

Speedrun — Lurkmore

«Скоро только кошки родятся!»

— *Остан Бендер негодую*

«Кто-то жрет таблетки, а кто-то колется,

Я лично бухаю, но могу ускориться.

»

— *Шнур поощряэ сабж*

Speedrun (рус. *Спидран*, [надм.](#) *Скорость бега*) — специальный вид **енерта** задротства, представляющий собой прохождение любой игры на скорость. Зародилось сие явление давным-давно и неизвестно кем. Сейчас имеет огромное распространение в различных околоигровых сообществах, [тытрубе](#) и [твиче](#)

Суть

На первый взгляд, это тот же [летсплей](#) — запись геймплея, которая сопровождается гнусавыми комментариями исполнителя, а то вовсе без них. Но стоит отметить одно **НО**, без которого спидран и не был бы спидраном: игра проходится за один присест и в несколько раз быстрее, чем она задумывалась. У любого, кто лицезреет сей акт, случится самый настоящий разрыв шаблона, ведь он помнит, как в своё время угрохал 60 часов на то, чтобы пройти Dragon Age, а тут какой-то задрот пробежал её за полтора часа. В общем, если вы захотели [поиграть в игру на YouTube](#), то этот жанр видео явно не для вас — спидранер будет всячески скипать катсцены и важные диалоги, дабы не тратить драгоценное время.

Зачастую наполнены настолько терминальным багоюзерством, что сложно понять, как вообще кто-то в здравом уме мог ТАКОЕ найти. Нередко новые способы прохождения находят через несколько лет после выхода игры^[1].

Однако при всём при этом строго-настрога запрещено использовать читы, трейнеры и некоторые консольные команды. Все записи, регистрируемые как на SDA^[2], так и на speedrun.com, проверяются независимой группой экспертов на предмет нечестной игры.

Существуют два основных типа спидранов:

- **Single segment** — то есть забег за один присест. Самый распространённый вид сабжа, потому как в нём спидранер должен пройти всю игру разом, не отвлекаясь ни на что. Засчитывается всё время рана, без пауз на загрузки и катсцены.
- **Segmented** — [по сегментам](#). В некоторых играх есть свой собственный таймер с [минутами и секундами](#), который может остановиться во время загрузок, а то и вообще отсчитывать время прохождения каждого уровня по отдельности. Популярностью не пользуется, ибо не труь. Ярчайшим примером такой игры может послужить старый добрый [Серьёзный Сэм](#). Однако существуют игры, где в силу технических особенностей возможен только этот тип рана^[3].

В свою очередь, эти группы делятся ещё на несколько основных категорий:

- **Any%**

Или «на любой процент». Суть прохождения заключается в том, чтобы просто пробежать игру как можно быстрее с момента нажатия кнопки «start» и до финальных титров. В момент начала финального ролика таймер останавливается, а сам ролик не пропускается, ибо уже нет в этом смысла. От игрока не требуется всех спасать, собирать всё, что не так лежит, убивать всех боссов и вообще отвлекаться на всякие мелочи. Очень часто спидранер забегает за пределы карты, проваливается сквозь стены, стреляет из базуки себе под ноги, взлетает в стратосферу, пропускает кучу уровней и вытворяет прочие непотребства с игрой,

[DOOM Eternal Any% Speedrun in 20:33](#)

Так выглядит среднестатистический Any%. [Эксплойтинг](#) и прочие непотребства прилагаются.

[Super Mario World - 0 Exit \(Credits Warp\) - 1:13.32 \[Former WR\]](#)

Спидранер прошёл Марио, даже не играя в него. [А вам слабо?](#) Настолько читерские эксплойты обычно запрещены правилами жанра.

[Dark Souls All Bosses Speedrun WR 1:15:43 \(Former World Record\)](#)

А это уже требует реальных усилий и выдержки. 100% спидран со всеми боссами.

[Serious Sam: The Second Encounter - SpeedRun - 0:50:01 \(Tourist Difficulty\)](#)

Уже не труь, ибо засчитано только внутриигровое время. Категория Segmented.

генерируя у честных игроков жуткую [попоболь](#), а у остальных и вовсе, ввиду происходящей [HEX](#) на экране, тонны кирпичей. Поэтому для каждой игры было создано ещё несколько подкатегорий. Тысячи их.

- **Low%**

Или на «низкий процент». В отличие от any% нужно не просто добежать до конца как можно быстрее, но еще и игнорировать все аспекты игры, которые увеличивают «процент». Например, для игры Shovel Knight low% категория запрещает использовать улучшения, которые увеличивают процент прохождения игры. Из-за таких ограничений low% спидраны медленнее, чем any%.

- **100%**

Игры проходятся абсолютно полностью, [на 100%](#), хотя иногда бывает аж на целых 105%, а то и на 117%^[4]. Спидранер может также пользоваться целым спектром игровых багов на свой вкус и цвет, но собрать-таки он должен всё и везде — главное, чтоб внутриигровая статистика засчитала все возможные проценты. Эта категория — самая продолжительная по времени из всех, из-за чего пользуется наименьшей популярностью у бегунов, а те, кто всё же проходит всю игру так, получают невероятный респект в своих кругах.

