

EMERALD SPEEDRUN GUIDE
Mudkip 1026 Strategy

Dimitri Haas

13. Mai 2019

1. Einführung

1.1 Vorwort

Mit diesem Ratgeber hältst du ein vollständiges und umfangreiches Nachschlagewerk in den Händen, um Speedruns auf Weltrekord-Niveau zu absolvieren. Darüber hinaus stehen zusätzliche Informationen zur Verfügung, die für eigene Strategien und Times Safes herangezogen werden können. Besonders wertvoll sind hierbei im Anhang befindliche Schadenstabellen und die Möglichkeit diese mit verschiedenen Parametern gegenüberzustellen.

Desweiteren stelle ich dir zwei Beispielwege vor, von denen du am besten zu Beginn einen auswählst und diesen versuchst in einer ordentlichen Zeit abzulaufen. Erst anschließend solltest du dich zur tieferen Analyse vorwagen. Als kleine Anregung darf man an dieser Stelle anmerken, dass die kürzesten Zeiten sehr jung sind – und bis heute nach wie vor gut geschlagen werden können.

Als weiteren Tipp solltest du aufgezeichnete Runs von Spitzenspielern anschauen, um grundlegende Abkürzungen sowie Lauf- bzw. Fahrwege kennenzulernen.

1.2 Strategie

Die grundlegende Strategie dieses Runs ist ein schneller Durchlauf mit dem zu Beginn erhaltenen HYDROPI als kämpfendes Pokemon. Dazu ist es wichtig mit einem ganz bestimmten Exemplar zu starten – einem, welches man auf dem 1026. Frame erhält. (Was das genau bedeutet, lernst du in 1.3) Dieses HYDROPI besitzt hohe IV-Werte auf den für uns wichtigen Attributen. Wir behalten es stets an erster Stelle und kämpfen damit praktisch exklusiv, bis an einem weit fortgeschrittenem Spielstand ein einmaliger Wechsel stattfindet.

Während des Runs wird vorrangig mithilfe von Schutz das Antreffen von wilden Pokemon vermieden sowie langwierigen Trainern mit einigen Kniffen aus dem Weg gegangen. Wie bei einem Speedrun üblich werden auf dem Boden liegende Items nur aufgenommen, wenn diese benötigt werden. Essentiell dagegen sind gekaufte Items aus dem Supermarkt. Dazu zählen vor allem Tränke und Kampfitems, welche temporär den Angriff und die Geschwindigkeit steigern.

1.3 Das richtige HYDROPI

Was genau ist mit dem 1026. Frame gemeint? In POKEMON SMARAGD funktioniert der Zufallsgenerator nach einem sehr einfachen Prinzip: Sobald die Konsole neugestartet und das Spiel geladen wird, beginnt der Zufallsgenerator pseudozufällige Zahlen zu generieren. Das Besondere bei SMARAGD hierbei ist, dass der Seed (sozusagen der Ausgangspunkt) stets der gleiche ist. Das heißt, wir erhalten für einen bestimmten Frame auch immer die gleichen generierten Zahlen in der selben Reihenfolge und damit auch immer das gleiche HYDROPI. Um dieser ernüchternden Gegebenheit entgegenzuwirken, ist die Frequenz jedes Generierungsprozesses sehr hoch – etwa 60 Mal pro Sekunde. Eine einzige Phase wird FRAME genannt. Jeder enthält alle benötigten Zahlen, um sämtliche Zufalls-Ereignisse

des Spiels zu berechnen. Weiterführende Informationen lassen sich unter [Emerald RNG Intro](#) auf der weltbekannten Smogon-Website nachlesen.

Die Werte unseres gefragten Exemplars werden im 1026. Frame erzeugt und können Tabelle 1 entnommen werden. Dazu muss nach umgerechnet 17.1 s die Textbox, welche die Auswahl des Pokemon festlegt, mit JA beantwortet werden.

