

Speedrunning – Eine Betrachtung des Phänomens

Hausarbeit im Seminar:  
„Medientheorie/Medialität“

Dozentin: Prof. Dr. Christine Hanke

vorgelegt von

Philipp Haderdauer

am 11.04.2016

Anschrift: Pinsenhof 1, 95361 Ködnitz

Telefonnummer: 09221/6071478

E-Mail-Adresse: philipp\_haderdauer@yahoo.de

Matrikelnummer: 1253322

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	3
1.1 Störung als medienreflexive Praxis .....	3
1.2 Aufbau und Zielsetzung der Arbeit .....	4
2. Speedrunning im Detail.....	4
2.1 Ursprünge des Speedrunnings .....	5
2.2. Das Speedrunning und seine Begriffe und Regeln .....	6
2.3 Speedrunning im Vergleich zu Sport und Hacking .....	9
2.4 Die Kultur und Communitybildung um das Speedrunning .....	10
2.4.1 Theorycrafting .....	11
2.4.2 Twitch und Speedruns.....	13
3. Speedrunning und seine Auswirkungen auf Medium und Rezipient.....	15
3.1 Transformation .....	15
3.2 Opazität des Spiels .....	18
4. Speedrunning als vielfältiges Phänomen .....	22
4.1 Zusammenfassung und Fazit.....	22
4.2 Tool-Assisted Runs .....	23
Quellenverzeichnis.....	25
Eidesstattliche Erklärung.....	29

# 1. Einleitung

## 1.1 Störung als medienreflexive Praxis

In seinem Text *Störung als künstlerische Strategie* verweist Schwingeler darauf, dass es einen Bezug zum Hackerethos bei der künstlerischen Störung des Videospiele gibt. So erwähnt er, dass es darum geht, Dinge auf kreative Art und Weise dazu zu bringen, anders zu funktionieren als intendiert (71). Im Zuge dessen, drängt sich eine Verbindung zum sogenannten *Speedrunning* auf. Beim Speedrunning geht es darum ein Videospiele in möglichst kurzer Zeit abzuschließen und dafür alle zur Verfügung stehenden Mittel innerhalb des Spieles zu nutzen (Speed Demos Archive, *Rules*, 1). Dabei bietet dieses Phänomen gleich mehrere interessante Punkte.

So erfordert erfolgreiches Speedrunning vom Spieler nicht nur eine Meisterschaft in den Disziplinen, in denen das Spiel ihn herausfordert sondern gleichzeitig auch eine Auseinandersetzung mit dem System auf tiefster Ebene, in welcher der Spieler dessen Schwächen erkennt und zu seinem Vorteil nutzt. Speedrunner legen durch ihren Umgang mit dem System diesen Teil auch für Zuschauer offen, indem sie bekannte Spielmechaniken für neue Zwecke nutzen und so oft auch absurde, der Fiktion widersprechende Zustände herbeiführen, so dass das Spielsystem seine Transparenz verliert und stattdessen sichtbar wird. Gleichzeitig machen sie auch den Code als Basis des Spieles sichtbar, da oft mit Methoden ähnlich des Hackings hantiert wird. Dabei arbeiten die Spieler auch in verschiedenen Projekten kollaborativ daran Schwächen im System zu entdecken, um diese dann in eine neue Strategie zum schnelleren Durchspielen des Spieles einzubauen (WoWWiki, 1). In diesem Zusammenhang ist auch die Aussage des Game Designer Keith Burgun interessant, der schon das normale Spielen als Kunst bezeichnet, da der Spieler sich selbst Richtlinien erarbeiten muss, um mit diesen erfolgreich zu sein. Er kann mit Hilfe der Mechaniken aber auch bestehende Konventionen hinterfragen und Neues schaffen (7).

Weiterhin erwähnenswert ist, dass sich um das Speedrunning eine eigene Szene gebildet hat. Bei Events wie *Awesome Games Done Quick* schauen mehr als 200.000 Personen auf der Streamingplattform *Twitch* genauso wie ein Livepublikum dabei zu wie ein Spieler einen

Titel möglichst schnell durchspielt (Alligatr, *Awesome Games Done Quick 2016 Stats*, 1). Das Spielen wird dabei zum großen sozialen Event, der Spieler agiert nicht nur in der Spielwelt sondern auch für das Publikum.

Weiterhin fällt auf, dass es bisher kaum wissenschaftliche Arbeiten zum Speedrunning gibt. So wird das Thema zwar oft angesprochen, ganze Arbeiten die sich dem Thema widmen, findet man bis auf sehr wenige Ausnahmen dagegen kaum (Scully Blaker, 1).

## 1.2 Aufbau und Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit soll es sein zum einen die Praxis des Speedrunning einzuordnen. Kann das Speedrunning selbst als reflexiver Umgang mit dem Medium Videospiel verstanden werden? Oder beschreibt es viel mehr nur eine Art des Spielens, die das Gewinnen so sehr anstrebt, dass sie auch die Lücken des Systems nutzt? Dazu soll zum einen geschichtlich gearbeitet und nach den Ursprüngen des Speedrunnings gesucht werden. Anschließend soll geklärt werden, welche Begriffe das Speedrunning hat und wie es durch seine eigenen Institutionen definiert wird. Dabei soll auch versucht werden, Speedrunning mit anderen vergleichbaren Bewegungen in Bezug zu setzen, um anschließend noch einen genaueren Blick auf dessen ganz eigene Kultur zu werfen. So sollen der Bereich des *Theorycraftings*, der als eine Art Vorbereitung auf das Speedrunning angesehen werden kann sowie das Praktizieren vor Publikum über neue Medienplattformen wie Twitch als wichtige Teile der Speedrunning-Community identifiziert werden.

Neben diesen Fragen soll im letzten großen Block geklärt werden, welchen Einfluss Speedrunning auf das Spiel, den Spieler und mögliche Zuschauer hat, wobei den Begriffen der Transformation und der Opazität ein besonderer Stellenwert zugemessen wird. Dabei soll untersucht werden wie diese Medienreflexivität und –kompetenz fördern, bevor ein Fazit gezogen und ein Ausblick auf weitere mögliche Entwicklungen im Speedrunning gegeben wird.

## 2. Speedrunning im Detail

## 2.1 Ursprünge des Speedrunnings

Allgemein wird das 1993 veröffentlichte Spiel *Doom* als der Titel angesehen, welcher das Phänomen Speedrunning begründet hat (Grohé, 1; Oplent, 1). So bietet *Doom* zwei essentielle Elemente, welche es als Startpunkt für die Praxis prädestinierten. Zum einen hatte es eine für damalige Zeit seltene Replay-Funktion. Damit konnte man als Spieler seine Eingaben aufzeichnen und in eine Datei speichern lassen. Diese konnte an andere *Doom*-Nutzer weitergegeben werden, damit diese den eigenen Spieldurchlauf betrachten und mit ihrer Leistung vergleichen konnten. Zum anderen endete jeder Level des Spiels mit einem Informationsbildschirm, welcher nicht nur die Zeit angab, in der ein Level abgeschlossen wurde, sondern auch verschiedene anderen Informationen wie zum Beispiel die Anzahl besiegter Gegner offenbarte, was dazu anregte, sich in diesen Kategorien mit anderen Spielern zu messen.

Der Autor Oplent datiert den Anfang des indirekten Wettkampfes zwischen *Doom*-Spielern auf die Website *LMP Hall of Fame*, die den Spielern erstmals eine Plattform bot, um sich miteinander zu vergleichen und ihre Demo-Dateien untereinander auszutauschen. Diese Website wurde noch im selben Jahr (1994) von der Seite *Doom Honorific Titles* ersetzt, bei denen sich die Spieler in selbst erfundenen Herausforderungen messen konnten (*DOOM Honorific Titles*, 1). Beispielsweise entstanden in dieser Zeit bereits Ideen wie *Pacifist Runs*, bei denen das Spiel durchgespielt werden muss, ohne einen einzigen Gegner zu töten. Dabei wurden auch schon erste Möglichkeiten der Verifikation erprobt, um Plagiate zu vermeiden. Die Spieler mussten mit den Möglichkeiten des Spieles einen Tanz ausführen, um sich individuell auszuweisen. Zu diesem Zeitpunkt war der Begriff des Speedrunnings noch nicht existent, da Schnelligkeit noch kein entscheidendes Merkmal war; die Szene nannte sich dagegen Demorunners, genannt nach den Demo-Dateien, die sie untereinander austauschten (Oplent, 1).