- **Blind**

На самом деле имеют отношение к спидранам такое же, как и пингины к птицам. Суть в том, чтобы пройти впервые запущенную игру как можно быстрее.

Откуда взялось?

Нет точной информации, где и когда зародилось это явление, однако:

- Очень популярна версия, что самый первый спидран был сделан в 1994 году по игре [Doom](#).
- По другой версии, это была серия видео Quake Done Quick, которые были сняты в 1997 году, как не сложно догадаться, по игре [Quake](#), которую умельцы умудрились пробежать за 20 минут.
- Наконец, третья версия — спидраны появились вместе с Метроидом, в котором существовали поощрения игроков за их [небывалые навыки](#).

В дальнейшем был создан отдельный [сайт](#), посвящённый записям скоростных прохождений. С развитием видеохостингов и появлением стриминговых площадок мастеров-бегунов становилось всё больше, что поспособствовало созданию специализированных сообществ по общим интересам.

Спидранерские сообщества

Так как спидран — это своеобразный вид киберспорта, то ему не чужды различные лиги — сообщества, в которых проводятся марафоны. Суть любого спидранерского марафона [такова](#): на твич-канале того или иного сообщества на протяжении нескольких дней круглосуточно ведётся трансляция марафона. У каждого такого мероприятия есть своё расписание с указанием названия игры, платформы, версии, категории рана, естимейта (см. теорию) и никнейма бегуна. Игры на марафон и категории выбирают сами участники, когда подают свои анкеты на участие, одмины лишь могут подтвердить или отказать им. Но самой главной особенностью сих мероприятий является благотворительность — собирать побольше донатов на борьбу с раком/чумой/беспризорностью/жестоким обращением к чему-либо/другими страшными вещами (нужное подчеркнуть). И таких сообществ существует дохуя: национальные, интернациональные, мировые, континентальные, тематические и т. д. Ниже представлены лишь самые известные из них.

Games Done Quick (AGDQ/SGDQ)

Высшая лига спидранеров со всего мира. Проводят марафоны 2 раза в год: летом (Summer GDQ) и зимой (Winter Awesome GDQ), где собирают донаты на борьбу с раком. Является самым крупным, самым известным и самым респектовым сообществом спидранеров. Каждый бегун мечтает туда попасть если не в качестве участника, то хотя бы чтобы посидеть в прямом эфире на одном диване вместе с более опытным участником марафона и поддержать его. Сам марафон проводится в [СШП](#) и длится 10 дней 24/7. Изюминкой мероприятия является TAS-блок — специальной блок в расписании марафона, когда публике представляют [ВНЕЗАПНО](#) робота-спидранера, собранного из всяких консолей, джойстиков и прочего говна. Но он не просто проходит игры на скорость, как это делают все, а ломает их, всячески издевается над программным кодом, а может и вовсе начать играть в Portal на нинтендо, и даже звонить по скайпу с него.

European Speedrunner Assembly (ESA)

По сути, тот же GDQ, но только для расовых европейцев. Кацапы и хохла, кстати, относятся к ним же, так-то! Цель марафона та же — насобирать с крестьян побольше бабла, но на содержание беспризорных детишек в детских домах. А в остальном почти ничем не отличается, только труба пониже, да дым пожиже.

В этой стране (GoldenSplit)

До недавнего времени всех русских спидранеров можно было пересчитать по пальцам одной руки, однако с развитием [интернетов](#) постепенно стали формироваться подобные сообщества и у нас. Самым крупным из них стал GoldenSplit, чей логотип [кое-что напоминает](#).

Все началось с комментирования SGDQ-2015. Качество исполнения оставляло желать лучшего — каждый комментатор обладал своим набором дефектов речи и дурных привычек, как то: картавость, манерность, гоготание, [словесный понос](#), [дёргание на кресле](#), [тонкое чувство юмора](#) или всё вместе взятое. Однако свой профит был даже у такой совершенно непрофессиональной команды — русское [школиё](#) наконец узнало, что, помимо Доты и КС, существует ещё тысячи игр, способных вызвать спортивный интерес, несмотря на их древность. Ну и сами спидранеры поняли, что они не одиноки в своих специфических вкусах, и начали выходить из подполья.

Вскоре, помимо ретрансляций со скучными комментариями, GS начали сами запускать свои стримы с нашими спидранерами. В общем, дела у ребят пошли в гору, и в конце концов, внезапно, они запилили собственный GDQ с [партнёрами и благотворительностью](#). Но, правда, не такой пафосный, как хотя бы даже ESA — без аренды специального помещения, профессиональных камер, приглашённых гостей и всего прочего. Такие дела.

Краткий курс

Если ты, мой юный друг, всё же воодушевлён идеей тоже проходить игры на скорость и съездить на GDQ, чтобы лично повидать Кодзиму, то тебе необходимо знать следующие основы, о чём будет написано ниже.