Tabelle 1: IV Werte

	Hp	Atk	Def	SpA	SpD	Spe
IV	21	23	28	30	30	29
Stats	21	14	11	11	9	10

Da es sich hier um Sekundenbruchteile handelt, ist der korrekte Frame anfangs schwer zu treffen. Abhilfe verschaffen hier bestimmte Timer, welche auch mit Audiosignalen das Timing deutlich vereinfachen:

- Windows: [Eon Timer](#)
- Mac: [Zomg Timer](#)

Bedienung Mit MODE > EMERALD wird die richtige Spielversion eingestellt. Für den Anfang ist TARGET FRAME auf 1026 und SECONDS BEFORE vorschlagsweise auf 5 Sekunden einzustellen. Die Spielfigur muss direkt vor Prof. Bricks Tasche positioniert werden und durch Drücken der Leertaste wird die fünfsekündige vorbereitende Phase des Timers aktiviert, welche nach Ablauf mit einem Softreset der Konsole beantwortet werden muss. Die zweite Timerphase läuft automatisch an und dauert je nach Kalibrierung zwischen 17.0 und 17.2 Sekunden. Nun tippt man sich so schnell es geht wieder in den geladenen Spielstand und lässt die Spielfigur des Professors Tasche öffnen, um das HYDROPI und die entsprechende Textbox zu öffnen. Die endgültige Auswahl des Starterpokemons geschieht mit einem Klick auf JA. Dieser Klick sollte exakt dann erfolgen, wenn die zweite Phase des Timer ausläuft.

Die Erfolgchance kann durch Kalibrierung des Timers wesentlich gesteigert werden, um persönliche und technische Latenzen auszugleichen. Dazu werden die Werte des getroffenen HYDROPI in folgendes Javaprogramm geschrieben

- Java (OS independant): [Mudkip Predictor](#)

Bedienung Im Kampfbildschirm werden Geschlechter und der KP-Stand unseres kämpfenden Pokemon abgelesen. Diese beiden Informationen können durch Abgleich mit Tabelle 2 zur schnellen Frame-Bestimmung herangezogen werden. Um sicherzugehen sollte man aber zusätzlich noch die Status-Werte im Info-Bildschirm des Pokemons durch Abgleich überprüfen.

Stimmt das gefundene HYDROPI mit keinem aus der Tabelle überein, sollte man eigenhändig mithilfe des obigen Programms den getroffenen Frame bestimmen. Dazu gibt

man das Wesen und die Statuswerte in das Programm ein. Als START FRAME bietet sich 1000 und als END FRAME 1100 an. Als Ergebnis gibt das Programm den genauen Frame des getroffenen HYDROPI aus. Nach weiteren solcher Stichproben kann man das Zielframe entsprechend korrigieren.

Tabelle 2: Mudkip Manipulation Frames

Frame	Nature	Gender		Stats					
		M.	Z.	Hp	Atk	Def	SpA	SpD	Spe
1020	relaxed	♀	♀	20	13	11	10	10	9
1021	gentle	♂	♂	21	12	9	10	11	10
1022	naughty	♂	♂	21	13	10	10	9	10
1023	bashful	♀	♂	21	12	10	10	10	9
1024	timid	♂	♂	20	10	10	10	11	11
1025	careful	♂	♂	21	12	11	9	12	10
1026	naughty	♂	♂	21	14	11	11	9	10
1027	quiet	♂	♀	21	13	11	11	10	8
1028	naive	♂	♀	20	12	10	10	9	9
1029	docile	♂	♂	20	12	11	10	10	9
1030	hardy	♂	♂	20	12	10	11	11	9
1031	hardy	♂	♂	20	13	11	11	10	9
1032	gentle	♂	♀	20	13	9	11	12	9

Das richtige HYDROPI hat stets 21 HP und ist von männlichem Geschlecht. Das ZIGZACKS ist ebenfalls männlich. Nach vielen Resets entwickelt man ein gutes Gefühl für das richtige Timing. Deshalb üben, üben, üben!