Ab diesem Zeitpunkt gab es verschiedene Abspaltungen, welche dazu führten, dass die Szene zunächst kein großes Wachstum genoss, da sie zu verteilt war. Dies sollte sich aber mit der Website *Compet-N* ändern, da diese es schaffte einen großen Teil der Spielerbasis bei sich zu vereinen. Sie war auch der Wegbereiter für das Speedrunning nach heutiger Definition, fokussierte sie sich doch ausschließlich auf Demo-Dateien, welche das möglichst schnelle Komplettieren des Spiels im Sinn hatten (Archive, 1; Grohé, 1; Oplent, 1).

Der nächste Meilenstein in der Geschichte des Speedrunnings wurde 1996 auch wieder durch einen Shooter von *id Software* erreicht. Das Spiel *Quake* bot dieselben wichtigen Funktionen wie *Doom* und spornte die Spielergemeinde auf ein Neues an, sich miteinander zu messen. Im Jahre 1997 wurde die Webseite *Nightmare Speed Demos* gestartet, welche schnell der neue Standard für Speedrunning werden sollte (Archive, 1).

Dabei entstand ein Film, der nach Aussagen der Community, die Begeisterung für das Speedrunning neu entfachte und durch seine Verbreitung auch viele neue Spieler für das Phänomen begeisterte. Der Film *Quake Done Quick* zeigt wie das Spiel *Quake* in nur 15 Minuten durchgespielt wird. Das Gameplay wurde dabei zu einer Art Film und legte somit den Grundstein dafür, dass das Speedrunning sich von den Demo-Dateien löste und zu Videoaufzeichnungen überging. Dieser Film kann gleichzeitig auch als Startpunkt für das Phänomen *Machinima* betrachtet werden, bei welchem Spielengines genutzt werden, um Videos oder ganze Filme zu produzieren (Archive, 1; Wehn, 1).

Aus der Website *Nightmare Speed Demos* entstand dann schließlich die Seite, welche das heutige Speed Demos Archive bildet und die aktuell größte Institution für Speedruns ist. Nachdem der Betreiber der Seite anfangs, das Speedrunning in dem Spiel *Metroid Prime* auszuüben, öffnete er die Seite auch für andere Spiele, was dazu führte, dass die Speedrunning-Community nun eine zentrale Anlaufstelle hatte und so die Speedrunner verschiedener Genre bei sich vereinen konnte (Radix, 1). Ab dieser Zeit entwickelten sich erste Bestrebungen die Runs zu kategorisieren und zu bewerten, was in der nun folgenden Sektion betrachtet werden soll (Archive, 1).

## 2.2. Das Speedrunning und seine Begriffe und Regeln

Um nun zu klären, welche Begriffe und Regeln das Speedrunning ausmachen, ist es sinnvoll die größte Institution in diesem Bereich zu betrachten. Das Speed Demos Archive hat eine Sammlung von Regeln definiert, um die Vergleichbarkeit von Speedruns zu gewährleisten. Ob nun mit Intention oder nicht, prägen diese Regeln damit auch das Bild eines guten Speedruns.

Dabei zeigt sich eine Ideologie, in der Effizienz sehr geschätzt wird. Wer zum Beispiel Zeit dadurch verschwendet, dass er das Publikum beeindrucken will, wird von anderen Mitgliedern des Speed Demos Archives getadelt. In extremen Fällen kann es dazu kommen,

dass der eigene Speedrun abgelehnt wird, da für die anderen Mitglieder klar ist, dass ein anderer Spieler diesen Speedrun ohne die absichtliche Zeitverschwendung schneller abschließen könnte. Auch der unabsichtliche Spielfiguren-Tod sowie weitere ineffiziente Verhaltensweisen (beispielsweise Zwischensequenzen, welche nicht weggedrückt werden) werden als unakzeptabel angesehen, da sie entweder aus schlechter Vorbereitung oder fehlender Konzentration resultieren. Beim Betrachten der Regeln fällt weiterhin auf, dass sich mit der Zeit die Einstellung der Speedrunner dazu geändert hat, was einen Speedrun ausmacht. So sieht man, dass sich über die Jahre verschiedene Techniken, welche Mechanismen im Programmcode des Spieles ausnutzen, durchgesetzt haben, die zunächst verboten wurden. Die Definition von dem, was ein (guter) Speedrun ist, ist also nicht statisch, sondern hat sich auch in der Community immer wieder geändert (SDA Knowledge Base, *Rules*, 1; *Rule History*, 1)

Es gibt auch eine großes Interesse daran, Leute zu finden, die versuchen sich einen illegalen Vorteil zu verschaffen, weswegen es ein ganz eigenes Verifikationssystem gibt, um Speedruns auszufiltern, in denen sich nicht an die Regeln gehalten wird. Dabei betrachten zum einen Leute, die kaum Wissen über das Spiel haben den eingereichten Speedrun und dienen als sogenannter öffentlicher Teil der Bewertung. Zum anderen kommentieren Spieler, die sich intensiv mit dem Spiel auskennen und dienen dabei als sogenannte private Verifikatoren beziehungsweise Experten. In einem Forenthread werden die jeweiligen Speedruns dann durchdiskutiert, bis es zu einer Einigung gekommen ist, ob der Run die Kriterien erfüllt oder nicht (SDA Knowledge Base, *Verification Guidelines*, 1).

Dabei ist einer der Punkte, der den Organisatoren wichtig zu sein scheint, dass der Speedrun möglichst rein ist. Sie verbieten Emulatoren oder Hardware, welche die Möglichkeiten eines Systems erweitern ebenso wie Codes, welche der Spieler eingibt, um das Spiel dadurch zu manipulieren. Die einzige Ausnahme, die es für diese Methoden zu geben scheint, ist das absichtliche Steigern des Schwierigkeitsgrad durch diese (SDA Knowledge Base, *Rules*, 1).

Die genaue Kategorisierung von Runs erweist sich nach Ansicht des Speed Demos Archives als schwierig, trotzdem versucht es dafür grobe Regeln aufzustellen. So werden Speedruns zum einen nach ihrer Segmentierung kategorisiert. Runs werden entweder als *Segment Run* (ein Speedrun, welcher über mehrere getrennte Sitzungen stattfindet), als *Single Segment Run* (Abhandlung in einer Sitzung) oder als *Individual Level* (einzelne Level des Spiels werden auf Zeit durchgespielt) bezeichnet, wobei für jede dieser Herangehensweise noch einmal verschiedene, spezielle Regeln und Erwartungen gelten. Diese Segmentierung deckt

sich interessanterweise auch mit der Einteilung von Spielsitzungen durch das Game Design (Elias et al, 11-12).

Weiterhin gibt es drei Kategorien zur Komplettierung. So versuchen Speedrunner in der *any%*-Kategorie, so schnell wie möglich die letzte Sequenz des Spieles zu erreichen, wobei sie so viel Ziele und Aufgaben im Spiel auslassen wie möglich. In der Kategorie *100%*-Kategorie dagegen wird versucht eine für jedes Spiel individuell festgelegte Komplettierungsrate zu erreichen. Oft haben Spiele einen eingebauten Zähler; ansonsten versucht die Community um das Speed Demos Archive diese selbst zu definieren. Abgrenzend dazu und weniger populär sind die sogenannten *low%*-Runs, in welchen versucht wird, das Spiel mit so wenigen Upgrades wie möglich zu beenden. Diese Runs sind auch deshalb speziell, weil hier ein Run mit weniger gesammelten Upgrades einen anderen ersetzen kann, obwohl der bisherige Spitzenreiter eine bessere Zeit erreicht hat. Zuletzt gibt es noch verschiedene Kennzeichen, um die Runs auseinanderzuhalten und spezielle Herangehensweisen zu fördern. So wird zwischen Runs unterschieden, wenn diese unterschiedliche Charaktere benutzen oder wenn diese auf dem höchsten oder schnellsten Schwierigkeitsgrad durchgespielt werden, was nicht immer der einfachste sein muss. Das Speed Demos Archive ist dabei darum bemüht diese Ordnung aufrecht zu halten, spezielle, neue Runs werden auf Drängen der Community aber auch aufgenommen (SDA Knowledge Base, *Rules*, 1).

Natürlich ist auch hier interessant, wie eine Kategorisierung der Speedruns außerhalb der Community aussieht. Scully-Blaker versucht sich in einem der wenigen Artikel zu dem Thema daran. Er unterscheidet bei seiner Untersuchung des Speedrunnings zwischen *finesse runs*, bei denen die narrative Architektur des Spiels weitestgehend intakt bleibt und der Spieler nur so ideal wie möglich spielt und *deconstructive runs*, bei denen die Fiktion zerstört wird und der Spieler anfängt Schwachstellen im System auszunutzen und es als solches aufgedeckt wird (1). Bei der Betrachtung von Speedruns zeigt sich, dass es einige Zeit lang eine Tendenz zu *finesse runs* gab, was man eventuell an ihrer bereits angesprochenen Reinheit festmachen kann, die Community inzwischen aber auch ein großes Gefallen an *deconstructive Runs* gefunden hat. Die genauen Gründe sind nicht einfach zu rekonstruieren, an dieser Stelle soll aber spekuliert werden, dass diese Entwicklung damit zusammen hängt, dass das Medium des Videospieles sich zum Teil emanzipiert hat und zum anderen damit, dass das allgemeine technologische Verständnis in der Bevölkerung seit Beginn der Speedruns im Jahre 1994 gestiegen ist.