Теория

Основные понятия

Без знаний лексики бегунов ты так и дальше не поймёшь, что вообще происходит на экране, почему спидранер пошёл не туда, куда надо, и каким образом у него вышел такой трюк.

- **Run (ран)** — забег, прохождение. Однократное прохождение игры с замером времени, а также запись такого прохождения. Слово «run» также применимо и к отдельным играм не в плане спидранинга, например «The Binding of Isaac», «Spelunky» и пр. Соответственно, speedrun — максимально быстрое прохождение.
- **Speedrunner** — спидранер, игрок, ранер, скорострелход. Человек, проходящий игру на скорость.
- **TAS/Tool Assisted Speedrun** — скоростное прохождение игр с использованием эмуляторов и других инструментов для сверхчеловеческого уровня игры. Результатом является сохраненная в файл точная вплоть до кадра последовательность нажатий клавиш, при воспроизведении дающая по возможности идеальное прохождение. Спидраннерством в прямом смысле не считается, так как максимально опирается на средства, в среде спидранеров не приняты. Тем не менее представители профильного комьюнити неоднократно демонстрировали свои работы на GDQ, в первую очередь с помощью робота-спидраннера TASBot, подающего нажатия кнопок на реальную консоль. Кроме того, из среды TAS порой заимствуются трюки, которые при живом прохождении никто не мог обнаружить.
- **НУРЕ** — предвкушение, воодушевление. Ожидание эпичного события, радость по его поводу. В русском спидран-сообществе прижилось как [АЖИОТАЖ](#).
- **Rage pause** — пауза ярости. Пауза, нажатая под сильными негативными эмоциями, злостью, от неудачи на данном отрезке игры. Чаще всего сопровождается матом, что запрещено на многих спидранерских мероприятиях. В казуальном варианте часто встречается ragequit. Выход из игры с громкими криками и



Влажная мечта любого спидранера

Влажная мечта любого спидранера



Лига Европы

Лига Европы

ломаньем аппаратуры.

- **Softlock** — подвесить игру. Отличается от аппаратной ошибки тем, что игра функционирует нормально, но персонаж или необходимый предмет оказывается в такой позиции, что дальнейшее прохождение невозможно. Игру становится невозможно завершить, спидран на этом заканчивается.
- **Trick setup** — подготовка к выполнению трюка. Последовательность действий, которые нужно произвести, чтобы успешно провернуть (pull off) особо сложный (pixel/frame perfect) трюк, который человеку почти невозможно исполнить с ходу.
- **Estimate** — оценочное, предварительное время. Время, в которое должен уложиться скороход, чтобы оставаться в рамках графика марафона. Обычно на 10-20% больше личного рекорда (PB) у этого игрока.
- **Solid run** — достойный, приемлемый забег (как противоположность — ruined run).
- **Trigger** — триггер (отсюда и глагол «триггерить»). Активация чего-либо, а также место, проходя через которое ты активируешь действие, запрограммированное игрой, будь то игровая заставка, спавн (spawn — появление) чего-нибудь или смерть.
- **Cutscene** — кат-сцена, игровой ролик, игровая заставка. Как правило, пропускается, если возможно.
- **Title screen** — титульный экран, главное меню игры. После него и начинается сам спидран.
- **Game Time** — игровое время. Внутригровой таймер. В некоторых играх не подсчитывается время, проведенное в режиме паузы или, допустим, в окне загрузки; поэтому не является точным представлением реального времени, затраченного на прохождение. Подходит только для segmented-ранов.
- **Buffering** — буферизация. Игра позволяет вам выставлять определённую последовательность действий за счет того, что персонаж не может выполнять некоторые действия одновременно. То есть, если вы нажмете клавишу какого-то действия, пока происходит другое, то нажатие отправится в буфер памяти и будет выполнено, когда закончится первое^[5].
- **Damage boost** — ускорение уроном. Специально получить урон от противника или препятствия. В зависимости от механики игры позволяет ускориться или подпрыгнуть выше обычного за счёт отталкивания или же проскочить через врагов или препятствия во время кадров неуязвимости. Постоянно используется в ранах по Castlevania.
- **Death Warp** — смертепорт. Специально умереть, чтобы сохранить время, появившись в точке респауна, расположенной ближе к цели. Как правило, используется для того, чтобы избежать долгого пути назад через уже пройденные локации. Это часто происходит в ранах по Crash Bandicoot.
- **Frame** — кадр игры. Их количество в секунде составляют ваш fps (кадр в секунду). Интервал времени, с частотой в который происходит смена кадра и отклик игры (программы) на нажатие клавиш. Как правило, 1/60 или 1/30 секунды, в зависимости от игры, но бывают исключения.
- **Frame Advance** — покадровое продвижение. На настоящий момент основная техника для создания TAS'ов. Позволяет задавать нажатие кнопки точно в требуемый кадр, чем и достигается идеальная точность исполнения.
- **Frame perfect** — «точно в кадр». Действие, которое нужно совершить обязательно в определенный кадр, то есть идеально по времени.
- **Frame Rule** — правило кадра. Реализуя правила игрового процесса, игра время от времени проводит различные проверки, не все из которых осуществляются на каждом кадре. Самый известный пример — Super Mario Bros на Денди, где игра заканчивает уровень не чаще, чем раз в 21 кадр, отчего каждый прыжок через флаг сопряжен с риском проиграть чуть менее секунды. История развития стратегии минимизации такого риска сама по себе является сюжетом длиной в много лет.
- **Pixel Perfect** — «в точку». То же самое, но чтоб прыгнул пиксель-в-пиксель. Такая техника — самое популярное явление во всяких Super Mario и прочих дендевских платформерах.
- **Invincibility frame** — кадры неуязвимости. В некоторых играх (в основном в платформерах) при получении урона персонаж становится на короткое время неуязвимым. Как правило, сочетается с Damage Boost'ом.
- **Glitch** — глюк, глюк, баг. Непреднамеренная ошибка в игровом коде. Некоторые используются, некоторые бесполезны.
- **Input Lag** — задержка сигнала/действия. Задержка между нажатием на клавишу/кнопку и видимым на экране результатом. Часто является проблемой оборудования, очень редко является результатом