1.4 Weitere Hinweise zu SMARAGD

Bevor es endgültig zum nächsten Kapitel geht, noch einige interessante Infos zum Spiel:

- Es kann allen Spinnern im Spiel ausgewichen werden (siehe dazu Anhang x.x)
- Potentielle Zeitfresser in der dritten Spielgeneration (Rubin, Saphir, Smaragd) sind die Lauf- und insbesondere Fahrradrouten, die möglichst gut geübt werden müssen
- Cursorstellungen werden in den Menüs niemals zurückgesetzt (vorausgesetzt das Spiel wird nicht erneut geladen)
- Fallen die Kraftpunkte auf 1/3 oder darunter, werden Wasserattacken um 50% verstärkt
- Ein angeschlossener Wireless Adapter verringert die Zeit bis man nach einem Soft Reset wieder ins Spiel gelangt um etwa 2 Sekunden

2. Der Run

2.1 Spieleinstellung

Zu Beginn solltest du auf jeden Fall den bisherigen Spielstand löschen. Drücke dazu im Titelbildschirm auf OBEN, SELECT und B gleichzeitig.

Bevor das eigentliche Spiel und der Timer gestartet wird, können bereits günstige Einstellungen vorgenommen werden. Klicke dazu auf „Optionen“ und ändere folgende Menüpunkte:

- Text speed: FAST
- Battle scenes: OFF
- Battle style: SET
- L/A (optional)

2.2 Split 1

Neues Spiel Wähle das Mädchen aus. Der Grund liegt im zweiten Kampf gegen den Rivalen, der sich gegen den männlichen Part sicherer gestaltet als gegen den weiblichen. Bei der Benennung des Spielcharakters wähle einen beliebigen Namen mit einem Buchstaben.

Wurzelheim Klicke dich durch die Dialoge, stelle dir Uhr ein, begib dich in das Haus deines Rivalen und laufe anschließend Richtung Route 101. Dort speicherst du vor Professor Bricks Tasche und führst die Softreset-Prozedur durch, um an das richtige Hydropi zu gelangen. Zur Erinnerung: Das Geschöpf sollt 21 KP haben und männlich sein. Siehe dazu erneut [1.3](#).

Route 101, Route 103 Laufe nach Norden bis zum Rivalen und spreche ihn von Links an. Gehe nach dem Kampf ein Feld nach rechts und anschließend durchgehend nach Süden.

Tabelle 3: Rival 1

Trainer	Pokemon	Moveset	Damage		Fight
			Min	Max	
Rival 1	Treecko	Pound	3 (94 %)	4 (6 %)	4× TACKLE
		+1	4 (94 %)	5 (6 %)	
		+2	5 (94 %)	6 (6 %)	
		Leer	–	–	

Triff Brendan im Labor und hole die Rennschuhe bei der Mutter.

Laufe zurück nach Oldale und verlasse die Stadt über den westlichen Ausgang in Richtung Route 102.

Route 102 Laufe weiter nach Westen und fordere den ersten Trainer heraus, in dem du ihn von rechts ansprichst. Anschließend umlaufe alle anderen Trainer, wie in Abb. X zu sehen, und erreiche Petalburg.

Tabelle 4: Youngster Calvin

Trainer	Pokemon	Moveset	Damage		Fight
			Min	Max	
Youngster Calvin	Poochyena	Tackle	3 (94 %)	4 (6 %)	3× TACKLE
		+1	4 (94 %)	5 (6 %)	
		+2	6 (88 %)	7 (6 %)	
		Growl	–	–	

Petalburg Dort angekommen geht es direkt nördlich in den Supermarkt für den ersten Einkauf. Besuche kurz das Pokécenter, um einen Spawnpunkt zu setzen und gehe darauf-

Tabelle 5: Einkauf 1

Item	Anzahl	Kosten
Potion	5	1500
Repel	2	700

hin in die örtliche Arena, um sich das Fangtutorial zeigen zu lassen. Verlasse Petalburg über den westlichen Ausgang in Richtung Route 103.

Route 103, Petalburg Forest Umlaufe die Grasflächen bis zum obersten nördlichen Feld. Stell dich in das obere Gras der unteren Fläche, setze Trank und Schutz ein. Betrete den Wald ohne die Trainerin vor dem Eingang herauszufordern. Siehe Abb. Y für den genauen Laufpfad der Route 103.

Weiche dem ersten Gegner mit der Manip-Technik¹ aus. Fordere anschließende den Aqua Grunt aus (siehe Tabelle 6). Manipuliere den nächsten Trainer ebenfalls und verlasse den Wald über den nördlichen Ausgang. Weiche anschließend den zwei Trainern unter dem Steg aus und betrete Rustboro City.

Rustboro City Gehe nun auf direktem Wege in die örtliche Arena. Laufe durch den linken Eingang ins Labyrinth und spreche den Teenager von hinten an. Laufe oben herum und trete gegen den zweiten Teenager an. Zu guter Letzt wird der Wanderer besiegt und es folgt der Kampf gegen die Arenaleiterin. Sollten die KP bei unter 22 liegen, heile das Mudkip mit einem Trank. Für alle Kampfdetails, siehe Tabelle x.

¹Siehe Anhang x

Tabelle 6: Aqua Grunt

Trainer	Pokemon	Moveset	Damage		Fight
			Min	Max	
Aqua Grunt	Poochyena	Tackle	5 (94 %)	6 (6 %)	TACKLE a lot
		+1	6 (19 %)	8 (6 %)	
		+2	8 (31 %)	10 (6 %)	
		+3	10 (44 %)	12 (6 %)	
		+4	11 (6 %)	14 (6 %)	
		Howl	—	—	
		Sand Attack	—	—	

Tabelle 7: Rustboro Arena Fight Details

Trainer	Pokemon	Moveset	Damage		Fight
			Min	Max	
Youngster Josh	Geodude	Tackle	5 (18 %)	7 (25 %)	5× MUD-SLAP
Youngster Tommy	Geodude	—	—	—	AQUA GUN (2x Select)
	Geodude	—	—	—	AQUA GUN
Hiker Marc	Geodude	—	—	—	AQUA GUN
	Geodude	—	—	—	AQUA GUN
Leader Roxanne	Geodude	—	—	—	AQUA GUN
	Geodude	—	—	—	AQUA GUN
	Nosepass	Tackle	5 (94 %)	6 (6 %)	(if HP<31 GROWL)
		Rock Tomb	13 (19 %)	16 (6 %)	3-5× AQUA GUN
		-1	10 (38 %)	12 (6 %)	
		Harden	—	—	
		Block	—	—	

2.3 Split 2

Abra Manip and Saving Peeko

A Trainer Manipulationen

Dieser Abschnitt ist zu größten Teilen dem "Gen 3 spinner mechanics" Pastebin Dokument von Exarion entnommen.

Spinner sind NPCs, die an Ort und Stelle zufällig rotieren. Spinner halten vier Werte (eine Kombination aus UP, DOWN, LEFT, RIGHT), welche das Rotationsverhalten steuern. Mit jedem neuen Würfelwurf, wird eines der 4 Werte ausgelost. Beispiel: Eine Spielfigur mit UP, UP, DOWN, DOWN wird in 50 % der Fälle nach oben und mit 50 % der Fälle nach unten rotieren.

A1 Renn-Manipulation

Da der Rennmodus den Spinner beeinflussen kann und dessen Clock zurücksetzt, kann dieser Umstand gezielt genutzt werden. Man kann einige Spinner sehr einfach passieren, in dem man nur bis zu einem bestimmten Feld rennt und anschließend am Spinner vorbeigeht. Als Beispiel: Möchte man einen Spinner rechts passieren, kann man bis zum Feld 1D, 1R rennen und ihn zwingen nach unten zu sehen. Anschließend läuft man in normaler Geschwindigkeit an ihm vorbei.

Noch schneller ist die Rennen-Rad-Bewegung, erfordert aber einiges an Übung.

A2 Menü Manipulation

Erzielt man mit der Renn- und Radmanipulation keine zufriedenstellenden Ergebnisse, kann stattdessen auf die Pausenmanipulation zurückgegriffen werden.

Wird nach einem potentiellen Spin-Frame das Startmenü geöffnet, wird der Timer zurückgesetzt und man kann vorbeiziehen soweit der Spinner nicht die kritische Richtung blickt.

A3 Taschen Manipulation

Öffnet man die Tasche, friert es den Spinner für 31 Frames ein und man kann in sicherer Weise passieren. Allerdings benötigt das Taschenöffnen etwa 2 Sekunden, was eine etwas zeitaufwändigere Manipulation darstellt.