

Björn Rohwer

Unnützes Wissen[®]

für

G A M E R

555


verrückte Fakten
über Videospiele



Loewe

Unverkäufliche
Leseprobe





Björn Rohwer
Unnützes Wissen für Gamer



Björn Rohwer

Unnützes Wissen[®]

für

GAMER

555

verrückte Fakten
über Videospiele

 **Loewe**



ISBN 978-3-7855-8633-4

1. Auflage 2017

© Loewe Verlag GmbH, Bindlach 2017

Bereits erschienen als eBook unter dem Originaltitel

Ummützes Wissen für Gamer: 555 verrückte Fakten über Videospiele

© Björn Rohwer

Fotos: © iStock.com/kimberlywood, © iStock.com/Askold Romanov

Umschlaggestaltung: Michael Dietrich

Printed in Poland

www.loewe-verlag.de

Inhalt

Vorwort	7
Breaking News	9
Hyruler Weisheiten und Taschenmonster	33
Vom Reiskocher in die Spielewelt	47
Aus dem Pilzkönigreich	53
Buntes Allerlei I	70
Blauer Igel in Sicht	86
Mehr als Klempnerei	96
Gegen das Gesetz	117
Graue Vorzeit	120
Buntes Allerlei II	124




Vorwort




Zwei Brüder, beide Klempner, springen Tag für Tag in Latzhosen über grüne Wiesen, sammeln Pilze, um Superkräfte zu erlangen, und jagen nach Schildkröten. Ein blauer Igel mit Turnschuhen rennt einem verrückten Wissenschaftler hinterher, um niedliche Tiere aus dessen gruseligen Maschinen zu befreien. Ein Junge wird mit knapp zehn Jahren von seinen Eltern in die weite Welt entlassen, um möglichst viele Lebewesen einzusperren und sie in gefährlichen Kämpfen aufeinanderzuhetzen. In Videospielen haben wir uns an die seltsamsten Geschichten gewöhnt und nehmen sie ganz selbstverständlich hin – schließlich würde niemand *Mario*, *Sonic* oder *Pokémon* logisch hinterfragen. Abgestumpft sind Gamer deshalb aber noch lange nicht. Auch in diesen fantastischen Welten finden sich noch immer unzählige Geheimnisse, die uns überraschen, schockieren oder zum Lachen bringen. *Unnützes Wissen für Gamer* präsentiert 555 dieser kuriosen Fakten.

Die folgenden Seiten sind mit allerlei kleinen Anekdoten und Easter Eggs aus Videospielen gefüllt – quer durch alle Bereiche der Gaming-Branche. Dabei werden



verrückte Ereignisse aus den Entwicklerstudios preisgeben, Insiderwitze einiger Designer aufgedeckt und völlig absurde Hintergrundgeschichten erzählt. Welche ungeklärten Rätsel sind in den Spielwelten noch zu lösen? Was haben sich die Entwickler eigentlich bei ihren Werken gedacht? Und wieso kommt mir die Grundschule in Silent Hill nur so bekannt vor?

Viel Spaß bei der Erkundung dieser und noch zahlreicher weiterer Fragen!



Breaking News

1. Das finnische Entwicklerstudio Rovio kam durch die damals grassierende Schweinegrippe auf die Idee, Schweine zu den Gegnern in *Angry Birds* zu machen.



2. Im Atomkraftwerk aus *Call of Duty: Black Ops 2* findet man eine pinke Box mit Donuts. Die Entwickler spielen damit auf *Die Simpsons* an – genauer: auf Homer Simpsons Arbeitsplatz und sein Leibgericht.



3. *Fallout 3* und *Fallout: New Vegas* enthalten die Waffe Fatman, bei der ein Läuten signalisiert, dass sie fertig geladen ist. Das Läuten ist in Wirklichkeit die Essensglocke beim Spielentwickler Bethesda.



4. *Portal 2* sollte ursprünglich über ein Gel verfügen, das Spielern die Möglichkeit gibt, an Wänden hochzugehen. Das Feature wurde aber gestrichen, da die Tester immer wieder über starke Übelkeit klagten.

5. Während der Entwicklungszeit von *Forza Motorsport 2* haben die Designer zusammen 41 Strafzettel für Geschwindigkeitsübertretungen erhalten und zwei Teammitglieder mussten ihren Führerschein abgeben.



6. Der Creeper aus *Minecraft* basiert auf einem misslungenen Schwein, bei dem die Höhen- und Breitenwerte vertauscht wurden.

7. Das Spiel *Destiny* von Hersteller Bungie wurde bereits drei Jahre vor seiner offiziellen Ankündigung in *Halo 3: ODST* angeteasert.

8. In *Need for Speed: Most Wanted U* lassen sich drei Warpröhren aus dem *Super Mario*-Universum finden.

Diese sind nicht nur eine Anspielung auf das Pilzkönigreich, sie geben auch Zugang zu geheimen Abschnitten und Autos im *Mario Kart*-Stil.



9. *Portal 2* sollte eigentlich keinerlei Portale beinhalten. Erst nachdem ausnahmslos jeder Tester sich über das Fehlen beschwert hatte, änderte Valves Team seine Meinung.