Ничего не напоминает?

Ничего не напоминает?



Нет, анон, это не то, о чём ты подумал!

Нет, анон, это не то, о чём ты подумал!



плохого написания игрового кода.

- **Lag** — тормоза, лаг. Часто случается на приставках и на слабых компах из-за чрезмерного количества противников, или из-за угла камеры, или даже просто из-за того, что вы находитесь в определённых местах.
- **Lag Reduction** — борьба с задержкой/лагом. Различные способы устранения тормозов для сохранения драгоценного времени, например убийство определённых врагов, смена угла камеры, предотвращение появления некоторых объектов/противников.
- **Luck-Based** — основанный на удаче. Действия, успех которых напрямую зависит от RNG/рандома и из-за чего они непостоянны. Некоторые крайне чувствительные к исполнению трюки (к примеру, требующие несколько точных до доли секунды нажатий в определённом пикселе экрана) можно назвать «зависящими от удачи» из-за низкого шанса всё сделать правильно, хотя удача в этих случаях ни при чём.
- **Luck Manipulation** — Повелитель Фортуны. Техника, суть которой в том, что игрок своими действиями в игре старается предопределить появление по идее случайных событий. В компьютерных играх, как и во всем компьютерном, не бывает случайностей, а закономерность, простая или сложная, есть всегда. В большинстве случаев опытный спидранер хорошо знает, где и как себя вести, чтобы максимально увеличить шанс желаемого результата. В прохождениях для TASBot'a все закономерности часто рассчитаны в точности, из-за чего уровень удачи порой превышает все разумные пределы.
- **Manipulation** — манипуляция. Техника, при которой игрок выполняет действия, неявно влияющие на поведение игры. К примеру, во многих играх искусственный интеллект принимает решения исходя из действий игрока. Как правило, спидранер хорошо знает, как себя вести, чтобы противники оказывали минимум сопротивления, а то и попросту исчезали.
- **Mash (button mash)** — мэшить. Усиленно и быстро нажимать клавиши в определенном или неопределенном порядке. Очень важный физический навык, правильный спидранер никогда не играет холодными руками.
- **OoB/Out of Bounds** — «вне карты». Выход за пределы карты.
- **Overflow/Underflow** — обнуление/переполнение. Глич/баг, основанный на манипуляциях с памятью. Близкое понятие «to dupe» — обманывать, надувать. В играх: «дюпать» — такой багоюз, при котором игрок создает большое количество чего-либо на пустом месте.
- **Pause Buffer** — буферизация паузой. То же, что и буферизация, но с использованием паузы. Возможна не во всех играх. Заставляем игру воспринимать внутриигровые события, как то нужно спидранеру, при помощи паузы. Особо распространён во всяких РПГ типа **TES** и **фоллаута**. Кроме того, в каждой игре пауза часто работает по-своему и может быть связана с полезными багами.
- **PR/Personal Record** — личный рекорд. Просто ПБ.
- **RNG/Random Number Generator** — генератор случайных чисел. Функция, отвечающая за случайные события в игре.
- **RTA/Real Time Attack** — прохождение в режиме реального времени. Время, затраченное на прохождение от и до в реальном временном эквиваленте, учитывая все загрузки, ролики и т. д. Во время марафонов является главным и единственным измерением времени, необходимого на прохождение.
- **Save State** — сэйвстэйт. Сохранение в любом месте. Функция эмуляторов, позволяющая сохранить состояние игры в виртуальной консоли. Если вы заметили, что спидранер юзает эмуляторные сейвстейты — можете смело кидать в него тапком, ибо для труп-спидранеров это зашквар. Исключением из правила является уже предусмотренная игрой возможность быстрого сохранения.
- **Save Warp** — сэйфварп. Сохранения и перезагрузка (необязательно) с целью сохранения времени. Делается за счет того, что обычно в играх при сохранении/загрузке запоминаются/читаются не все параметры либо определяются неточно. К примеру, в **Fallout 4** быстрая загрузка не обновляет полностью данные о квестах, что позволяет, по сути, телепортироваться на огромные расстояния, а в **TES4: Oblivion** неаккуратная постановка персонажа после загрузки игры позволяет ходить сквозь стены и в **OoB**.
- **Sequence Break** — нарушение последовательности. Нарушение естественного порядка прохождения игры.
- **Spawn** — респ, респавн. Время и локация, где появится объект, NPC, враг. Респы могут быть случайными, запрограммированными и сманипулированными.
- **Sub-Pixel** — суб-пиксель. Игра отслеживает положение персонажа/предмета в игре точнее, чем может отобразить на экране. Иногда эта более тонкая, чем можно увидеть, разница в положении в пространстве оказывается существенной для исполнения различных глитчей/нарушений последовательности прохождения.
- **Warp** — телепорт. Секретный прием халявного пропуска некоторых уровней или даже целых миров, специально добавленный в игру. Обычно можно найти в старых играх.
- **WR/World Record** — мировой рекорд, WR.
- **Zip** — проскок/скачок. Используется в 2Д-играх, быстрое проникновение в стены и прохождение через них. В настоящий момент все чаще находит применение в 3Д-играх (Принц Персии, Амнезия, Фоллаут 3).

