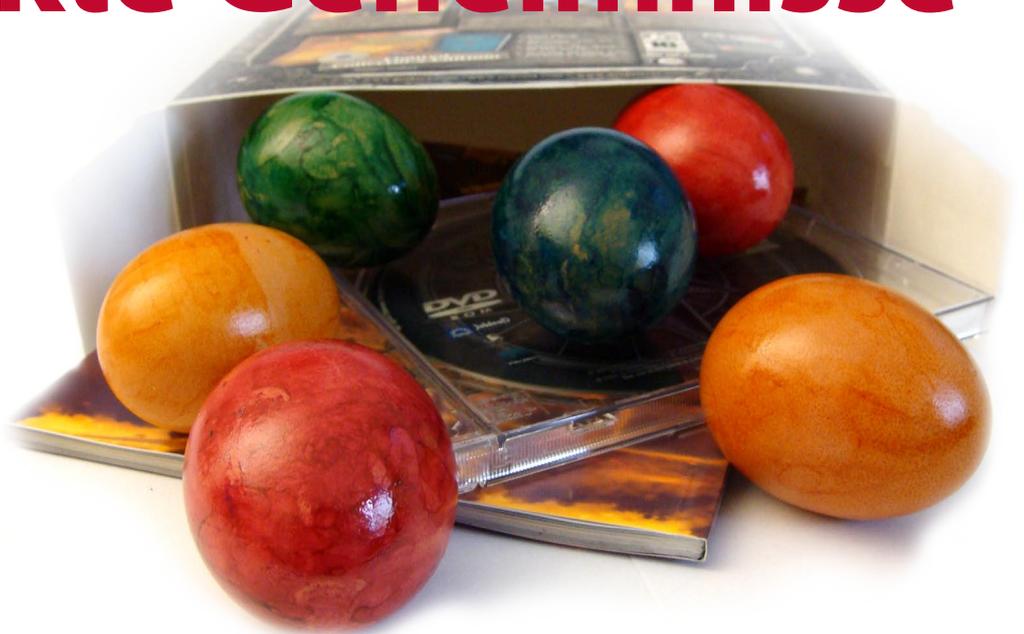


Versteckte Geheimnisse

In vielen Spielen schlummern verborgene Inhalte, von Mitarbeitern aus Spaß, Kalkül oder Trotz versteckt. Diese »Ostereier« erfreuen findige Spieler, sind bei den Firmen aber wenig beliebt. Deshalb werden sie immer seltener.



Es gibt keinen Grund, warum irgendjemand im Rollenspiel **Gothic 2: Die Nacht des Raben** auf die Felsen über dem Herrenhaus der Gelehrten klettern sollte. Ein Weg dorthin existiert nicht; man muss sich durch unwegsames Gelände schlagen und gewagte Sprünge tun, nur um dann auf einer kahlen Felsplatte zu landen, die für das Spiel keinerlei Bedeutung hat. Dass kaum jemand auf die Idee kommen würde, diese sinnlose Strapaze zu wagen, war auch den Designern von **Die Nacht des Raben** klar. Deswegen haben sie dort oben ein Geheimnis versteckt. Mitten in der Mittelalter-Welt von **Gothic 2** liegt auf dem Plateau ein rostiges Autowrack. An der Fahrertür hängt ein Zettel, darauf steht augenzwinkernd: »Nun ja, ich wollte eben immer schon mal ein Spiel mit Autos machen.«

Solche verborgenen Gags in Spielen haben einen Namen: »Easter Eggs«, Ostereier – weil sie mit Absicht versteckt wurden und dem Finder einen überraschenden Moment der Freude bescheren. Ostereier sind kleine Geschenke, die den Käufern untergejubelt werden; sie stecken in vielen Spielen, und sie sind längst zu Kultobjekten avanciert.