## 2.3 Speedrunning im Vergleich zu Sport und Hacking

Es lassen sich einige Kunstbewegungen finden, welche dazu anregen ein Medium reflexiv zu betrachten. So konfrontiert uns der Minimalismus beispielsweise mit der Frage, was eine bestimmte Gattung ausmacht. Dem Speedrunning eine künstlerische Intention zu unterstellen scheint dabei aber vermessen. Am Ehesten bietet sich deshalb der Vergleich zur Hacker-Kultur an, besonders, wenn man einige der Punkte in der Jargon-File (eine Art Selbstbeschreibung der Hacker) in Bezug zum Speedrunning setzt. So ist ein Hacker eine Person, die es genießt, die Details eines programmierbaren Systems zu erforschen und dabei versucht dessen Möglichkeiten zu dehnen, was sie laut eigener Definition von normalen Nutzern unterscheidet, welche nur das nötige Minimum lernen (Raymond, 1). Bereits hier finden sich Parallelen zu Speedrunnern. Auch diese beschäftigen sich mit Systemen und versuchen deren Möglichkeiten für ihre Zwecke zu strecken. Auch unterscheidet sie von den meisten normalen Spielern, dass sie Spiele oft mehrere hundert Male abschließen, während viele Leute Spiele entweder gar nicht oder nur einmal beenden (Allford, 1).

Große Unterschiede gibt es dafür aber bei der Zielsetzung. Zwar ist der Spaß bei beidem ein nicht unwichtiger Bestandteil, allerdings sind die Ideale bei beiden Bewegungen durchaus anders definiert. Während Hacker einen ethischen Grundsatz haben, der aber auch nicht von allen geteilt wird, ist es bei Speedrunnern vor allem wichtig fair zu sein und Spiele ohne Beeinflussung von außen durchzuspielen (Raymond, 1; SDA Knowledge Base, *Rules*, 1). Auch geht es beim Hacken anders als beim Speedrunning nicht um bloße Effizienz. Wie auch Richard Stallman, ein amerikanischer Hacker, zugibt, geht es beim sogenannten *hack value*, nicht um Nützlichkeit, sondern um Schwierigkeit. Was aber nicht heißt, dass es nicht auch zwischen Hackern eine gewisse Wettkampfmentalität gibt, in welcher sie versuchen sich in Hacks zu messen. Weiterhin erwähnt Stallman in seinem Blogbeitrag auch, dass Hacking verschiedene Attribute wie Verspieltheit, Cleverness und Exploration auszeichnen (1). Attribute, die sich mit denen des Spiels decken. Vor allem geht es darum die Grenzen davon zu testen, was möglich ist, etwas, was auch oft in Spielen stattfindet (Salen, und Zimmermann, 305-313). Als letzter Punkt ist noch interessant, dass die Hacking-Bewegung sich grundsätzlich gegen Autorität sperrt und mit der Manipulation von Systemen gegen diese aufbeehrt. Zwar ist das Verhalten von Speedrunnern nicht mit einem anti-autoritären Grundgedanken verbunden, aber auch sie Begehren gegen die Autorität des Spieles und damit gegen die des Designers auf. Sie nutzen das vorgegebene und von den meisten

Spielern akzeptierte System, um darin etwas Neues zu schaffen (Raymond, 1; Salen, und Zimmermann, 305-313).

Eine weitere Sache, die man mit Speedrunning vergleichen kann, ist der Wettkampfsport. Auch in diesem ist es das Ziel seine eigene Leistung im direkten oder indirekten Kampf zu maximieren, wobei oft auch versucht wird die Grenzen des Regelsystem zu beugen, um sich einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen. So holten sich gleich fünf Fußballprofis des *SV Darmstadt* in den letzten Minuten im Liga-Spiel gegen *Bayer Leverkusen* gelbe Karten ab, um ihre Gelbsperre, die eigentlich als Bestrafung gedacht ist, gezielt gegen den Führenden der Liga, *Bayern München* abzusitzen, damit die Spieler in den Duellen gegen direkte Konkurrenten wieder zur Verfügung standen (Aumüller, 1). Zwar kann in diesem Fall argumentiert werden, dass dies den Sportsgeist, also die ungeschriebenen Regeln verletzt, es kam aber zu keiner Kontrolle seitens des Fußballverbandes.

Betrachtet man die Definition des Sports durch den Dachverband *Sportaccord*, so kann dem Speedrunning, ähnlich wie dem *E-Sport* zumindest eine Aufnahmefähigkeit zugeschrieben werden. So muss der Sport kompetitiv sein (Speedrunner können ihre Zeiten miteinander vergleichen und es wird versucht Betrüger zu entlarven), kein Element von Glück haben, welches extra integriert worden ist (die Spiele, die von der Community bevorzugt werden, sind die ohne Glückselemente). Die anderen Punkte, welche sich mit der Sicherheit und Ethik des Sports beschäftigen, erfüllt das Speedrunning auch, so dass es Sinn macht das Speedrunning als eine Art inoffiziellen Wettkampfsport zu sehen, in welchem die Spieler die Optimierung so sehr anstreben, dass sie versuchen die Regeln zu biegen. Anders als im offiziellen Regelsport sind manche Regeldehnungen aber nicht verpönt. So wurde der Verein *Werder Bremen* für das selbe Vergehen wie der *SV Darmstadt* bestraft, was aber auch daran liegt, dass ein Spieler relativ offen zugab, dass er sich die gelbe Karte extra geholt hatte, um ebenfalls das Spiel gegen *Bayern München* abzusitzen und den Sportverband damit dazu zwang, zumindest eine kleine Strafe auszusprechen, um zu zeigen, dass solche Aktionen an sich zwar legal sind, aber nicht dem Gedanken des Fair Play entsprechen (Radio Bremen, 1). Solche Handlungen durch Spieler sind aber nicht überraschend. So suchen Spieler immer nach einfachen Mitteln, um ihr Ergebnis zu optimieren. Und da Speedrunner tendenziell näher an Wettkampfsportlern als an normalen Spielern sind, ist es für sie auch nur logisch nach allen möglichen Lücken zu suchen (Fullerton, 281-285; Sylvester, 160-161).

#### 2.4 Die Kultur und Communitybildung um das Speedrunning

### 2.4.1 Theorycrafting

Beim Theorycrafting handelt es sich um eine Tätigkeit, welche bisher nur im Zusammenhang mit MMORPGs betrachtet wurde, so aber auch beim Speedrunning stattfindet. Beim Theorycrafting versuchen die Spieler Theorien darüber zu bilden, wie ein Spiel im Hintergrund funktioniert. Als Spieler kennt man bei digitalen Spielen meist die *Operational Rules*, die beschreiben, was man als Spieler tun kann, aber nicht die *Foundational Rules*, welche das Spielsystem stützen, auf die Operational Rules antworten und vor dem Spieler verborgen sind (Schell, 144-147).

Die Website *Elitist Jerks* ist die größte Seite, welche sich mit Theorycrafting in *World of Warcraft* beschäftigt und wird auch als eine Art Gründer dieser Richtung betrachtet (Paul, 1). Die Mitglieder dieser Community arbeiten dabei gemeinsam an Projekten, welche oft durch einen Forenpost gestartet werden. Sie machen Experimente, beobachten ihr eigenes Spiel und versuchen durch das Teilen von Informationen Theorien darüber zu bilden, wie das Spiel im Verborgenen funktioniert. Manche bezeichnen diese Art mit dem Spiel umzugehen schon als nahezu wissenschaftlich (Nardi, 137-142). Aber auch hier ist neben dem Spaß an der Sache wie beim Speedrunning das Ziel die eigene Leistung zu optimieren. Mechaniken und Items werden nur nach ihrer Effizienz und ihrem Nutzen bewertet, die fiktionale und grafische Ebene fällt heraus. Den Spielern ist es hierbei unwichtig, ob ein Item gut in der Geschichte des Spiels verankert ist oder ästhetischen Wert hat, es zählt nur das Maximieren der Effizienz (WoWWiki, 1).