Практика

Итак, ты уже более-менее представляешь, как это вообще происходит, и уже готов сам опробовать это лично? Ты точно в этом уверен? Ну тогда будь готов к стёртым в мозоли пальцам, сломанным геймпадам и

бессонным ночам. Это на самом деле не так просто, как кажется.

Что тебе понадобится?

- **Знание матчасти.** Без этого никак. Ещё раз пробегись по теории выше, смотри чужие спидраны, читай гайды и общайся с более опытными бегунами^[6].
- **Нормальный геймпад,** без люфтов стиков, с минимальной площадью слепой зоны на тех же стиках, с адекватным строением крестовины (ни в коем случае не бери тот, где она представляет из себя один круг, иначе при нажатии кнопки «вверх» твой персонаж будет двигаться немного по диагонали).
- **Прямые руки.** *Nuff said.*
- **Быстрая реакция.** Даже не просто быстрая, а мгновенная. Без этого о **frame perfect** тебе можно только мечтать.
- **Терпение.** Поначалу даже самые основные и необходимые для успешного спидрана трюки у тебя если и будут выходить, то крайне редко. Поэтому запасись терпением и отработывай их до тех пор, пока они не будут у тебя выходить практически на автомате.
- **Постоянная практика.** Как и в любом деле, если что-либо забросить на долгое время, то навык пропадает. Старайся задрочивать понравившуюся тебе игру настолько часто, насколько можешь.

Если здесь у тебя уже возникли серьёзные проблемы, то, прежде чем отчаиваться и бросать всё, запомни: фэйлы бывают всегда и везде, без них — никак. Иногда они случаются и у настоящих профессионалов, причём как по их вине, так и из-за различных сбоев. Кто-то даже умудрился создать youtube-канал с наиболее эпичными фэйлами спидранеров за неделю. [Смотреть без sms и регистрации!](#)

Багоюзерство

Далеко не везде багоюзерство в играх презирается. В спидранах-то это наоборот очень даже кошерно! Ниже представлены особо доставляющие баги, используемые бегунами в разных играх.

