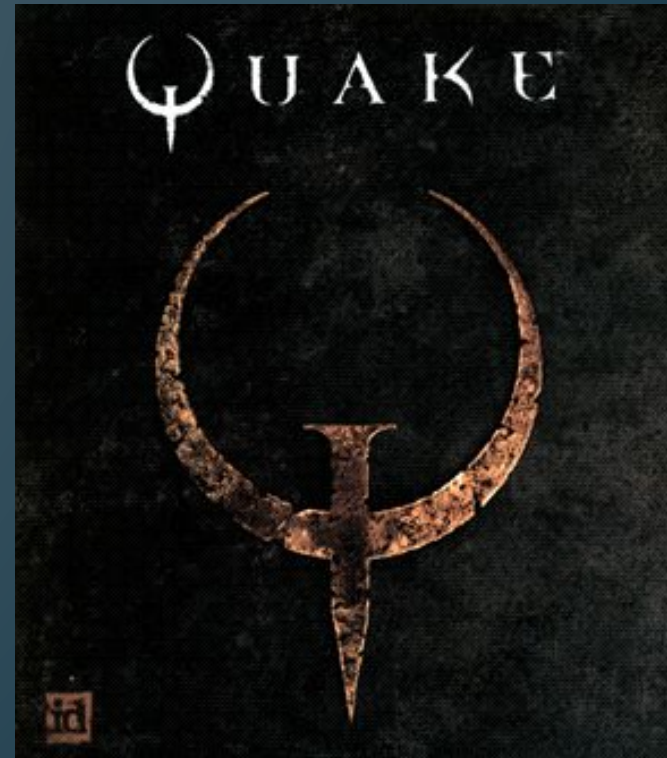
История возникновения Спидрана.

Doom была одной из первых игр, вокруг которой сформировалось сообщество игроков по скоростному прохождению, возникшее в 1994. По этой игре создавались свои вебсайты посвященные рейтингам и скоростным прохождениям. На таких сайтах, можно было посмотреть рейтинги других игроков или же видеозаписи спидранов.



Первым проектом, на который можно смело вешать ярлык «ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА», стал Quake Done Quick – участники сообща или в одиночку проходили первый Quake, записывая свои результаты и стараясь улучшить их. Для этого они пользовались разными уловками и особенностями физической модели движка.

Игра «Quake», прохождение которой по замыслу авторов должно занимать несколько часов, была пройдена за 11 минут 29 секунд.



- Игра «Half-Life», рассчитанная примерно на 8 часов игрового времени, была пройдена коллективно за 20 минут 41 секунду благодаря возможности очень быстрого перемещения между локациями — распрыжке, а также с использованием скриптов из стандартной игровой консоли. Прохождение представляло из себя монтаж из нескольких сегментов, поочередно записанных разными игроками. Общее количество сегментов — 317, 249 из них короче 5 секунд.



Важные ресурсы и события в сфере.

Вебсайт «speed demos archive» — это основной и самый большой ресурс, посвященный скоростному прохождению игр. На нем, можно найти тысячи различных видео спидранов в высоком качестве. Сайт и по сегодняшний день продолжает расти и развиваться, наращивая базу видеоматериалов.

Корни сайта ведут еще к 90-м годам, когда он был посвящен скоростным прохождением только одного шутера «Quake», но сейчас, его база игр имеет сотни наименований.



С 2010 года, руководства сайта взялось спонсировать два ежегодных благотворительных ивента, а именно «Awesome Games Done Quick (AGDQ)» и «Summer Games Done Quick (SGDQ)» На этих мероприятиях игроки со всего мира могут показать свое мастерство по скоростному прохождению абсолютно любой игры вне зависимости от бюджета, жанра или возраста игры. Ивент как правило имеет прямую трансляцию, которая проходит на сервисе «Twitch», а все вырученные деньги от рекламы и доната идут на благотворительность. Обычно, это «Фонд Профилактики Рака» и фонд «Врачи без границ».

Список источников.

- “Tool Assisted Speedrun: глаза боятся, а руки делают”
//torick [электронный ресурс]
<http://torick.ru/tools-assisted-speedrun/>
- “Скоростное прохождение игры” // Материал из Википедии [электронный ресурс]
https://ru.wikipedia.org/wiki/Скоростное_прохождение_игры
- “Что такое Спидран (Speedrun)” // Автор: chto-takoe.net [электронный ресурс]
<http://chto-takoe.net/chto-takoe-spидran-speedrun/>