Durch das Entstehen des Theorycraftings hat sich auch das Spiel *World of Warcraft* zunehmend verändert. Die Spieler schaffen Paratexte zum Spielgeschehen, welche wiederum das Spielerlebnis und auch die Spielentwicklung nachhaltig beeinflussen. So entsteht eine neue Art des Meta-Gamings, in dem es nicht nur wichtig ist, direkt im Spiel gut zu agieren, sondern auch außerhalb des Spiels mit Mathematik am Verständnis desselbigen zu arbeiten. Das führt auch dazu, dass sich die Sprache im Spiel verändert. Es entstehen Konzepte, welche neue Namen und Begriffe hervorbringen, so dass es Spielern möglich ist zu filtern, wer in dieser Hinsicht wissend ist und wer nicht. Auch an den im Spiel gebildeten Gemeinschaften, genannt Gilden, ging diese Entwicklung nicht vorüber und so erwarten sie von Spielern, dass sie sich entweder in diesem Bereich auskennen oder bereit sind sich einzuarbeiten (Paul, 1).

Die Praxis des Theorycraftings hat noch weitere Auswirkungen auf die Spielergemeinschaft von World Of Warcraft. So berichteten viele Spieler, dass sie durch ein größeres Spielverständnis in der Lage sind das Spiel besser zu spielen und dadurch mehr Spaß empfinden würden. Die Entwickler, *Blizzard Entertainment*, geben bewusst kaum Informationen zu hintergründigen Spielmechaniken heraus, um die Theorycrafter herauszufordern und diesen Aspekt der Community am Leben zu halten. Zum einen schaffen sie so eine höhere Bindung zum Spiel, zum anderen finden solche engagierten Spieler auch viel besser Bugs oder Loopholes als es die eigene Qualitätssicherung könnte (Fullerton, 281-285). Andere Spieler hingegen kritisieren das Theorycrafting. So geht für sie zum einen ein großer Teil des Spiels verloren, da sie selbst nicht mehr verspielt sein können, wenn sie mit anderen Spielern mithalten wollen, zum anderen wird ihnen wichtige Entscheidungskraft genommen, eigentlich der Kern eines jeden Spieles (Burgun, 3). Anstatt sich selbst Gedanken zu machen, ist es für sie sinnvoller einfach auf die Website von Elitist Jerks zu gehen und dort herauszufinden, wie sie ihre aktuelle Klasse optimal einstellen. Die Spielwelt verliert also ihre Unterschiede und Spieler und Spielstile werden sich immer ähnlicher.

Theorycrafting bei Speedruns hat nicht dieselben Auswirkungen wie bei MMORPGs, was vor allem daran liegt, dass viele der gespielten Titel keine laufende Anpassung durch Community und Entwickler erfahren und sich dadurch nicht im ständigen Wandel befinden.

So beschreibt *Cosmo*, ein bekannter Speedrunner, der sich vor allem der Zelda-Serie verschrieben hat, wie das Theorycrafting über mehrere Jahre bei dem Spiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* stattgefunden hat. Auch hier wurde das Spiel in einer Community ähnlich wie bei World of Warcraft immer wieder stückweise analysiert und die eigenen Theorien verfeinert. Hier mit dem Ziel Stellen zu finden, an denen man Teile des Spieles auslassen kann.

Zuerst wurde das Spiel dabei ohne Überspringen von größeren Abschnitten abgeschlossen, dabei aber sehr effizient gespielt, bis dem ersten Spieler auffiel, dass man ein Item, das *Auge der Wahrheit*, welches verborgene Objekt sichtbar macht, nicht brauchte, wenn man sich stattdessen einfach jeden Ort einprägte, bei dem man dieses benötigen würde. Anschließend erkannte jemand, dass man die kleineren Gebiete kurz vor dem Endgegner mit ein paar Tricks überspringen konnte. Schnell war die Zahl der benötigten Abschnitte im Gegensatz zum normalen Spielen um einige Stunden reduziert. Der nächste wichtige Schritt erfolgte als man herausfand, dass man sich durch eine Manipulation verschiedener tragbarer Gegenstände die Medaillons, welche dem Spieler beim Abschließen eines der Dungeons überreicht werden, ins Inventar schreiben lassen

konnte, was es nicht mehr nötig machte diese auch zu spielen. Interessant ist, dass die Glitches, Bugs die vom Spieler ausgenutzt werden können, durch die Community oft spezielle Namen erhalten, die den Glitch beschreiben, manchmal aber auch etwas erklären. Der *Door of Time*-Skip zum Beispiel erlaubt es dem Spieler die Abschnitte, die man als junge Version des Protagonisten, Link, absolvieren muss, zu überspringen. Dabei nutzt man Fehler in der Kollisionabfrage aus, geht so durch eine Tür hindurch, die eigentlich verschlossen sein sollte und wechselt sofort in den Zustand des älteren Links. Diese Glitches sind oft einzelne Experimente, welche es erfordern, dass einer der Speedrunner die gefundenen Techniken, dann zu einem ganzen Speedrun verbindet, der diese effizient ausnutzt. Die aktuellste Entwicklung ist dabei durch Zufall entstanden. So fand ein Spieler heraus, dass man Cutscenes mit richtigem Timing abrechnen konnte, was bizarrerweise dazu führte, dass man in andere Dungeons teleportiert wurde. Durch Ausprobieren und Auslesen des Programmcodes, fanden die Spieler damit heraus, dass der Teleporter, der am Ende eines Dungeons gestartet wird, dem Programm immer den Zahlenwert der nächsten Zwischensequenz sowie den Zahlenwert des Ortes, zu dem man teleportiert werden sollte, übergibt. Schafft man es durch einen Trick den Teleport abzurechnen, kann man das Programm so manipulieren, dass man in das nächste Gebiet teleportiert wird, was zufälligerweise das Level des Endgegners ist. Mit richtigem Timing führt dies dazu, dass die Spieler schon nach Abschluss des ersten Gebiets, direkt in das Gebiet des Endgegners springen und diesen dort besiegen können (Cosmo, 1).

Diese Entwicklungen zeigen, dass die Community von kleinen Entdeckungen und wenig strukturierten, aber langen Diskussionen geprägt ist, in denen Spieler immer wieder eigene Experimente starten, welche letztendlich von anderen Spielern in die Tat umgesetzt werden. So beteiligte sich der Speedrunner Cosmo auch rege an der Diskussion und setzte die gefundenen Erkenntnisse in einen Speedrun um, für den er nun auch den Weltrekord hält (Speed Demos Archive, *Ocarina of Time - All Categories*[N64], 1; *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, 1).

#### 2.4.2 Twitch und Speedruns

Heutzutage sind Speedruns auch oft eine Performance und werden live vor einem Publikum aufgeführt. So gibt es neben dem Speed Demos Archive inzwischen auch die Unterseite *Speedrunslive*, auf welcher man als Nutzer verschiedene aktive Speedruns, die auf der Plattform Twitch gestreamt werden angezeigt bekommt und diese betrachten kann. Diese Website bietet weiterhin auch monatlich organisierte Wettrennen, bei denen Speedrunner

gleichzeitig gegeneinander antreten und versuchen als erster das Ziel zu erreichen und Saisons, in denen die Spieler über drei Monate versuchen sich immer wieder gegenseitig zu übertrumpfen (1).

Die Begeisterung für das Speedrunning hat schließlich in dem jährlich zweimalig ausgetragenen Event *Awesome Games Done Quick* gemündet, welches vom Speed Demos Archive organisiert wird. Bei diesem Event spielen verschiedene Speedrunner in einer Art Marathon eine Woche lang eine große Anzahl an Spielen in verschiedenen Disziplinen durch. Dieses Event sammelt dabei Spenden für einen gemeinnützigen Zweck (1,2 Millionen Dollar bei seiner letzten Austragung) und hat zu Spitzenzeiten mehr als 200.000 Zuschauer, was ihm eine große Relevanz und Reichweite verleiht. Unter anderem dadurch, dass die Plattform Twitch auf ihrer Hauptseite immer die Streams mit der größten Zuschauerzahl anzeigt, wächst die Zahl der Zuschauer mit jedem Event (Alligatr, *Awesome Games Done Quick 2015 Stats*, 1; *Awesome Games Done Quick 2016 Stats*, 1). Matthew DiPietro, Vizepräsident im Marketing-Department von Twitch, begründet den Erfolg des Livestreamings mit dem Event-Charakter. So vergleicht er es mit einem Football-Game, welches für den Zuschauer auch an Interesse verliert, wenn er nur eine Aufzeichnung betrachtet (Webster, 1).