Ursprung der Spezies

Was von den Programmierern heutzutage ganz bewusst als »Running Gag« in den Programmcode implementiert wird, basiert auf einer langen Tradition. Das erste Ostereier steckte im Spiele-Uropa **Adventure** für den Atari 2600, in dem der Programmierer Warren Robinett 1978 einen Bonusraum versteckte. Darin war schlicht und einfach zu lesen: »Entwickelt von Warren Robinett«. Dieser simple Satz war ein gezielter Ungehorsam gegen Robinetts Arbeitgeber Atari, denn der hatte es den Mitarbeitern aus Angst vor Abwerbungen und Personenkult streng untersagt, ihre Namen in der Öffentlichkeit preiszugeben. So griffen einige gewitzte Programmierer, die nicht in der Anonymität der Software-Riesen untergehen wollten, erstmals gezielt auf verschiedene »Gag-Modi« zurück. In den 80ern bestanden diese kleinen Botschaften noch aus Grüßen, einer versteckten Credits-Liste oder aus Seitenhieben auf die leidige Konkurrenz. Später wurden die Easter Eggs aufwändiger und provokanter, und das nicht nur im Softwarebereich, sondern auch im Filmgewerbe oder bei Hardware-Herstellern.

Was steckt im Ei?

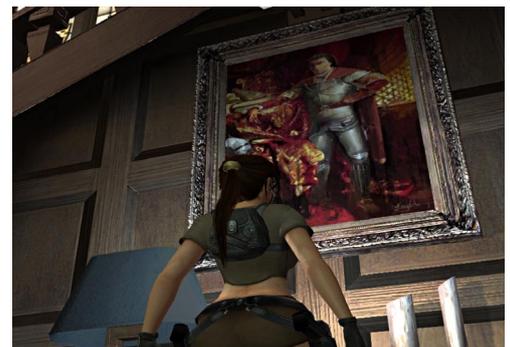
Sind Easter Eggs Albernheiten, die von den Entwicklern während einer Kreativpause eingestreut werden? Sind sie anarchistische Kleinkunstprojekte oder gar spöttische Verstöße gegen die Firmenregeln? »Ursprünglich handelt es sich um Programmbestandteile, die von einzelnen Teammitgliedern in der Software aus Jux versteckt wurden«, erklärt David Skreiner von Jowood. »Das geht von subtilen, kaum bemerkbaren Details – etwa Buchstaben, die in Gothic an unzugänglicher Stelle versteckt sind und Initialen bilden – bis hin zu komplexen Minispielen. In Excel 97 gab es sogar eine kleine Flugsimulation«. Easter Eggs sind, wenn sie gut gemacht wurden und kreativ eingebunden sind, eine Belustigung und Belohnung für den Spieler. Sie enthalten oft Insider-Späße und geben dem Produkt möglicherweise sogar einen anarchistischen, frechen Touch. Und die Fangemeinde der kleinen Überraschungseier ist größer, als man gemeinhin annimmt; es existiert sogar eine dezidierte Käuferschicht, die sich vor allem an den Werten und Inhalten des Schabernacks in der Software orientiert.



Designer verewigen sich selbst: Ein verborgener Namenszug im Atari-2600-Spiel »Adventure« gilt als das erste Easter Egg in einem Spiel.



Versteckte Minispiele: Guybrush Threepwood kann in »Flucht von Monkey Island« Murrays Schädel in einer Pong-Variante herumschlagen.



Anspielungen: Der Herr auf dem Gemälde in »Tomb Raider: Legend« ist Kain aus dem Vorgängerspiel des Entwicklers Crystal Dynamics.



Im Programmcode von **GTA: San Andreas** liegen interaktive Sexszenen, die sich mit einer Modifikation freischalten lassen. Der Hersteller Take 2 musste das Spiel vom Markt nehmen und entschärfen.



Die braunen Pixelflecken in der Mitte dieses Screenshots sorgten 1995 für einen Skandal: Ein Programmierer hatte homosexuelle Badehosenträger in die Simulation **SimCopter** eingeschmuggelt.

Lexikon der Arten

Easter Eggs kann man grundsätzlich in fünf verschiedene Kategorien einordnen.

