



Die Kunst der Geschwindigkeit: Speedruns in Computerspielen

Description

Speedruns, eine faszinierende Subkultur innerhalb der Gaming-Community, widmen sich dem Ziel, ein Videospiel so schnell wie möglich abzuschließen. Diese Praxis hat im Laufe der Jahre sowohl Aufmerksamkeit als auch Anerkennung von Spielern auf der ganzen Welt erlangt.

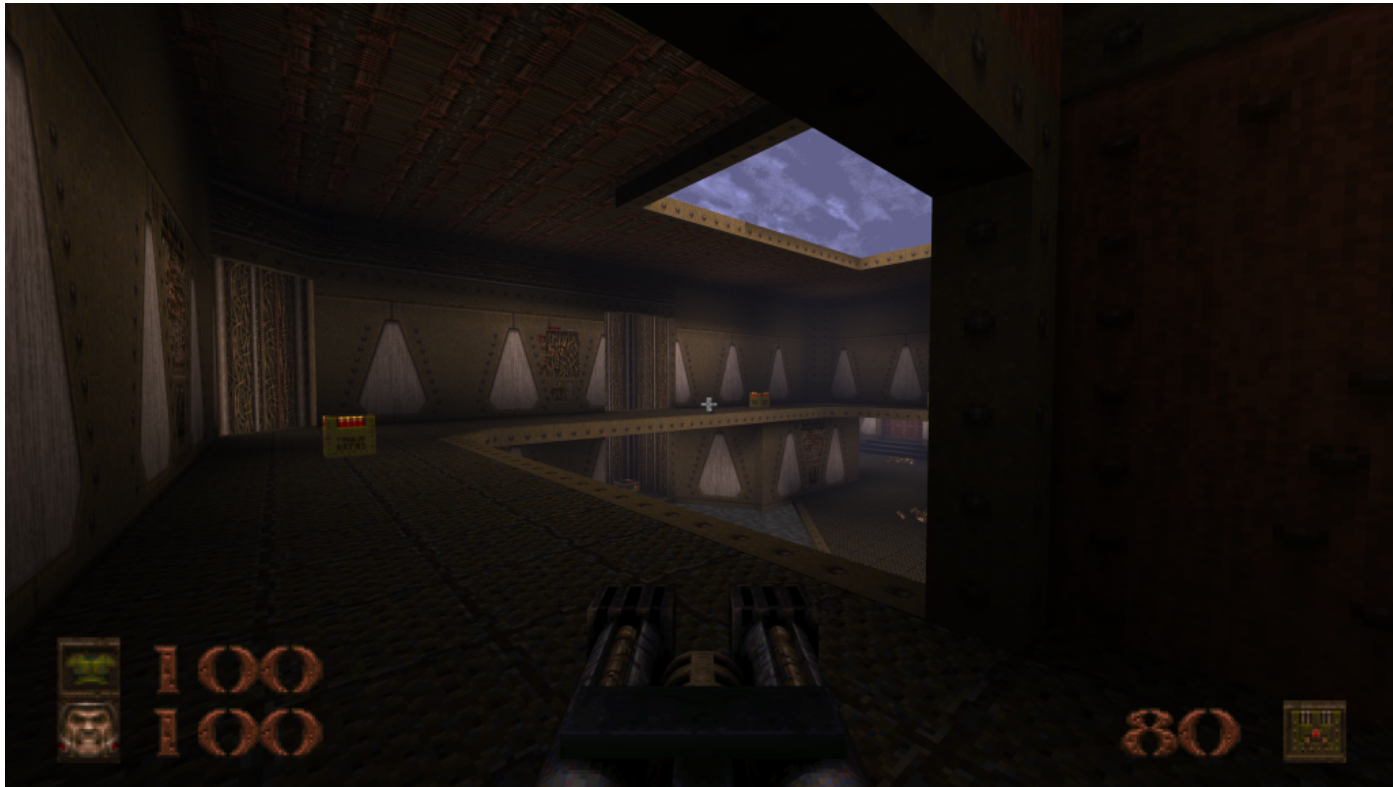
Was sind Speedruns?