- **Out of Bounds.** Используется в большинстве трёхмерных (да и не только) игр вне зависимости от жанра. Разработчики, как правило, при создании игрового мира добавляют различные границы, за которые игрок не должен заходить. Однако при должном старании и осведомлённости в некоторых аспектах в этих границах нередко обнаруживается множество дыр. В **Serious Sam** за границы карты можно спокойно попасть, если запрыгнуть на летающих монстров (гнаары-инвалиды или гарпии) и заставить их лететь туда, куда тебе нужно. В серии **Dark Souls** — если спрыгнуть в пропасть и за долю секунды до смерти выйти из игры и перезайти в неё снова. В **Gex: Enter the Gecko** (см. видеогалерею) — если залезть на стену-ползалку, повернуть камеру куда надо и спрыгнуть в сторону границы. В играх серии **The Elder Scrolls** спидранер проводит «по ту сторону» большую часть прохождения.
- **Дюпы.** В сущности, это баги игры, связанные с вычислением количества или определением наличия каких-либо предметов у игрока. Используется для скипа кучи локаций, в которых честному игроку пришлось бы тратить своё время на собирание всяких свистоперделок. Самый каноничный пример — размножение денег в **Diablo 1**. В **Castlevania: Symphony of the Night**, если при определенных манипуляциях вы продадите кристалл, как бы не имея его, то из 0 вычтется 1 и получится 255. В **Crash Bandicoot 3: Warped** является чуть ли не единственным трюком для low%-категории — игроку нужно всего лишь на первом боссе пропрыгать необходимое количество раз по львам, чтобы получить все кристаллы, необходимые для открытия финального босса. А в, к примеру, **GTA: San Andreas** «дюпинг» имеет совсем другой смысл: с помощью телефонных звонков и некоторых игровых ошибок, связанных с определением того, на миссии ли в данный момент игрок, миссии можно запустить заново. В теории это звучит бессмысленно, но в игре таким образом можно пропускать миссии, следующие за «дюпнутыми», чтобы сэкономить драгоценные миллисекунды.
- **Proxy Jump.** Очень немногие игры могут похвастаться неукоснительным соблюдением законов физики. Как правило, имеет место имитация, и то не постоянная, а периодическая. Так, пока движок игры отвлекается на прочие задачи, персонаж игрока может «проваливаться» в игровые объекты, что часто компенсируется «выталкиванием» одного обратно. Пользуясь этим обстоятельством, спидранер в подходящий момент специально загоняет персонажа внутрь по идее твердой поверхности, а тот потом улетает в неизвестные ебеня, аки снаряд с катапульты. Очень распространён в anu%-спидранах **Spyro** с первой Соньки. В **Fallout 4** подобные трюки позволяют прыгать между городами.
- **Zip.** Действует по тому же принципу, что и **Proxy Jump**, опираясь на тот факт, что многие 2D-игры «выталкивают» игрока в конкретном направлении. Благодаря этому Марио и Соник ходят сквозь стены, а в играх серии **Castlevania**, начиная с **Syphony of the Night**, можно при должной (не всегда доступной человеку) сноровке быстренько улететь прямо к Дракуле. TASbot же в **Castlevania: Dawn of Sorrow** умудряется улететь так, что финальный босс к его приходу почему-то оказывается уже мертв.
- В спидранах по **GTA III** и **GTA: Vice City** для наёба игровых событий часто используется способность записывать демо-ролики. Например, записывается момент подбирания «звёздочки», а потом, когда [кровавая гебня](#) устраивает за игроком охоту, можно просто загрузить эту запись, и погони как и не

бывало. В **GTA III** есть ещё один часто используемый баг, основанный на постоянном переключении камеры: если спамить на кнопку «V», то весь дорожный трафик генерируется по новой, что, по сути, избавляет игрока от [пробок на дорогах](#). Также нельзя не упомянуть, что ту же самую **GTA: Vice City** с помощью непостижимых уму манипуляций игровой памятью удалось [пройти](#) за 12 (Sic!) минут.

В общем, примеров куча — рекомендуем подробно ознакомиться с ними, посматривая марафоны или читая гайды [тут](#).

Мемы

DICKS



Тот самый смайл. Используется, кстати, на 533 каналах

Как правило, спидранеры обитают на [твиче](#), потому что это самый подходящий ресурс для честных спидранов — ни у кого даже и мысли не может возникнуть, что это монтаж, ибо время от времени исполнитель общается с

чатом. К сожалению, у каждого спидранера недостаточно большая аудитория, чтобы иметь партнёрку с платными подписками и собственными смайлами в чате. Поэтому усилиями добрых людей был создан специальный плагин — FrankerFaceZ, позволяющий нарисовать для своего канала кучу собственных смайлов, даже если ты только-только зарегистрировался в системе и ни разу не стримил. У каждого спидранера обязательно есть этот плагин со смайлами, как-либо связанными с игрой, в которую он постоянно задротит. Но почему-то у **95%** обязательно присутствует смайл, изображающий слово «DICKS», разукрашенное в цвета [радуги](#). Самое интересное, что если этот спидранер сейчас участвует в марафоне, то к основному каналу GDQ/ESA/GoldenSplit подключают его собственный набор смайлов, после чего весь чат засирается «хуями» к хуям, а модерация на это никак не реагирует, ибо **всех банить — не перебанить**. Иногда вместо DICKS такой эффект вызывают другие смайлы с изображением [мяса](#), [матюков](#) и [гёлькх сисек](#).

TAS-bot (Tool-assisted speedrun)

Тот самый робот-спидранер. Выглядит как нехилых размеров нагромождение из старых и не очень консолей, кучи джойстиков, кучи проводов и кучи мигающих лампочек. Изначально он был задуман как бот, способный показать идеальный ран, запрограммированный выполнять необходимую последовательность действий точно в пиксель, точно в кадр, что не под силу простому смертному из-за такого проклятья рода людского, как «человеческий фактор»: где-то не успел нажать, где-то зазевался, а где-то — просто не повезло. TAS-бот же выполняет все трюки идеально.