Designer verewigen sich selbst: Die älteste Form des Easter Eggs ist nach wie vor eine der populärsten, denn es lockt der Reiz des Undercover-Ruhms. Mal verewigen sich Mitarbeiter aus der zweiten Reihe, mal stecken ganze Teamfotos im Programm, dann wieder hinterlassen Leveldesigner Widmungen für ihre Liebsten. In **Psychonauts** zum Beispiel hat ein Leveldesigner in Lungenfisch-City ein Foto seiner Freundin aufgehängt. Selbst Firmenchefs sitzen hier und da der Schalk im Nacken: Beim Boss in **Half Life: Opposing Force** hören Sie seltsame Geräusche. Spielen Sie diese rückwärts ab, ergibt das Gebrabbel Sinn: »Um das Spiel zu gewinnen, musst du mich umbringen!« Gesprochen hat's der Gearbox-Boss Randy Pitchford. Die Tradition begründete der id-Software-Frontmann John Romero, als er in **Doom 2** in einem Geheimraum den eigenen virtuellen Kopf platzierte, auf den man auch noch schießen musste. Mitunter dienen verborgene Räume auch ernsthaftem Andenken: In **Max Payne 2** lässt sich im siebten Kapitel ein Schrein mit Foto aufspüren, der an den verstorbenen Mitarbeiter Miika Forsell erinnert.

Versteckte Minispiele: Welcher Aufwand in Easter Eggs fließen kann, zeigen die Mini-

Spiele, die sich in manchen Klassikern verbergen. Darunter fallen zum Teil schon existierende Vorgänger, etwa wenn sich auf einem Computer im Adventure **Day of the Tentacle** der Vorgänger **Maniac Mansion** oder in den Konsolen-Versionen von **Prince of Persia: Sands of Time** der komplette erste Teil der Serie spielen lässt. Oft sind die Minispiele aber komplett neu. In **System Shock** steckt zum Beispiel ein netter **Wing Commander**-Klon, in Flucht von **Monkey Island** gibt's die **Pong**-Variante »Murrayball«. Legendär wurde die 8-Bit-Version von **Pitfall 2** (1984): Die Cartridge enthielt ein verstecktes zweites Level, das umfangreicher und komplexer war als das Original. Selbst in Anwendungssoftware und Hardware schlummern Mini-Programme, in Microsofts Tabellenkalkulation Excel 2000 zum Beispiel ein Rennspiel, im Original-iPod verbirgt sich ein **Breakout**-Klon.

Anspielungen auf eigene Produkte oder auf die Konkurrenz: Der süffisante Seitenhieb oder amüsante Verweis auf Vorgänger gehört zum Standardrepertoire der Easter Eggs, und Meister dieser Klasse dürfte wohl LucasArts sein. Über Jahre hinweg war in jedem Spiel der Firma der Cartoon-Charakter Max (aus **Sam & Max**) verborgen, fast immer finden sich Anspielungen auf Star Wars oder Adventure-Serien: In Fluch von **Monkey Island** liegt ein X-Wing im Sumpf von Lucre, in **Indiana Jones**

und der Turm von Babel lässt sich Indy in den Cartoon-Piraten Guybrush Threepwood verwandeln. Der Raketenwerfer schießt dann mit Hühnchen. Manches Osterei ist eine Hommage an die eigene Vergangenheit: In **Tomb Raider: Legend** hängen in Lara Crofts Herrenhaus Bilder eines gewissen Kain – der Hauptcharakter aus **Legacy of Kain**, den Vorgängerspielen des Entwicklers Crystal Dynamics. Beliebte ist aber auch sanfter Spott in Richtung Konkurrenz, der Kennern ein Grinsen ins Gesicht schiebt. In der Todeszone von **Stalker** liegt zum Beispiel die Leiche eines bebrillten Mannes namens »Mr. Freeman« – ein Seitenhieb auf den Helden der **Half-Life**-Serie.