Dass diese Veranstaltung zweimal im Jahr stattfindet macht sie zum anderen zu einem festen Bestandteil des Livestreamings. Für viele Speedrunner ist es ein Ziel bei diesem Event dabei zu sein, da sie sich nicht nur vor Ort mit der ganzen Szene treffen können, sondern sich auch vor einem großen Publikum präsentieren und dabei eine gute Sache unterstützen können. So ist es prinzipiell für jeden Speedrunner möglich ein Spiel zu vorzuspielen, sofern ihre Bewerbung akzeptiert wird. Dazu müssen sie nachweisen, dass sie Kompetenz im jeweiligen Spiel haben und zuverlässig sind (GamesDoneQuick, 1).

Inzwischen ist es nicht unüblich, dass viele Speedrunner ihrer Läufe auch außerhalb von Events live streamen und sich dabei mit dem bei Twitch integrierten Chat austauschen, ihren eigenen Spielstil erklären und Tipps geben, was ihnen eine Vermittlungsrolle im Gegensatz zur Community gibt. Diese Art der Unterhaltung ist vergleichbar mit denen von *Let's Plays* oder E-Sport, welche auch zunehmend im Internet gestreamt werden. Im Gegensatz zu diesen beiden Art des Live-Streamings ist Speedrunning die am wenigsten populäre Form, genießt dabei aber eine steigende Tendenz. Wie beim E-Sport kommt es für die Zuschauer bei einem Streamer neben seiner Persönlichkeit zu großen Teilen auf seine Fähigkeiten in der Disziplin an (Obrist, Smith, und Wright, 133). Dabei gibt es verschiedene Arten von Zuschauern. Manche wollen nur unterhalten werden, andere sind informiert und wollen dem

Speedrunner helfen, während ein wiederum anderer Teil dabei ist, um vom Speedrunner zu lernen und sein eigenes Spiel zu verbessern. Wiederum andere erklären, die Aktionen des Speedrunners, wenn dieser selbst gerade zu fokussiert ist, wie beispielsweise die Kommentatoren beim Event Awesome Games Done Quick (Obrist, Smith, und Wright, 132).

### 3. Speedrunning und seine Auswirkungen auf Medium und Rezipient

#### 3.1 Transformation

Katie Salen und Eric Zimmermann erwähnen in ihrem Standardwerk *Rules of Play* den Begriff *transformative Play*. Dieser beschreibt das Phänomen, bei welchem durch das Verhalten eines Spielers, das Spiel als solches überwältigt wird und es zu unerwarteten, emergenten Ausgängen kommt. So führen sie als Beispiel einen professionellen Basketball-Spieler an, welcher neue Wege findet um Basketball zu spielen, was möglicherweise dazu führt, dass die Regeln des ganzen Sports angepasst werden (Salen, und Zimmermann, 305-313). Dieses Ergebnis kann zum Beispiel auch beim Spiel *Spelunky* betrachtet werden. Wie der Designer des Spieles, Derek Yu, beschreibt, schafften Spieler es im Zuge eines Runs ein Objekt zu zerstören, welches nach seiner eigenen Intention eigentlich nicht zerstörbar sein sollte. Er stand nun vor der Entscheidung, ob er diese Unregelmäßigkeit in einem der nächsten Updates ändern würde oder es einfach dabei belassen würde. Er entschied sich dafür den Fehler im Spiel zu lassen, da dieser inzwischen für viele Speedruns nötig war und er diese Möglichkeit sonst zunichtemachen würde. Er baute sogar extra noch neue Grafiken ein, um nun darzustellen, dass das Objekt zerstört wird, während es vorher einfach verschwand und reagierte somit in seiner Entwicklung auf Entdeckungen durch die Community (Francis, 1).

Entwickler reagieren allgemein inzwischen darauf, dass Speedrunning ein größer werdendes Phänomen ist. So werden Speedrunner heutzutage früh als Spieltester hinzugezogen, da sie beispielsweise Stellen finden, an denen ihnen das Spiel unnötig Probleme bereitet (zum Beispiel Momente, bei denen selbst der schnellste Spieler warten muss). Auch werden Spiele so gestaltet, dass es möglich ist sie durchzuspielen, auch wenn man nur minimal ausgerüstet ist, damit ein guter Spieler das Spiel ohne künstliche Hindernisse bewältigen kann, was dazu

führt, dass die Ansicht von gutem Game Design durch die Praxis des Speedrunning beeinflusst wird (Francis, 1).

Speedruns verändern das Spiel auch schon beim bloßen Akt des Spielens. So stellen Entscheidungen für viele Game Designer eine grundlegende Eigenschaft eines jeden Spieles dar. Bei Speedruns geht es oft aber auch nur noch um die Ausführung einer vorher eingeübten Reihenfolge von einzelnen Tricks. Das heißt nicht, dass Speedrunner gar keine Entscheidungen mehr treffen müssen, sondern, dass die Prozesse schon nahezu automatisiert sind und die Ausführung wichtiger wird als die Entscheidung. Der Game Designer Keith Burgun unterscheidet hierbei verschiedene Stufen von interaktiven Systemen. So sieht er ein interaktives System, welchem ein Problem mit einer festen Lösung hinzugefügt wird als Puzzle. Kommt zu diesem Element auch noch ein Vergleich hinzu, dann bezeichnet er es als Wettkampf. Um daraus ein Spiel zu machen, fehlen letztendlich noch Entscheidungen. Das Speedrunning geht dabei einen umgekehrten Weg. Ein Spiel wird langsam wieder soweit reduziert, dass es ein Wettkampf ist. Wettkampf deshalb, weil Speedrunner versuchen sich in ihrer eigenen Leistung zu messen, welche zu großen Teilen nur noch aus der präzisen und gut getimten Reihenfolge von Eingaben besteht. Das Spiel wird also als solches auf ein Puzzle mit Wettkampfelement reduziert und sein wichtigstes Element, die Entscheidung, wird immer weiter reduziert. Diese Umwandlung ist aber nicht vollständig. So haben viele Spiele zufällige beziehungsweise unkontrollierbare Elemente und somit Stellen, an welchen der Speedrunner immer wieder dazu aufgefordert wird eine Entscheidung zu treffen (Burgun, 3-8).

Weiterhin kann beim Speedrunning eine Emanzipation des Spielers gesehen werden. So entwerfen Speedrunner ihre eigenen Hausregeln und lösen sich somit von der Autorität des Spieles, werden damit teilweise selbst Game Designer und prägen ihre eigene Art des Spielens weiter (Schell, 144-147). Spieler schaffen es so Spiele selbst Jahre nach deren Erscheinen für sich interessant zu halten. Dazu werden Fehler im Programmcode, die oft eigentlich im Weg des Spielers stehen können, so umgedeutet, dass sie dem Spieler dabei helfen, sein selbstgesetztes Ziel schneller zu erreichen. Zum anderen werden die Spieler auch kompetenter darin, Spiele selbst zu bewerten. So offenbaren sich Spiele mit einem großen Glücksfaktor beispielsweise beim Speedrunning, da es für Speedrunner unmöglich ist konsistente Ergebnisse zu erreichen. Auch Systeme, welche keine große Tiefe bieten, werden schnell offensichtlich. Entweder schaffen es die Speedrunner bei diesen Spielen sehr leicht abzukürzen oder das Spiel wird für die Community schnell uninteressant, da es keine neuen Entdeckungen gibt.

Es kann sich in dieser Hinsicht auch gefragt werden, ob Speedrunner einfach eine extremere Version des normalen Spielers darstellen. Auch normale Spieler nutzen alle Lücken des Systems ohne, dass ihnen dieses negativ ausgelegt wird (Sylvester, 159-161). Im Zweifelsfall wird das Spiel dafür beschuldigt, dass es solche Lücken überhaupt erst anbietet. In seinem Buch *Playing To Win*, welches David Sirlin auch online zur Verfügung gestellt hat, spricht er davon, dass Spieler die gewinnen wollen, jedes Mittel, welches ihnen das Spiel zur Verfügung stellt und das nicht von einer relevanten Organisation verboten wird, ausnutzen sollen (1). Hierbei lohnt es sich auch die Spielertypen von Richard Bartle zu betrachten. So kommt es durch Speedrunning dazu, dass die Kategorie des *Achievers* sich ein Spiel komplett zu eigen macht. Laut Bartle ist der Achiever darauf bedacht, seine Ziele zu erreichen und betreibt Exploration nur, um Elemente zu finden, die seine Leistung unterstützen. Diese Beschreibung scheint gut auf viele Speedrunner zu passen, allerdings sollte hierbei nicht vergessen werden, dass auch der Typ des *Explorers* eine große Rolle einnimmt, da er seinen Spaß auch aus dem bloßen Entdecken an sich zieht, wie es große Teile der Community beim Theorycrafting tun. Man kann also davon sprechen, dass beim Speedrunning zwei der Spielerkategorien von Bartle Hand in Hand miteinander arbeiten und dabei teilweise sogar verschmelzen, wie es beispielsweise beim Speedrunner Cosmo der Fall ist (19-29).