Speedruns sind Herausforderungen, bei denen Spieler versuchen, ein Spiel so schnell wie möglich abzuschließen, indem sie verschiedene Techniken, Routen und Tricks nutzen, um die Zeit zu minimieren. Diese können offizielle oder inoffizielle Regeln haben, einschließlich der Verwendung von Glitches (Fehler im Spielcode) oder bestimmten Kategorien wie Any%, 100%, oder No Glitch. Dabei geht es i. d. R. nicht darum, alle Gegner zu töten, Geheimnisse aufzudecken oder alles einzusammeln, sondern vor allem, das Levelende resp. Spielende in möglichst kurzer Zeit zu erreichen, ohne zu cheaten.

Ein Beispiel für spezielle Speedruns ist **Subway Surfers**. Hier gibt es die Disziplin, das Spiel so schnell wie möglich durchzuspielen, ohne eine einzige Münze einzusammeln.

Die Wurzeln des Wettrennens

Die Ursprünge von Speedruns reichen bis in die frühen 1980er Jahre zurück, als Spieler begannen, ihre Zeiten in Arcade-Spielen zu vergleichen. Oft betraf dies auch in den späteren Jahren Spiele, die für Speedruns von den Designern nicht gedacht waren, aber von den Spielern genutzt wurden. Beispiele hierfür sind [Quake 1](#) und [Duke Nukem 3D](#) (beide 1996). In Quake werden u. a. Techniken wie der *Rocket Jump* und das *Bunny Hopping* eingesetzt.



Quake 1

In der Quake-Serie ist ein *Rocket Jump* eine Kombination aus der Explosion einer Rakete und einem Sprung, um hoch gelegene Orte zu erreichen. Der Spieler kann sich dabei zwar verletzen, aber die Distanz, die er bei einem solchen Sprung zurücklegt, kann sich für diejenigen lohnen, die strategisch genug vorgehen, um ihre Gesundheit zu schonen. Seit diesem Spiel ist der Raketensprung ein fester Bestandteil zahlreicher FPS-Titel und wird oft in Multiplayer-Sessions eingesetzt. Der Granatensprung ist dieser Fertigkeit ähnlich, wird aber mit einem Granatwerfer anstelle eines Raketenwerfers ausgeführt. Diese Arten der Sprünge und somit schnelleren Fortbewegung war von den Designern nicht gedacht und wurde von Spielern zufällig entdeckt.

Bunny Hopping wird häufig in Deathmatches oder Speedruns eingesetzt, da sie es dem Spieler ermöglicht, sich schnell auf einer Karte zu bewegen. Spieler, die diese Technik beherrschen, sind in der Lage, Waffen und Munition viel schneller zu sammeln als unerfahrene Spieler, da die Geschwindigkeit erheblich zunimmt. Die Beschleunigung macht es außerdem schwieriger, einen Spieler zu treffen.



Duke Nukem 3D

Mit dem Aufkommen von Online-Communities und der Verbreitung von Video-Plattformen wie YouTube und Twitch hat sich die Speedrunning-Szene stark ausgeweitet und professionalisiert.

Spielewelten im Zeitraffer

Besonders beliebt für Speedruns sind Spiele, die ein hohes Maß an Geschicklichkeit und Präzision erfordern, wie Jump'n'Run-Plattformer (z. B. **Super Mario Bros.**, **Celeste**), **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, und **Dark Souls**, [Doom](#) und **Portal**.

Diese Spiele bieten eine Vielzahl von Techniken und Routen, die es den Spielern ermöglichen, ihre Fähigkeiten zu verbessern und ihre Rekorde zu brechen.

Design-Elemente mit Einfluss

Spiele, die für Speedruns besonders beliebt sind, neigen dazu, bestimmte Merkmale im Gamedesign aufzuweisen. Kurze Ladezeiten, klare Spielmechaniken und eine gewisse Offenheit für verschiedene Herangehensweisen sind häufige Merkmale. Auf der anderen Seite können zu viele Zufallselemente oder unübersichtliche Level das Speedrunning erschweren oder unvorhersehbar machen. Ebenfalls können häufige Zwischensequenzen und andere Spielunterbrechungen Speedruns verhindern.



Doom 1 Enhanced

Speedruns werden sowohl durch die Spielmechanik als auch durch das Leveldesign beeinflusst. Spiele mit linearen Leveln, klar definierten Zielen und flüssiger Steuerung eignen sich besser für Speedruns als Open-World-Spiele mit komplexen Quests und freier Erkundung.

Neben den bereits genannten Jump'n'Run-Plattformern und Ego-Shootern gibt es noch weitere Genres, die sich für Speedruns besonders gut eignen:

- Action-Adventures
- Puzzle-Spiele
- Roguelikes/Roguelites
- Rhythm Games
- Retro-Spiele
- Virtual Reality (VR) Spiele

Wer also ein Spiel in einem solchen Genre entwickelt, sollte den Speedrun-Aspekt beachten und dies bei Gameplay und Leveldesign berücksichtigen, um eine weitere Zielgruppe zu bedienen. Diese Zielgruppe ist zwar nicht sehr groß, aber gut organisiert und macht auf das Spiel durch zahlreiche Videos aufmerksam.

Warum eignen sich diese Genres besonders gut für Speedruns?

Speedruns konzentrieren sich oft auf kurze Spielabschnitte oder Level, die in wenigen Minuten bis Stunden abgeschlossen werden können. Dies ermöglicht eine hohe Anzahl von Versuchen und eine ständige Verbesserung der Zeiten.

Die meisten Speedrun-Spiele erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit, einschließlich präziser Steuerung, schneller Reaktionen und dem Beherrschen komplexer Spielmechaniken.

Durch akribisches Üben und die Analyse der Spielmechanik können Speedrunner kontinuierlich ihre Zeiten verbessern, was ein großes Optimierungspotenzial bietet.

Viele Speedrun-Spiele verfügen über eine lebhafte Community, die sich aktiv austauscht, Tipps und Tricks teilt und neue Routen sowie Strategien entwickelt, um die Bestzeiten zu schlagen.



Auch Wolfenstein 3D eignet sich gut für Speedruns

Zusätzliche Faktoren spielen ebenfalls eine Rolle:

Die Popularität eines Spiels ist ein wichtiger Faktor für die Bildung einer aktiven Speedrun-Community.

Zugänglichkeit ist entscheidend, damit Speedruns für Spieler aller Fähigkeitsstufen zugänglich sind

und ein breites Interesse wecken.

Einige Spiele bieten spezielle Tools und Funktionen, die das Speedrunning erleichtern, wie zum Beispiel Zeitlupenwiedergabe oder Rückspulfunktionen.

Die Auswahl des richtigen Genres ist für Speedrunner von entscheidender Bedeutung, um sowohl Spaß als auch Erfolg bei ihren Speedrun-Herausforderungen zu haben.

Glitches und Bugs als Verbündete

Oftmals nutzen Speedrunner Fehler im Spielcode, sogenannte Glitches, um sich Vorteile zu verschaffen. Durch gezieltes Ausnutzen dieser Bugs können Spieler Wände durchqueren, unmögliche Sprünge ausführen oder Spielabschnitte überspringen.

Ein berühmtes Beispiel ist der „Backwards Long Jump“ Glitch in **Super Mario 64**, der es Spielern ermöglicht, sich mit enormer Geschwindigkeit rückwärts zu bewegen und große Teile des Spiels zu überspringen. Ein anderes Beispiel sind die Kollisionsprobleme im Original von Duke Dukem 3D, die dazu führen können, dass ein komplexes Level in wenigen Sekunden gemeistert werden kann.

In [Wolfenstein 3D](#) gibt es ebenfalls einen schönen Trick: Statt alle Schlüssel zu sammeln, kann man an zahlreichen Stellen Soldaten an verschlossene Türen locken, die von ihnen geöffnet werden. Das erspart die Lauferei und ermöglicht somit rekordverdächtige Durchläufe.

Ein weiterer Trick in Quake 1 ist der, dass man sich im Sprung in den Rücken schießen lässt, um zusätzlich zu beschleunigen. Teilweise geht es bei solchen Durchläufen nicht um Minuten oder Sekunden: der Unterschied in der Weltspitzen können wenige tausendstel Sekunden betragen.

Wer sehen möchte, wie so ein Weltrekord aufgestellt wird, sollte sich dieses Video anschauen:

Dieser Weltrekord wurde mittlerweile auch schon gebrochen.

Weiterführende Links

[Das sind DEINE Spielregeln!](#)

[Arcade-Spiele – die Mutter aller Genres?](#)

[Frustspirale – Designschnitzer in Spieleklassikern](#)

[Das Element der Überraschung](#)

Externe Links

[Speedrun.com](#)

[Twitch Speedrunning-Kategorie](#)

Date Created

15. März 2024

Author

sven