Но на этом [Шурик с Электроником](#) не останавливаются и всячески совершенствуют свою [вундервафлю](#), пока они не представили её новые возможности на AGDQ-2017: ничего не предвещало беды, TAS играл в классику NES, как, [внезапно](#), в Super Mario Bros.3 возникло [очень странное меню](#), посвящённое сему мероприятию. Далее всё происходило куда интереснее: TAS играл в The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Mario 64 и даже Portal (напомним, всё это происходит на консоли NES и никаких смен картриджей не было). Под конец вся публика начала срать кирпичами, когда создатели тас-бота, сидящие в зале на диванчике, смогли через него по скайпу позвонить чуваку, который в данный момент находился в соседней комнате. Как такой трюк смог выйти — доподлинно неизвестно, мастера своих фокусов не раскрывают, однако парни всем поведали только одно: (*спойлер*: SNES mini, на котором всё это бесовство происходило, на самом деле является компьютером на [Линуксе](#) с предустановленным эмулятором SNES и геймпада Xbox (чтобы разработчикам программировать управление с Wii remote))

Save the animals

Классическая война ставок, проходящая на каждом GDQ-марафоне. В конце прохождения Super Metroid есть побочное задание: спасти животных. Это персонажи, похожие на страусов и обезьян, которые в начале игры обучали главную героиню Wall Jump и Shine Spark, так что в благодарность их можно было бы и спасти...

Однако на то, чтобы их спасти, уходит почти полминуты (нужно отклониться от основного пути и взорвать стену), поэтому, чтобы

ускорить прохождение, можно их не спасать, а отправиться сразу к завершению игры. Таким образом, деньги можно прислать как в пользу выполнения задания (save the animals), так и в пользу ускорения прохождения (save the frames, kill the animals). Почти всегда побеждает Kill the animals.

В 2015 на AGDQ вариант Save the animals победил, когда за 40 секунд до окончания войны ставок [анонимус](#) прислал \$10.000 с комментарием «Get rekted, save the animals.» и все 1560 фреймов умерли мучительной смертью в тот день...

В русскоязычном сообществе на время ретрансляций того же самого марафона имеет несколько иной характер. На протяжении всего марафона в студии мелькает плюшевая альпака — маскот Golden Split, с которой комментаторы постоянно играют как дети малые. Но в случае победы ставки за убийство животного на основном марафоне, в московской студии и вправду под конец идёт «убийство» альпаки посредством катаны и прочих подручных средств. Не волнуйтесь, на следующем марафоне она [вновь воскресает](#).

Спидран сапёра

Один из самых популярных видов специальной олимпиады. Подобное явление подробно описано в [отдельной статье](#). На данный момент мировой рекорд на уровне сложности «профессионал» составляет 31,13 секунд.

Хочу спидранить <вставить нужное слово>!

Самая стандартная фраза для [мимокрокодила](#), который с таким явлением ни разу не сталкивался, но после просмотра какого-либо спидрана у него возникает сильное желание играть так же. В группе русского сообщества спидранеров во вконтактке даже существует [одноимённый топик](#) в обсуждениях, где всякие [пионеры](#) донимают администраторов подобными вопросами. На самом деле спидраны — [это вам не это](#), навык набивается очень долго — настоящие спидранеры тратят целые месяцы и годы, играя в одну и ту же игру, активно связываются со своими единомышленниками, находят новые баги и тщательно изучают всё, что связано с этой игрой. Поэтому если ты, мой юный друг, прочитав эту статью и посмотрев пару-тройку спидранов, подумал, что и ты с этим справишься, то ты даже и не представляешь, насколько глубоко ошибаешься!

Алсо, подобная фраза стала [в шутку](#) использоваться в чатах спидранеров, например [«Хочу спидранить свой диплом»](#), [«Моя тья считает, что я спидраню секс»](#) и т. п.

Алсо

- Существует один мультиплеерный платформер, который называется **SpeedRunners**. Суть игры, конечно, отличается от сабжа статьи, но при желании можно поздравить официальные карты. Да и до высот в онлайн в основном доходят любители платформеров.
- Ранамы также называются особые забеги в играх, где время уже не имеет такого значения, как в спидранах. Примером может послужить Dark Souls 2, где за прохождение без смертей или без костров игрока в конце наградят кольцами, делающими оружие невидимым.
- Удивительно, но бывают даже спидраны музыки! Суть их в том, что бы сыграть мелодию до конца как можно быстрее. Например, были «спидраны» «Полета шмеля» Римского-Корсакова. Получается как всегда: вся мелодичность исчезает, а ноты теряются; хотя примерно то же самое происходит и при спидранах игр.
- Что ещё более удивительно, спидран есть и у самой правильной детской игры — [секса](#). [Попадается порно](#), где женщину провоцируют на множественные оргазмы буквально за минуту при помощи медицинских инструментов.