Wenn man die Begriffe von Salen und Zimmermann für das Spielen betrachtet, so stößt man auf den Begriff *being playful*, der den Geisteszustand beschreibt, bei dem man einen spielerischen Ansatz pflegt. Dieser hat die Unterkategorie *Game Play*, bei welcher der Spieler fokussiert mit dem Spielsystem interagiert, um es zu spielen. Man kann davon ausgehen, dass Speedrunner zwischen diesen zwei Zuständen hin- und herspringen. Dadurch, dass sie eine große Meisterschaft über das Spiel haben, können sie in diesem Experimentieren und verschiedene Dinge ausprobieren. In dieser Experimentierphase versuchen sie das Spielsystem für sich neu zu entdecken und in diesem neue Möglichkeiten zu finden. Sobald sie aber dazu übergehen einen Speedrun-Versuch zu starten, ist diese Haltung nicht mehr existent und es geht nur noch darum effizient zu spielen (Salen, und Zimmermann, 305-313).

Man kann also letztendlich zwischen einer kreativen Phase unterscheiden, in welcher der Spieler mehr einem Explorer oder Hacker, die auch in die Kategorie des *being playful* passen, gleicht und versucht das System auf den Kopf zu stellen und für seine eigenen Zwecke zu nutzen. Anschließend findet eine Phase statt, in der er mehr Ähnlichkeit mit einem Achiever oder Wettkämpfer hat und darum bemüht ist seine eigene Leistung so gut

wie möglich zu optimieren, ohne dabei groß Entscheidungen zu treffen. Der Speedrunner oszilliert also zwischen Explorer und Achiever, zwischen *playfulness* und einer Art *power gaming*.

### 3.2 Opazität des Spiels

Wie bereits in der Einleitung geschrieben, ist die Betrachtungsweise von Schwingeler grundlegend für die Idee zu dieser Arbeit gewesen. In seinem Text geht Schwingeler dabei vor allem auf Medienkunst ein und zeigt dabei verschiedene medienreflexive Möglichkeiten des Computerspiels auf, geht dabei aber nur in einem seiner Punkte soweit, dass er auch das Spielen selbst als möglichen künstlerischen Akt bezeichnet. Sowieso ist Medienkunst insbesondere in diesem Zusammenhang ein schwieriger Begriff, da Definitionen bei diesem Thema schnell auseinanderdriften und er außerdem suggeriert, dass die Funktion welche die Kunstwerke in diesem Fall erfüllen, auch nur in diesem Kontext stattfinden (1). Dabei ist es ein weiterer, unbeabsichtigter Effekt von Speedrunning, dass es das Spiel als solches opak macht und ihm seine angestrebte Transparenz genommen wird. Dies geschieht durch verschiedene Faktoren und sowohl beim Spieler des Speedruns als auch bei dessen Rezipienten.

Wie Bolter und Grusin schreiben, streben Medien immer nach Transparenz. Sie sprechen im Kontext der Remediation von zwei verschiedenen Begriffen. Zum einen von der *immediacy*, bei der es darum geht, dass ein Medium transparent wird und zum anderen von der sogenannten *hypermediacy*, bei dem ein Medium sichtbar gemacht wird, beispielsweise dadurch, dass es in einem anderen dargestellt beziehungsweise remediert wird (34, 45, 53).

Beim Speedrunning ist diese Betrachtung komplex. So bietet Live-Streaming eine ähnliche Struktur wie das Fernsehen, der Zuschauer hat in der Form des Chats aber zusätzlich auch eine Möglichkeit sich an Diskussionen zu beteiligen und mit der Person des Speedrunners in Kontakt zu treten. Trotz allem, eignet sich diese Parallele am besten. Das aktuellere Medium des Videospieles wird also durch Remediation in das Medium des Fernsehens übertragen und wird dem Rezipienten so als Medium opak.

Betrachtet man über eine Streaming-Plattform einen Speedrunner so wird dies deutlicher. Man sieht wie er Eingaben tätigt und wird gleichzeitig mit Kommentaren versorgt, welche seine Handlungen beschreiben, was alles darauf hinweist, dass die Erfahrung die man momentan hat, nicht eine mit dem Spiel sondern eher eine über das Medium Spiel und das aktuelle Spiel im Besonderen ist. Dabei findet für den Zuschauer ein anderer Prozess als für

den Speedrunner statt. Der Zuschauer betrachtet nicht mehr ein Spiel, sondern eine Aufzeichnung eines Spieles, bei der er keine Kontrolle hat. Relevante Dinge wie Immersion im Sinne des Spieles finden dabei nicht statt, so dass auch Speedruns ohne Kommentar eine ähnliche Wirkung beim Rezipienten erzielen (Sylvester 40-43).

Der Zuschauer hat durch diesen distanzierten Blick nicht nur die Möglichkeit die Medialität des Spieles zu betrachten, sondern bekommt durch den Speedrunner auch Hinweise darauf, wie das Spiel als solches funktioniert. Das Spiel ist somit für ihn eher als Betrachtungsgegenstand und nicht mehr als direkte Erfahrung vorhanden.

Diese Perspektive wird für den Rezipienten noch dadurch verstärkt, dass sich die Interpretationsebene des Spieles für ihn von der fiktionalen zu der mechanischen bis hin zur Codeebene verschiebt. Zunächst sieht der Rezipient in dem Speedrun noch die Fiktion der Spielwelt, in welcher das Spiel stattfindet, da Spiele oft mit einer Einführungsequenz beginnen, in welcher die fiktionale Welt noch ungestört ist und normal funktioniert. Schnell wird aber klar, dass diese nur eine Art Fassade ist, was beispielsweise dadurch ersichtlich ist, dass sich der Spielcharakter auf unorthodoxe Art und Weise fortbewegt, dies aber weder von der Spielwelt noch von den Charakteren dieser kommentiert wird. Außerdem kann es dazu kommen, dass Teile des Spieles übersprungen werden, das System so manipuliert wird, dass Betrachtungen plötzlich keinen Sinn mehr ergeben, und das Spiel als solches so auf mechanischer Ebene an Relevanz verliert. So wird dem Rezipienten letztendlich vor Augen geführt, dass es sich grundsätzlich um Datenstrukturen handelt, die manipuliert werden können.

Diese rückwärtige Entwicklung macht den Rezipienten des Speedruns nicht nur auf den Entstehungsprozess von Spielen aufmerksam, bei welchen der Startpunkt zwar oft die fiktionale und mechanische Ebene ist, von den Entwicklern aber herausgearbeitet werden muss, wie sie ihre Vision auf technischer Ebene umsetzen wollen, sondern gleich auch der Herangehensweise des Speedrunnings (Fullteron, 394-396). Speedrunner spielen Spiele typischerweise erst mehrmals normal durch, bevor sie schließlich anfangen, das Spielsystem als solches zu erfassen. Haben sie die Möglichkeit von diesem ausgereizt, so wenden sie sich schließlich der Ebene des Codes zu und versuchen durch Experimente herauszufinden, wie dieser funktioniert und welche Lücken in diesem genutzt werden können.

Speedruns haben also einen entscheidenden Einfluss auf die Wahrnehmung des Videospieles beim Rezipienten. Dadurch, dass das Spiel als solches über ein anderes Medium wiedergegeben wird, werden die verschiedenen Facetten seiner Medialität deutlich und sein

Streben nach immediacy verhindert. Dies fördert die Reflexivität beim Rezipienten. Er kann aus „sicherer“ Distanz betrachten, wie eine andere Person mit dem Spiel umgeht und bekommt gleichzeitig vor Augen geführt, was das spezielle System ausmacht. Vor seinen Augen wird die zunächst kohärent erscheinende fiktionale Welt immer weiter zerlegt, bis die Struktur des Videospieles immer deutlicher wird.

Auch wenn die Medienreflexivität gefördert wird, kann es dabei aber dazu kommen, dass Akt des Spielens möglicherweise verschoben dargestellt wird. So zeigen Speedrunner eine idealisierte Darstellung des Spieles, bei denen grundlegende Elemente, wie zum Beispiel das Scheitern, nicht stattfinden (Juul, 45). Gleichzeitig wird die Narration, als solche komplett ignoriert, obwohl sie für die normale Spielerfahrung eine große Relevanz darstellen kann. Das Betrachten von Speedruns zeigt also nicht nur die Möglichkeiten in mechanischer und technischer Hinsicht bei der Beschäftigung mit dem Medium Computerspiel, sondern reduziert das Medium gleichzeitig auch auf diese Aspekte, was als gefährlich betrachtet werden kann. So wird dem Nutzer zwar eine Art kritischer Zugang gewährt, bei welchem ihm aber gleichzeitig bewusst sein sollte, dass ihm nur eine mögliche Perspektive von vielen auf das Spiel eröffnet wird. Nämlich die eines Spielers, der sich auf tiefster mechanischer und technischer Ebene mit diesem auseinandersetzt.