Bonus-Inhalte: Die bei den Spielern wohl beliebteste Form von Easter Eggs sind versteckte Inhalte, die das Spielerlebnis erweitern. In der Regel geht's dabei um zusätzliche Levels. Im Addon **Gegenangriff** zu **C&C: Alarmstufe Rot** klicken sich gewitzte Spieler gleich zu mehreren Missionen vor, in denen man gegen Riesenameisen kämpft. Im Rennspiel **Fatal Racing** liegen – nur durch Cheatwörter freischaltbar – noch mal doppelt so viele »inoffizielle« Strecken verborgen wie in der Hauptkampagne. Legendären Status hat das Kuh-Level aus **Diablo 2** erklommen, in dem Horden bewaffneter Milchvieh auf den Helden einhauen. Viele solcher Levels besitzen Deathmatch-Charakter, in denen einige Entwickler aufbegehren: »So, jetzt zeig ich dir mal, was eine Harke ist. Das kannst du nicht überleben, es sei denn, du bist ein verdammter Cheater!« Daneben gibt's durch Ostereier immer wieder amüsante Zugaben, vor allem Musik. Im ersten **Gothic** taucht zum Beispiel die Band »In Extremo« auf und gibt ein Konzert. Im Burgen-Baukasten **Stronghold** schmettert der Narr nach penetranterem Klicken das witzige Ständchen »Ich will ein Burgherr sein«. Und wer im ersten Level von **Splinter Cell: Double Agent** sechzigmal das Licht an- und ausknipst, bekommt einen versteckten Song zu hören.

Spaßiges Herumgeblödel: Eine Kategorie für den großen Rest, nämlich das Sammelsurium



Bonus-Inhalte: In Alarmstufe Rot: Gegenangriff gibt's eine verborgene Mini-Kampagne gegen riesige, feuerspuckende Ameisen.



Spaßiges Herumgeblödel: Wer in GTA: Vice City nach Easter Eggs sucht, findet ein Osterei – die Parodie auf das Phänomen.

Hinter dem Orkzaun

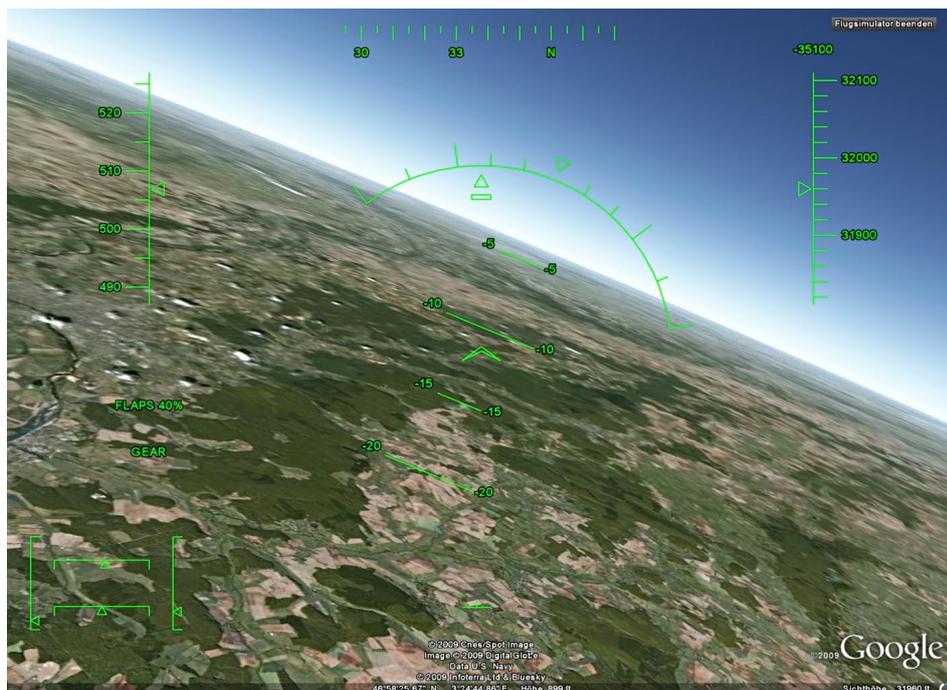
Im Rollenspiel **Gothic 2** kann man durch trickreiches Klettern in die (eigentlich unzugängliche) Region hinter dem Orkzaun vorstoßen, wo angeblich bedrohliche Massen orkischer Horden lauern. Stattdessen steht dort aber nur ein einsames Schild mit folgendem Text:

Okay Junge, du hast es hinter den großen Orkwall geschafft. Wie du siehst, ist die Geschichte mit den orkischen Horden hinter diesem Wall eine komplette Täuschung. Es gibt hier nichts mehr zu finden. Dieser Ort ist verlassen. Er ist das Ende der Welt.

Aber ich (ein mächtiger außerirdischer Zwerg, der nichts mit der Geschichte des Spiels zu tun hat und dessen Name hier nicht von öffentlichem Interesse ist), möchte dich warnen. Du wurdest hereingelegt, eine Geschichte zu glauben, die nicht wahr ist. (Sie wollen dich kriegen!)

Glaube nichts, was sie sagen. Halte deine Augen offen!

Der mächtige Alien-Zwerg



Sogar in Anwendungssoftware können Gags stecken. Aus **Google Earth** wird so zum Beispiel eine Flugsimulation.

von Gags, die zuhauf in Spielen stecken. Dabei geht's vor allem um sinnfreien Spaß und schnelle Lacher. In **Hitman: Blood Money** schwingt der eiskalte Killer auf einer Partybühne mit einer vollbusigen Schönheit (durchaus talentiert!) das Tanzbein. Im Adventure **Geheimakte Tunguska** entpuppt sich das Soundgemurmel im Hintergrund in der kubanischen Anstalt als zehnmütiges albernes Geplapper der Entwickler. In **Zoo Tycoon** fangen Parkbesucher zu kotzen an, wenn man einen von ihnen in »Zeta Psi« umbenennet. Wer Elefanten oder Nashörner ins Pinguingehege setzt, darf mit ansehen, wie sie von den Seevögeln verspeist werden. Hochgradig beliebt sind auch die Sprüche in Blizzards Strategiespielen **Warcraft** und **Starcraft**, die zunehmend absurder werden, je öfter man eine Einheit anklickt.

Alleingang? Gefeuert!

Es scheint, als wären Easter Eggs neben einer ironischen Heiligensprechung für die Programmierer auch ein Symptom für zeitweilige Unterforderung, eine Art gelangweilten Frustabbau oder schlicht eigenmächtige Alleingänge. Nicht alle Ostereier sind deshalb allen Spielern willkommene Überraschungen. »Wenn in einem Fantasy-Spiel ein Grabstein des »Mighty Alien Dwarf« liegt oder man eine Nachricht von Außerirdischen findet, mögen viele Spieler grinsen, andere fühlen sich möglicherweise gestört«, erklärt David Skreiner von Jowood. »Zu entscheiden, was ins Spiel und in die Spielwelt passt, ist die Aufgabe des Designers, der ja für das Gesamtergebnis verantwortlich ist. Ein schwacher Designer, der zu jeder Idee aus dem Team nur Ja und Amen sagt, wird meiner Erfahrung nach nicht lang Designer bleiben.«

Gut gemeinte Eigenwilligkeit kann Entwickler tatsächlich den Kopf kosten. 1995 erschien zum Beispiel die harmlose Rettungshubschrauber-Simulation **SimCopter** von Maxis (**Die Sims**), in der die Bürger den Piloten nach jeder erfolgreich bewältigten Mission mit einer Parade feiern. Nach dem finalen Einsatz wird der Hubschrauber-Held auf einmal von männlichen Muskelprotzen in Badehose umlagert und geküsst, wenn auch in sehr abstrakter Pixelgrafik. Den Gag hatte der homosexuelle Programmierer Jacques Servin heimlich ins Spiel geschmuggelt. Die Szenen sorgten für einen Skandal, Servin wurde daraufhin gefeuert, die kontaktfreudigen Kerle zügig durch einen Patch entfernt.

Gefährlicher Sex

Im schlimmsten Fall gefährden Easter Eggs den Erfolg des Produkts, etwa wenn die amerikanische Altersfreigabe-Prüfstelle auf versteckte erotische Inhalte stößt. Die waren früher gar nicht so selten – in **King's Quest 8** etwa darf der knackige Held Connor kleiderlos herumlaufen, im siebten **Leisure Suit Larry**-Teil lassen sich Brüste entblößen, in Actionspiel **Forsaken** kann die Söldnerin Nubia nackt auf ihrem Fluggleiter sitzen. In **Grand Theft Auto: San Andreas** schlummern im Programmcode sogar (eher harmlose) Sexszenen, die durch die berühmte Fan-Modifikation **Hot Coffee Mod** freigeschaltet wurden. Die Enthüllung brockte dem Publisher Rockstar und seiner Mutterfirma Take 2 im Jahr 2005 gehörigen Ärger ein; die Altersfreigabe in den USA wurde allein wegen der versteckten Liebeleien auf »Adults Only« (ab 18) angehoben, praktisch alle großen Handelsketten verbannten das Spiel aus den Regalen. Take 2 musste eine entschärfte Version nachproduzieren lassen und Gerichtsprozesse gegen er-



Wenn man in **Warcraft 3** oft genug auf ein Schaf klickt (links), dann scheidet es mit einer Explosion (rechts) aus dem Leben.

boste Kunden ausfechten. Die japanische Firma Tecmo zog 2003 gegen den Anbieter eines Patches vor Gericht, der den Bikini-Schönheiten aus der Beach-Volleyball-Simulation **Dead or Alive 2** die letzten Kleiderfetzen vom Körper zauberte. Das Verfassungsgericht gab Tecmo recht, der Patch-Produzent musste rund 14.000 Euro Strafe zahlen.

Egal, wie harmlos ein Easter Egg sein mag: Der Softwarehersteller muss Prüfstellen wie dem amerikanischen Electronic Software Rating Board (ESRB) oder dem europäischen PEGI auf Fragebögen angeben, was genau im Spiel enthalten ist. Stößt eine Prüfstelle auf relevante Inhalte, die im Fragebogen nicht angegeben worden waren, riskieren Entwicklerteam und Publisher eine nachträgliche Änderung der Altersfreigaben mit Konsequenzen bis hin zur Rückruf-Aktion, negative Schlagzeilen in der Presse inklusive.

Unter Aufsicht

Um solche Risiken zu vermeiden, schieben die meisten Firmen unautorisierten Spielinhalten inzwischen einen Riegel vor. Easter Eggs sind heute nur noch im Ausnahmefall anarchistische Scherze, die irgendein Programmierer an seinen Kollegen und der Qualitätssicherung vorbei ins Produkt schmuggelt. Stattdessen wird ihre ökonomische Effizienz abgewogen. »Easter Eggs erscheinen dann sinnvoll, wenn a) ein gewisser kommerzieller Erfolg für das Produkt absehbar ist, b) sämtliche Easter Eggs mit der Projektleitung abgestimmt sind und c) ausreichend Zeit und Budget vorhanden sind, um sie zu implementieren und zu testen, ohne die Fertigstellung wichtigerer Programmbestandteile zu gefährden«, urteilt der Jowood-Mann David Skreiner. In der Praxis heißt das in vielen Fällen: Easter Eggs sind unerwünscht. Microsoft unterbindet seit 2002 versteckte Spiele in den Office-Programmen; die meisten