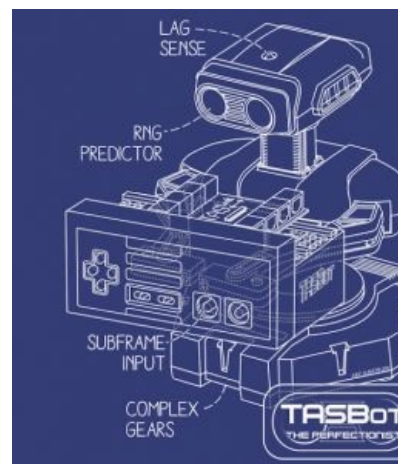
С чего всё началось

С чего всё началось



Next level

Next level



Как оно устроено

Как оно устроено



[Oliver Lewis breaks the world record!](#)

«Полёт шмеля» — вариации. [Самый быстрый гитарист в мире 2012 999BPM](#)

«Полёт шмеля» — вариации. [Самый Быстрый Гитарист В Мире 2012 1300 BPM](#)

«Полёт шмеля» — вариации. [Полет шмеля. Мировой рекорд 320 ударов в минуту](#)

«Полёт шмеля» — вариации.

Видеогалерея

<p>Quake done Quick - Quake Speedrun in 19:49 (June 1997)</p> <p>Самый первый сохранившийся спидран™ Quake Done Quick 1997 года.</p>	<p>#ESA16 - Serious Sam HD: The First Encounter [Any% - Tourist] by Tezur0</p> <p>Русский спидранер tezur0 проходит Serious Sam на марафоне ESA. (<i>спойлер</i>: На 40-й минуте будет делать селфи прямо во время забега)</p>
<p>Gex 2: Enter the Gecko OoB in www.dotcom.com</p> <p>Так выглядит самый обычный ОоВ-трюк (Out of Bounds).</p>	<p>Battletoads (NES) Any% in 12:45 (Former Record)</p> <p>Боевые жабы.</p>
<p>Tasbot does Tasblock - Awesome Games Done Quick 2017 - Part 170</p> <p>TASbot играет в Марио-64, Зельду, Portal и звонит по скайпу на AGDQ-2017.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=b3NEi3eKDtQ</p> <p>Классическая гонка спидранеров. (<i>спойлер</i>: На середине рана у Nozlar'a зависнет игра)</p>	<p>Dark Souls III by bubblesdelfuego in 58:50 - Awesome Games Done Quick 2017 - Part 171</p> <p>Хотел ОоВ — получил вылет с крашем.</p>
<p>https://www.youtube.com/watch?v=px48DYYmsRM</p> <p>Альпака принимает ислам в прямом эфире.</p> <p>Как пройти Марио за 4 минуты [Разбор спидрана] Марио.</p>	<p>Minesweeper Expert :: 00:31.133 *World Record* Speed Run by Kamil M. (2010 SDA)</p> <p>Мировой рекорд по сапёру, принадлежащий рассовому пшеку — Камилю Мурански.</p> <p>Как пройти Чип и Дейл за 9 минут [Разбор спидрана]</p> <p>Разбор спидрана Чип и Дейл.</p>
	<p>Как пройти Соника за 10 минут [Разбор спидрана] Sonic the Hedgehog.</p>

Ссылки

- [1] — самый первый сайт, посвящённый сабжу. Обновляется редко. Кстати, администрация сайта и есть организаторы GDQ.
- [2] — актуальный на сегодняшний момент сайт с мировыми рекордами по всем играм, со всеми категориями. Руководства по выполнению разных трюков присутствуют.
- [3] — официальный сайт марафонов GDQ.
- [4] — официальный сайт европейской лиги ESA.
- [5] — официальный сайт русскоязычного сообщества спидранеров.
- [6] — официальный сайт с рекордами, выполненными ТАС-ботами.

См. также

- [Twitch.tv](#)
- [Летсплей](#)
- [Спиды](#)

Примечания

- ↑ [The Legend of Zelda: Ocarina of Time](#) — баг в которой был найден более чем через 10 лет после выхода игры
- ↑ SDA — православный и самый первый сайт, посвящённый сабжу — Speed Demos Archive.
- ↑ Чем быстрее проходить уровни в Sonic the Hedgehog 2, тем дольше игра подсчитывает очки в конце уровня, что выливается в сильную потерю времени при попытке играть быстро — эта особенность привела тусовку спидранеров к решению засчитывать рекорды по внутриигровому таймеру.
- ↑ Полное прохождение Crash Bandicoot: Warped — 105% включает в себя, помимо прохождения всех уровней со сбором всех кристаллов, ящиков и драгоценных камней, ещё и реликты, которые игрок получает за повторное, но скоростное прохождение уровней. 117% можно получить в Spyro: Year of the Dragon, если пройти полностью ещё и бонусный мир, полный драгоценных камней.

5. ↑ В игре Commander Keen IV, если выстрелить и зажать прыжок, то, как только анимация выстрела пройдет, персонаж прыгнет.
6. ↑ Несмотря на наличие конкуренции, мировое спидранерское сообщество очень дружелюбное: опытные бегуны с огромным удовольствием готовы помочь новичкам.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysia
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct

[w:Скоростное прохождение игры кум:speedrunning en.w:Speedrun](#)