Da der Speedrunner immer wieder Glitches und Exploits ausführt, wird man ständig daran erinnert, dass die fiktionale Welt letztendlich nur eine algorithmische und fehlerhafte Darstellung ist. Die Fassade zerfällt, wenn man versucht, die Handlung, die während eines Speedruns auftreten kann zu einer kohärenten Geschichte zu verbinden. So kommt es beispielsweise dazu, dass der Protagonist in Pokémon sein Haus verlässt, anschließend vor dem Leiter der Pokémon-Liga steht und diesen schlägt ohne überhaupt ein Pokémon gefangen zu haben (Scully Blaker, 1). Diese Geschichte ist absurd und führt vor Augen, dass Speedruns die Narration in Spielen empfindlich stören können.

Für den Speedrunner selbst ist dies meist vergleichsweise unwichtig, da dieser mit zunehmender Zeit immer weniger Bezug zur fiktionalen Welt des Spieles hat und stattdessen die mechanische und technische Ebene dahinter sieht (Koster, 80). So trainieren Spiele den Spieler vor allem in den zugrundeliegenden mathematischen Mustern, die metaphorische Ebene verliert mit steigender Kompetenz des Spielers immer weiter an Relevanz (Koster, 83-85).

Das Speedrunning als Praxis fragt also, wie wichtig die fiktionale Ebene für das Spiel ist. Bei Speedrunnern hat ein Spiel auch dann Wert, wenn die Narration desselben nicht als gut

oder kohärent bewertet wird, solange das Spielsystem und die Spielmechaniken sie soweit fordern, dass sich stundenlang mit einem Titel beschäftigen können. Kritiker von narrativen Spielen wie der Game Designer Keith Burgun werden dieses Phänomen als Bestätigung ihrer Haltung sehen, dass die Fiktion den Spielmechaniken oft nur im Weg steht und lediglich als Thema dienen sollte, welches dem Spieler die zugrundeliegenden Konzepte anfangs näher bringt (Burgun, 21-23, 39-41).

Eine interessante Perspektive bietet dabei auch Richard Lemarchand, lange Jahre Lead Designer bei *Naughty Dog*. Er spricht in einem seiner Vorträge bei der Games Developers Conference davon, dass Narration und Grafik zwar die Faktoren sind, welche ein Spiel auf den ersten Blick interessant machen, die Sache die den Spieler aber an das Spiel bindet die Mechaniken sind (1). Raph Koster sieht eine ähnliche Entwicklung beim Spielen. So erzeugen Fiktion und Mechanik verschiedene Emotionen. Während Mechaniken zum Beispiel gut darin sind, Dinge wie Meisterschaft oder Kompetenz zu vermitteln und beim Spieler als Gefühl auszulösen, ist es bei der Fiktion einfacher möglich viele andere Emotionen wie Trauer auszulösen. Speedrunner haben die durch die fiktionale Ebene hervorgebrachten Emotionen bei ihrem ersten Spieldurchgang auch erlebt, aber ist diese Ebene mit der Zeit für sie immer weniger in den Hintergrund gerückt und sie haben das Spiel für sich selbst so abgeändert, dass das Spiel an Relevanz auf der fiktionalen Ebene verliert. Für sie ist es nicht mehr wichtig, ob sie einen fiktionalen Charakter in der Geschichte zum Tod verurteilen. Stattdessen handelt es sich bei Spielen für sie um Raum-, Reflex- und Matheprobleme, welche sie zu lösen haben, um schnellstmöglich an das Ende zu gelangen (Koster, 86-94). Durch die Situation in der Speedruns stattfinden, wird auch der Zuschauer in die Lage versetzt Teile dieser Perspektive zu übernehmen beziehungsweise kann sich dieser Sichtweise nicht verwehren, wenn er noch Sinn in dem Betrachteten finden will.

Dadurch, dass sich Videos und das Fernsehen das Spiel beim Speedrunning zu Nutze machen, wird das Spiel als Medium für den Betrachter deutlich und er wird so zu Medienreflexivität angeregt. Er kann somit Überlegungen dazu anstellen, was ein bestimmtes Spiel gut oder schlecht macht oder welche Effekte Spiele auf ihn haben, wenn er selbst spielt und wie sie andere beeinflussen.

Abschließend ist noch wichtig, dass ihm dabei immer die Klarheit bleibt, dass seine Betrachtungen nur eine Seite des Mediums, aber nicht sein volles Spektrum zeigen. Videos, wie beispielsweise *Metal Gear Solid The Movie*, welche stattdessen die fiktionale Ebene des Spieles und deren Bedeutung in den Vordergrund rücken, können als Gegenpol zum Speedrunning verstanden werden (1). Hier werden die zusammengeschnittenen narrativen

Sequenzen eines Spieles betrachtet, welche dem Rezipienten nur ausschnittsweise zeigen, wie das Spiel auf mechanischer Ebene funktioniert dafür aber die Geschichte, welche das Spiel für den Spieler erzählt in den Vordergrund rückt und dem Rezipienten die Möglichkeit gibt, diese alleinstehend zu betrachten (1). Mit diesen beiden dialektischen Perspektiven sollte es also für den Rezipienten möglich sein, sich jeweils auf eine Ebene des Mediums zu konzentrieren und diese vollständig zu erfassen. Zwar gibt es auch Möglichkeiten wie *Long Plays*, simple Aufzeichnungen von Spieldurchgängen, bei welchen der Spieler beide Aspekte in Verbindung miteinander betrachten kann, was auch wichtig für die Medialität des Spiels ist da Fiktion und Mechanik aufeinander einwirken, die beiden genannten Extreme arbeiten die Besonderheiten der beiden Konzepte aber jeweils besser heraus. In dieser Hinsicht scheint sich für den Rezipienten also eine Betrachtung zu lohnen, die alle drei Aspekte miteinbezieht.

## 4. Speedrunning als vielfältiges Phänomen

### 4.1 Zusammenfassung und Fazit

Diese Arbeit sollte gezeigt haben, dass das Feld des Speedrunning eine bisher wenig beachtete Praxis innerhalb der Game Studies ist, aber durchaus mehr Aufmerksamkeit verdient. So ermöglicht das Speedrunning viele Betrachtungswinkel, da es zahlreiche interessante Aspekte in sich vereint und damit verschiedene Gebiete der Medienwissenschaft anspricht.

In dieser Arbeit wurde zum einen versucht, das Phänomen des Speedrunning zu definieren und seine Besonderheiten aufzuzeigen. Dabei zeigte sich, welche Titel und Funktionen zentral für die Entstehung des Speedrunnings waren und welche Nähe die Praxis zu anderen Bewegungen wie zum Beispiel dem Hacking pflegt. Anschließend zeigte sich, dass das Speedrunning mit dem Theorcrafting noch ein vorbereitendes Element enthält, welches in seinem vollen Umfang einer eigenen Betrachtung bedarf, während deutlich wurde, dass das Live-Streaming die Funktion des Speedrunnings vom bloßen Wettbewerb zu einer eigenen Form der Unterhaltung erweitert. In einem zweiten Schritt wurden dann die medienwissenschaftlichen Implikationen dieser Aspekte betrachtet. Dabei zeigt sich, dass Speedrunning sowohl für die Praxis interessant ist, da es aktiv auf diese einwirkt und

gleichzeitig den Spieler emanzipiert. Spielentwickler und Spieler stehen durch das Phänomen in einer weiteren Wechselbeziehung, welche die Praxis des Game Design verändert.

Zudem wirft die Betrachtung verschiedene wichtige und interessante Fragen für die Game Studies auf. Wie wichtig ist Narration eigentlich aus der Sicht der Spieler? Wie ändern sich Spiele, wenn sie mit Beobachtern gespielt werden? Werden sich Spieler in Zukunft und mit mehr Technologieverständnis kommerzielle Spiele immer mehr zu eigen machen und zu ihren eigenen Zwecken nutzen? Gemeinsam haben die Erkenntnisse, dass Speedrunning das Potenzial hat die Medienkompetenz und –reflexivität bei Rezipient und Spieler zu fördern.

Diese Fragen zeigen aber auch, dass diese Arbeit nicht mehr geleistet hat, als einen ersten Überblick über das Phänomen zu liefern. Viele der angesprochen Punkte könnten auch in einzelnen Arbeit vertieft werden, so, dass zu hoffen bleibt, dass dieses, in seiner Popularität steigende, Phänomen in Zukunft mehr Betrachtungen und kritische Untersuchungen fördert.