hauseigenen Programme der Branchengrößen Electronic Arts, Ubisoft oder Sony sind von unerwarteten Überraschungen gründlich gesäubert. Wenn sie doch im Spiel landen, dann nicht mehr als kleine Rebellion, sondern aus Kalkül. Christopher Schmitz, Executive Producer von **Anno 1404**, sieht die Ostereier als erweiterten Dienst am Kunden: »Wir bauen als Entwickler gerne gut versteckte Easter Eggs ein, weil wir dem Spieler dadurch auch nach langer Spielzeit noch etwas Neues und damit mehr Spielspaß schenken können. Fans, die sich gezielt jeden Fleck im Spiel vornehmen und dabei versteckte Easter Eggs finden, freuen sich in der Regel sehr und lieben uns dafür.« Das ist löblich. Aber die von Amts wegen versteckten Ostereier scheitern oft an Produktionszwängen, wie Schmitz selbst einschränkt: »Leider ist es manchmal aufgrund von hohem Produktionsaufwand und zu kurzer Entwicklungszeit nicht möglich, schöne Easter Eggs einzubauen.« Aber man versuche es »an sich schon sehr gerne«.

Wo suchen?

Easter Eggs zu finden ist nicht immer einfach, manchmal sind sie sogar nur durch eine Cheat-Eingabe zu erreichen, was allerdings nicht Sinn der Sache ist. Wie findet man sie, wo muss man suchen? »Da Easter Eggs so mannigfaltig sein können wie die Spiele selber, gibt es hierfür natürlich kein Patentrezept«, erklärt Christopher Schmitz. »Aber der Spieler kann bei der Ostereisuche schon sehr erfolgreich sein, wenn er sich an folgende Grundregeln hält: Aufmerksamkeit für das Detail und wirklich mal alles ausprobieren – auch an Stellen, wo bestimmte Aktionen eher unpassend erscheinen.« David Skreiner von Jowood urteilt noch etwas differenzierter: »Simple kleine Scherze, etwa halbprominente Namen [siehe »Haris Pilton« in World



Im Actionspiel **Indiana Jones und der Turm von Babel** lässt sich der Gaststar Guybrush Threepwood freischalten, der dann die Peitsche schwingt.

of Warcraft, Anmerkung des Autors] wird man recht leicht finden. Aber die aus Steinen zusammengesetzten Initialen des Entwicklerstudios in einer entlegenen Ecke der Spielwelt? Schon nicht so leicht – und »alles absuchen« wäre bei der Größe mancher Spielwelten kaum ein brauchbarer Tipp.« Michael Röder von Atari kommentiert: »Generell sollte man nach allem Ausschau halten, was nicht hundertprozentig ins Spiel zu passen scheint. Des Weiteren lohnt es sich, oft auch an Stellen zu suchen, die nicht auf dem direkten Weg liegen.« Dazu gehören durchaus auch Stellen ganz außerhalb des Spiels, nämlich die Dateien selbst: In Archiven und Unterordnern liegen nicht selten kuriose Relikte oder absichtlich platzierte Kleinigkeiten, in Quelldateien können Texthinweise auf relevante Stellen im Spiel angelegt sein. Generell bilden Neugierde, Ausdauer und Einfallsreichtum die Kardinalstugenden aller digitaler Osterei-Sucher. Im Zweifel geben einschlägige Internet-Archive Tipps, etwa die deutsche Seite Mogelpower (► [Quicklink: 6082](#)) oder das englische Easter Egg Archive (► [Quicklink: 6083](#)) Auskunft.

Mutige Kleine

Wer sich für die komplette Matrix der Easter Eggs interessiert, der muss neben all dem bereits Beschriebenen auch die Augen offen halten nach Filmzitate, Plakaten, versteckten Level-Editoren und vielem mehr – die Bandbreite an verborgenen Gags wird mit jedem Medium, in dem wir uns selbst erfinden, größer und größer. Jede Firma, die es sich kreativ und finanziell leisten kann, wird Easter Eggs befürworten. Das sind paradoxerweise vor allem kleinere oder mittelständische Firmen, während die Ostereier in großen Produktionen glattgebügelt werden. Es sei denn, der eine oder andere Rebell schleicht sich ein – was wünschenswert wäre. Denn Kommerz und Eier passen höchstens in Legebatterien zusammen.

Gerald Meyer | **CS**



Wer in **Fallout 3** die Augen offen hält, findet ein abgestürztes UFO samt totem Alien und starker Superwaffe.