10. In *Castlevania: Lords of Shadow* liegt neben einem Skelett eine Nachricht, in der uns der Tote mitteilt, dass die Rohre des Schlosses in einem so schlechten Zustand sind, dass sogar sein Bruder Mario erschüttert wäre.

11. Die Idee, einen Kuchen als Belohnung in *Portal* einzubauen, kam aus dem allerersten Team-Meeting. Zunächst wurde überlegt, welche Ziele man mit dem Spiel verfolgen wollte, und nach etwa 15 Minuten Stille sagte ein Mitarbeiter, dass viele Menschen Kuchen mögen.





12. Commander Shepard aus *Mass Effect* ist nach Alan Shepard, dem ersten Amerikaner im Weltall und dem fünften Menschen auf dem Mond, benannt worden.

13. Für die Arbeit an *Batman: Arkham Asylum* gab es einen Entwickler, der ausschließlich für das Cape von Batman verantwortlich war.

14. *Banjo-Kazooie: Schraube Locker* hatte einen besonders steinigen Entwicklungsverlauf. Aus einer Techdemo eines klassischen Jump 'n' Runs für den Nintendo GameCube mit dem Titel *Banjo-Threeie* wurde *Banjo X*, ein Jump 'n' Run für die Xbox, dann ein Kartspiel für die Xbox 360 namens *Banjo-Kazoomie* und letztendlich ein Mix aus allerlei Ideen der verschiedenen Anläufe.

15. Legt sich die Spielfigur neben einen der Grabsteine auf der Mehrspielerkarte Sanctuary aus *Call of Duty: Modern Warfare 3*, hört man Geisterstimmen.

16. Gibt man in das Telefon aus *Silent Hill: Shattered Memories* die zum Release des Titels gültige Nummer des Kundendienstes von Konami ein (2208330), sagt einem der



Kundenservice, dass man von Silent Hill aus anruft und dem Spieler nicht mehr zu helfen sei.

17. Auf dem Cover der Wii-Version von *Okami* ist ein Wasserzeichen der Gaming-Website IGN zu sehen. Der Designer hat das Artwork von der Website übernommen und dabei vergessen, das Wasserzeichen zu entfernen.



18. In *Mafia II* gibt es eine Statistik, die aufzeigt, wie lange der Spieler sich die sammelbaren *Playboy*-Magazine angesehen hat.

19. Die Erstausgabe von *Resident Evil: Revelations* für den Nintendo 3DS hat einen Druckfehler auf dem Rücken der Verpackung. Dort steht „Resident Evil: Revelaitons“.



20. Da *Scribblenauts* in Japan von Videospielverleger Konami herausgebracht wurde, gibt es exklusiv in dieser Version die Zusatzfiguren Solid Snake, Old Snake und

Big Boss aus *Metal Gear*, Goemon und Ebisumaru aus *Legend of the Mystical Ninja*, Alucard aus *Castlevania*, den Vic Viper aus *Gradius* und Manaka aus *LovePlus*.



21. Das Speichersymbol in *Brütal Legends* verändert sich an bestimmten Todestagen. Am 19. Februar (dem Todestag des ehemaligen AC/DC-Sängers Bon Scott) wird es zu einem Blitz, am 19. März (dem Todestag von Rand Rhoads, dem ehemaligen Gitarristen von Ozzy Osbourne) zu einem „RR“ und am 8. Dezember (dem Todestag des Gitarristen von *Pantera* und *Damageplan* „Dimebag“ Darrel) zu einer Münze.

22. *Borderlands* enthält 17.750.000 verschiedene Waffen.

23. Die japanischen Spieler haben sich so sehr über den hohen Schwierigkeitsgrad von *Catherine* beschwert, dass das Unternehmen Atlus einen Super-Easy-Modus per Patch nachgeliefert hat.



24. In *Gears of War 3* bekommt man „3.0 Ernstge-meint“ für das Erreichen von Stufe 100 und das Gewin-

nen jeder der 64 Onyx-Medaillen. Was zunächst relativ normal klingt, kostet aber mindestens eine vierstellige Stundenzahl.

25. Die Zahl 13 spielt eine wichtige Rolle in *Final Fantasy XIII*. Es gibt 13 Kapitel, die Rückblicke finden 13 Tage vor Kapitel 1 statt, es gibt 13 Item-Shops, 13 mythische Aufnahmen zur Geschichte der Spielwelt, das digitale Tagebuch hat 13 Untermenüs, und um eine Fünf-Sterne-Bewertung zu bekommen, muss man 13.000 Kampfpunkte sammeln.



26. In *The Darkness* lassen sich auf den im Spiel verteilten Fernsehern die Filme *Wer die Nachtigall stört*, *Der Mann mit dem goldenen Arm*, *Street Fighter*, eine Episode der Serie *Flash Gordon* sowie zwei *Popeye*- und *Gabby*-Cartoons in voller Länge sehen.

27. *Dead Rising* verlangt für das Achievement „7 Tage überleben“ dem Spieler eine Nonstop-Session von mindestens 14 Stunden ab – ohne die Möglichkeit abzuspeichern.