#### 4.2 Tool-Assisted Runs

Eine „neue“ Form des Speedrunnings, welche auch eine größere Nähe zum Hacking pflegt, sind die sogenannten *Tool-Assisted Runs*. Diese spielen für die Fragen dieser Arbeit keine zu große Bedeutung, sollen hier aber noch, vor allem wegen ihrer möglichen Relevanz für die Zukunft, Platz finden. Wie der Name schon vermuten lässt, arbeiten Spieler dabei mit Programmen, welche ihnen beim Speedrun helfen. So gibt es die Möglichkeit Listen von Eingaben anzulegen, welche im Spiel dann automatisch abgespult werden. Der Spieler muss hierbei immer noch genau festlegen, welche Inputs wann geschehen sollen, muss diese aber nicht mehr selbst ausführen. Das erlaubt eine Schnelligkeit und Perfektion, die für einen Menschen nicht möglich ist. Auch kann der Spieler das Spiel mit solchen Tools an beliebigen Zeitpunkten anhalten und so oft neu starten, bis er es geschafft hat. Diese Szene scheint sich selbst auch noch einmal als Abspaltung von der klassischen Speedrunning-Szene zu entwickeln. Das hat zum einen den Grund, dass die zentrale Anlaufstelle in Form des Speed Demos Archive, diese Form von Speedruns ablehnt, zum anderen damit, dass die Ziele bei Tool-Assisted Runs längst nicht mehr nur dabei liegen das Spiel perfekt abzuschließen (Turner, 1). Stattdessen wird versucht das Programm als solches durch die Möglichkeiten, welche die präzise Kontrolle bietet, umzuschreiben. So ist beispielsweise der *TASBot*, welcher beim Event Games Done Quick zum Einsatz kommt, inzwischen in der Lage

laufende Spiele umzuschreiben und um neue Funktionen zu erweitern, was auch als *arbitrary code execution* bezeichnet wird (Orland, 1).

Ein anderes, interessantes Experiment, was darauf hindeutet, was in Zukunft im Speedrunning möglich sein könnte, ist die selbstlernende KI *MarI/O*, welche von Grund auf lernt, ein Level in dem Spiel *Super Mario World* durchzuspielen (SethBling, 1).

In Zukunft könnte es also möglich sein, dass sich drei Abspaltungen der Speedrunning-Szene bilden. In der einen Kategorie wären die klassischen Speedruns, von Menschenhand ausgeführt. Noch mit einer gewissen Nähe dazu, könnte man die Tool-Assisted Speedruns sehen, in welcher der Spieler zusammen mit einem Programm daran arbeitet, seine Zeiten zu verbessern. Und als Gegenpol zum klassischen Speedrun könnte es dann die selbstlernende KI geben, welche nur noch von einem Menschen programmiert wird, um sich anschließend mit anderen ihrer Gattung zu messen. Die Entwicklung des Speedrunnings hat also auch in Zukunft das Potenzial eine spannende zu bleiben.

## Quellenverzeichnis

### **Literatur:**

Bartle, Richard. "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs." *Journal of MUD research* 1.1 (1996): 19.

Bolter, J. David, and Richard A. Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT, 1999. Print.

Burgun, Keith. *Game Design Theory a New Philosophy for Understanding Games*. Boca Raton, FL: K Peters/CRC, 2012. Print.

Elias, George Skaff, et al. *Characteristics of games*. MIT Press, 2012.

Fullerton, Tracy. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. CRC press, 2014.

Juul, Jesper. *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Mit Press, 2013.

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph, 2005. Print.

Nardi, Bonnie. *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press, 2010.

Obrist, Marianna, Thomas Smith, and Peter Wright. "Live-streaming changes the (video) game." *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video*. ACM, 2013.

Salen, Katie, and Eric Zimmerman. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press, 2004.

Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press, 2014.

Schwingeler, Stefan. "Störung Als Künstlerische Strategie. Kunst Mit Computerspielen Zwischen Transparenz Und Opazität." *Navigationen. Zeitschrift Für Medien- Und Kulturwissenschaften* 2012: 61-78. Print.

Sylvester, Tynan. *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. " O'Reilly Media, Inc.", 2013.

### **Internet:**

Allford, Jonathan. "Does It Matter If People Don't Finish Games Any More?" *The Guardian*. Guardian News and Media, 2015. Web. 10 Apr. 2016.

Aumüller, Johannes. "Darmstadt 98 – Gelbfieber in Der Schlussphase." *Sueddeutsche Sport*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

"Awesome Games Done Quick 2015 Stats." *Alligatr*. 2015. Web. 10 Apr. 2016.

"Awesome Games Done Quick 2016 Stats." *Alligatr*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

Francis, Bryant. "6 Ways to Make Your Game More Appealing to Speedrunners." *Gamasutra*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

"Geldstrafen Für Fritz Und Junuzovic - Werder Bremen." *Radio Bremen*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

Grohé, Moses. "Speedrun: Spiel Auf Zeit." *SPIEGEL ONLINE*. 2005. Web. 10 Apr. 2016.

"Ocarina of Time - All Categories [N64]." *Speed Demos Archive*. 2014. Web. 10 Apr. 2016.

Opulent. "Doomworld -- A Brief DOOM Demo History." *Doomworld*. 2003. Web. 10 Apr. 2016.

Orland, Kyle. "How a Game-playing Robot Coded "Super Mario Maker" onto an SNES—live on Stage." *Ars Technica*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

Paul, Christopher A. "Optimizing Play: How Theocracy Changes Gameplay and Design." *Game Studies*. 2011. Web. 10 Apr. 2016.

"Quake SDA Collection - History." *Archive*. 2007. Web. 10 Apr. 2016.

Radix. "Metroid Prime 100% Speed Run." *Speed Demos Archive*. 2003. Web. 11 Apr. 2016.

Raymond, Eric. "Jargon File." *Jargon File*. 2002. Web. 10 Apr. 2016.

"Rule History." *SDA Knowledge Base*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

"Rules." *SDA Knowledge Base*. 2016. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

Scully-Blaker, Rainforest. "A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With De Certeau and Virilio." *Game Studies*. 2014. Web. 10 Apr. 2016.

Sirlin, David. "How Far Should You Go to Win?" 2007. Web. 10 Apr. 2016.

"Speed Demos Archive - Rules." *Speed Demos Archive*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

"Speedrunning Marathons for Charity." *Games Done Quick*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

Stallman, Richard. "On Hacking." *Richard Stallman's Personal Site*. 2014. Web. 10 Apr. 2016.

"Streams." *SpeedRunsLive*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

"The Legend of Zelda: Ocarina of Time." *Speed Demos Archive*. 2014. Web. 10 Apr. 2016.

"Theorycraft." *WoWWiki*. 2014. Web. 10 Apr. 2016.

Turner, Benjamin. "Smashing the Clock from 1UP.com." *1Up.com*. 2005. Web. 10 Apr. 2016.

"Verification Guidelines." *SDA Knowledge Base*. 2016. Web. 10 Apr. 2016.

Webster, Andrew. "Don't Die: Livestreaming Turns Video Game Speedruns into a Spectator Sport." *The Verge*. 2013. Web. 10 Apr. 2016.

Wehn, Karin. "Machinima - Was Ego-Shooter Und Puppentheater Gemeinsam Haben." *Telepolis*. 2004. Web. 10 Apr. 2016.

"Welcome to the DOOM Honorific Titles!" *DOOM Honorific Titles*. 1996. Web. 10 Apr. 2016.

## **Präsentationen:**

Lemarchand, Richard. "Attention, Not Immersion." Game Developers Conference. San Francisco, CA. 7 Mär. 2012.

## **Videos:**

Cosmo. "The Legend of Zelda: Ocarina of Time Speedrun in 22:38, live at AGDQ2013."

*YouTube*. 2013. Web. 10 Apr. 2016.

KefkaProduction. "Metal Gear Solid – The Movie [HD] Full Story." *YouTube*. 2013. Web. 10 Apr. 2016.

SethBling. "MarI/O - Machine Learning for Video Games." *YouTube*. 2013. Web. 10 Apr. 2016.

## **Spielografie:**

*Doom*. id Software. 1993.

*Metroid Prime*. Retro Studios. 2002.

*Pokémon - Rote Edition*. Nintendo. 1996.

*Quake*. id Software. 1996.

*Super Mario World*. Nintendo. 1990.

*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo. 1998.

*World of Warcraft*. Blizzard Entertainment. 2004.

## Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, die Arbeit selbständig verfasst zu haben und keine anderen Quellen und Hilfsmittel benutzt zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Ködnitz, den 11.04.2016



Unterschrift: