

25 JAHRE DUKE NUKEM 3D

GRAFIKBOMBE MIT 12 FPS

Ein wegweisender Ego-Shooter bekam in Deutschland nie die ihm zustehende Anerkennung. Warum eigentlich? Wir haben Duke Nukem 3D 25 Jahre später erneut gespielt. Von Harald Fränkel



DER DUKE

Er hat immer coole Sprüche auf den Lippen, sagt zu ungebeten Gästen »Your face. Your ass. What's the difference?« und tritt ihnen dann in den Hintern. Sein Antlitz strahlt vor Attraktivität (»Hm, don't have time to play with myself!«), der muskulöse Körper sieht aus wie eine Maschine (»Damn! I'm looking good!«), und als Held rettet er entführte Frauen (»Nobody steals our chicks ... and lives!«), die ihm nicht nur auf dem Friedhof zu Füßen liegen (»Rest in pieces!«).

Doch genug geschwärmt von Harald Fränkel, in diesem Artikel geht's um mich, den noch großartigeren Duke Nukem! Ich verrate euch, ob ... äh, dass mein erster Ego-Shooter-Auftritt auch nach 25 Jahren noch Spaß macht. Also, »Let's rock!«

Ich bin eher das Gegenteil eines Originalsprachefanatikers. Manchmal summe ich aber doch dankbar »Freude schöner Götterfunken«, wenn in Spielen, Filmen und Comics nicht jedes Wort übersetzt wird. Immerhin kämpfte Hal Jordan in meiner Kindheit gruseligerweise noch als »Die Grüne Laterne« oder »Die grüne Leuchte« (sucht euch eins aus) gegen Sinestro, und man durfte froh sein, dass Bruce Banner sich nicht in den »Unglaublichen Klotz« verwandelte. Was mich zu einem (Frauen-)Helden namens »Herzog Löschsiemiteineratombombeaus« bringt, der glücklicherweise nie so hieß.

Duke Nukem feierte nach zwei Jump&Run-Auftritten 1991 und 1992 am 29. Januar 1996 sein 3D-Bühnenjubiläum in einer Shareware-Fassung für den PC. Die Vollversion folgte am 19. April. Es ging darum, die Welt

vor einer Alien-Invasion zu retten, und zwar unter erschwerten Bedingungen: Der lebenswürdigste Prolet der Spielehistorie rang nicht nur mit E.T.s Verwandtschaft, er kämpfte auch gegen Zensur und Verbote.

Warum verbannte die BPjS oder »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« (heute: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, BPjM) den Titel auf den Index? Weshalb gilt Duke Nukem 3D nach Wolfenstein 3D und Doom als dritter großer Wegbereiter für das Genre? Und wusstet ihr schon, dass ein olympischer Bronzemedailengewinner für Duke Nukem 3D eine enorme Rolle spielte? Jetzt gibt es Antworten!

Von Tigerkatzen und Augäpfeln

Niemand kann Spiele lustiger erklären als die BPjS, deshalb lasse ich den Beginn von Duke 3D anhand der Indizierungsakte Revue passieren: »Duke findet sich, wahlweise dargestellt in Aufsicht oder aber anhand einer ins Bild ragenden, zunächst kleinkalibrigten Schusswaffe, auf dem Flachdach eines Hauses wieder. [...] Aufgesammelt werden können Medikits und Ammunition, was sich im Kampf mit alsbald auftauchenden, comicartig gezeichneten Tigerkatzen als hilfreich erweist. Um die ebenfalls pistolenbewehrten Tigerkatzen »umzunieten«, bedarf es mehr als eines Pistolenschusses (schrä-





Die mutierten Beamten des L.A. Police Department (rechts) erinnern an Gamorreaner aus Star Wars. Oder auch an Alf den Außerirdischen.



Duke Nukem bekämpft den Endboss des ersten Kapitels. Sogenannte Battlelords tauchen später immer mal wieder als Standardgegner auf.



der nicht bei der BPJS. Mit dem irritierenden Begriff »Aufsicht« beschreibt das historische Dokument der deutschen Behörde die Third-Person-Steuerung, die der Spieler mit F7 aktiviert. Wenn ich noch mal drüber nachdenke, könnte auch die Vogelperspektive der (sehr lobenswerten!) Automap gemeint sein. Dass irgendwo eine Pausenaufsicht, ein Parkwächter oder ein Bademeister herumlungert, habe ich nicht bemerkt.

Apropos Augäpfel: Als ich den retroesken Probezock auf dem PC begann, reagierte mein Körper wegen der VGA-Auflösung von 320x200 Pixeln zunächst mit einer heftigen Abstoßungsreaktion. Er drückte aus Selbstschutz den Schleudersitz und warf beide Kontaktlinsen aus. Und siehe da: Die antike Grafik-Engine kann bei minus neun Dioptrien sogar schon Kantenglättung! Doch Sarkasmus beiseite: Als Duke Nukem 3D erschien, galt es als technischer Meilenstein. Die Konsolenumsetzungen für PlayStation, Saturn, N64 und ja, sogar Segas Mega Drive konnten da nicht ganz mithalten.

Der Journalist Oliver Menne eskalierte seinerzeit förmlich, und zwar wegen des »rasend schnellen« Super-VGA-Modus. Wir Menschen aus der Kreidezeit hatten damals ja nichts, nicht mal flüssige Grafik. Deshalb jubelte der PC-Games-Redakteur über neun bis zwölf Bilder pro Sekunde, die bei

800x600 Pixeln mit einem Pentium-90-Geschoss möglich waren. Müsste mein achtjähriger Sohn Luke ein derart ruckelfreies (an dieser Stelle beim Lesen bitte auffällig unauffällig husten) Lego Harry Potter zocken, würde er umgehend beim Jugendamt anrufen und die Adoptionspapiere anfordern. Die theoretisch mit Duke Nukem 3D mögliche Auflösung von 1600x1200 Bildpunkten gehörte vor 25 Jahren in die Science-Fiction-Abteilung. Der spätere GameStar-Redakteur Peter Steinlechner bezeichnete diesen Grafikmodus in der Zeitschrift Power Play tatsächlich als »utopisch«. Trotzdem wischte das Werk von 3D Realms mit der direkten Konkurrenz den Boden auf. Das gilt sowohl für Wolfenstein 3D (1992) als auch Doom (1993) aus dem Hause id Software, die das Genre der Ego-Shooter erst salonfähig gemacht hatten.

»Frauen dienen nur als Requisiten«

Duke Nukem 3D wurde als optisch superrealistisch wahrgenommen. Vor dem Hintergrund, dass Erwachsene das Computerspielehobby damals noch weniger verstanden haben als heute, lässt sich nachvollziehen, weshalb gleich zwei Jugendämter die Indizierung forderten. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zitiert aus den Anträgen: »In Duke Nukem 3D werden insze-

fere Waffen stehen zunächst nicht zur Verfügung). Das Ableben gestaltet sich dennoch überaus effektiv: In einer auseinanderstrebenden blutigen Gewebemasse bleiben atomisierte Extremitäten, aber auch die Augäpfel, unschwer erkennbar.«

Dass im ersten Level keine schärferen Waffen zur Verfügung stehen, ärgerte mich bei meinem Retro-Check auch. Ich hätte mich über Dua Lipa als scharfe Waffe gefreut, doch die schnorchelte damals noch in ihrer Mutti herum. Wenigstens gibt es einige wirkungsvollere Waffen. Stevie Wonder hätte im ersten Level mindestens die Schrotflinte gefunden, der arbeitete seinerzeit aber lei-

»Wanna dance?« Duke Nukem gibt der Tänzerin einen mageren Dollar Honorar, damit sie ihre Brüste entblößt.



Dass Duke hier tauchen kann, galt 1996 noch als Musterbeispiel für brillantes Leveldesign.



nierte Gewalthandlungsmöglichkeiten mit sexistischen Darstellungen verknüpft. Die weiblichen Handlungsfiguren dienen als voyeuristischer Blickfang (»Mal sehen, was sie noch ablegen!«) und nett anzusehende Requisite, derer man sich bei Nichtgefallen auch entledigen kann. (»Was? Mehr habt ihr nicht zu bieten, dann mach ich euch wenigstens platt!«) Hier werden unterschwellige Normen und Wertvorstellungen in Bezug auf das weibliche Geschlecht transportiert, die als problematisch und besonders für männliche Jugendliche in ihrer Entwicklung als desorientierend einzustufen sind.«

In der BPJS-Akte wird auch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle zitiert. Deren Alterskennungen waren damals noch nicht Gesetz, sondern galten nur als Empfehlungen für Verkäufer, Käufer und natürlich Eltern. Die Anfang-der-90er-USK stufte Duke Nukem 3D ebenfalls als jugendgefährdend ein: »Als Folge möglichst effektiven Abschlachts bzw. fortgesetzten Tötens in Teilen wehrloser menschlicher Gegner werden Abstumpfungseffekte in Form einer bewusstseinsmäßigen Verrohung und Verharmlosung von Gewalt prognostiziert. Besondere Erwähnung findet zudem die

Wegen solcher Szenen erntete das Spiel viel Kritik: Die drei Damen sind gefesselt, nahezu nackt – und retten kann sie der Duke auch nicht.



pseudohumoristische Bezeichnung des Einstiegslevels: Hollywood Holocaust, die mit Befremden registriert wird.« Um an dieser Stelle eines festzuhalten: Es gibt in Duke Nukem 3D keine menschlichen Gegner, sondern nur humanoid aussehende Außerirdische in »Tigerkatzen«, Schweine- oder sonstiger Cartoon-Form.

Promi-Leichen pflastern seinen Weg

Zum Thema Humor: Die Entwickler wollten ihr Spiel immer als Parodie verstanden wissen. Der Duke steht für Hollywood-Actionhelden wie Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone oder Jean-Claude Van Damme. Einige Sprüche des großmäuligen Recken stammen sogar aus Filmen. Der Satz »I'll rip your head off and shit down your neck!« fällt so ähnlich in »Full Metal Jacket« von Regisseur Stanley Kubrick. »Sie leben«, der Science-Fiction-Streifen von John Carpenter, stand Pate für »It's time to kick ass and chew bubble gum. And I'm all out of gum.« Mit »Hail to the king!« feierte sich Bruce »Ash« Campbell in »Armee der Finsternis«.

Wer nicht nur wild ballert, sondern aufmerksam durch die Levels spaziert, stößt auf diverse prominente Leichen, zum Beispiel Luke Skywalker, Indiana Jones, Snake Plissken (Kurt Russell im Film »Die Klapperschlange«) und sogar auf den namenlosen Protagonisten aus Doom. Die BPJS-Akte zitiert einen Diplompädagogen, der das Spiel trotzdem nur semiwitzig fand: »So, wie Duke Nukem 3D generell für sich beansprucht, ko-

Luke Skywalker hängt in einer Höhle und sieht sehr angefressen aus. Duke Nukem 3D belohnt erkundungsfreudige Spieler.





Das zweite Kapitel spielt im All. In dieser Szene fliegt Duke mit einem Raketenrucksack durch eine Raumstation.



misch zu sein, verfolgen auch die detailverliebten Tötungsanimationen, das Wegspritzen von Blut- und Hautpartikeln, und das Wegsprengen ganzer Körperteile alleine das Ziel, Fun-Erlebnisse zu vermitteln.« Der Diplompädagoge schlägt von hier die Brücke zur »Lust an der Gewalt«, zur »puren« Lust zu zerstören, zu bedrohen oder zu zerschlagen, als einer bei Kindern und Jugendlichen vermehrt zu beobachtenden Verhaltensweise, auf die die Gesellschaft meist ohnmächtig reagiert«. Für ihn ist das »3D-Labyrinth virtuelles Abbild der komplexen Lebenswelt; nährt die virtuelle Allgegenwart feindlich gesonnener Figuren Gefühle der Bedrohung, die im realen Alltag fortwirken und Ängste schüren, die wiederum häufig Auslöser für Gewalthandlungen sind.«

Interessanterweise tauchen in der Akte auch Duke-Fürsprecher auf. Die BPJS zitiert etwa einen FidoNet-Nutzer. Jungen Lesern sei an dieser Stelle erklärt, dass das FidoNet ein primitiver Vorfahre des Internets ist. Vereinfacht ausgedrückt labern hier zwei verkabelte Telefone miteinander, um Daten auszutauschen. In einer für menschliche Ohren unverständlichen und schmerzhaften Maschinensprache. Das klingt dann wie ein Gespräch zwischen C3PO und R2D2. Der FidoNet-Nutzer jedenfalls so: »Das ganze Spiel trieft dermaßen vor Selbstironie, dass es selbst der BPJS auffallen muss.« Und die BPJS so: »Da die Kunstfreiheit auch die Wahl eines jugendgefährdenden, insbesondere Gewalt und Sexualität thematisierenden Sujets sowie dessen Be- und Verarbeitung nach der vom Künstler selbst gewählten Darstellungsart umfasst, ist zu prüfen, [...] wie die Belange der Kunstfreiheit im vorliegenden Falle zu gewichten sind. Gleichwohl ist zu prüfen, ob das Geschehen möglicherweise derart übertrieben inszeniert ist, dass es nicht ernst genommen wird.«

Geschmacklos und Gold wert

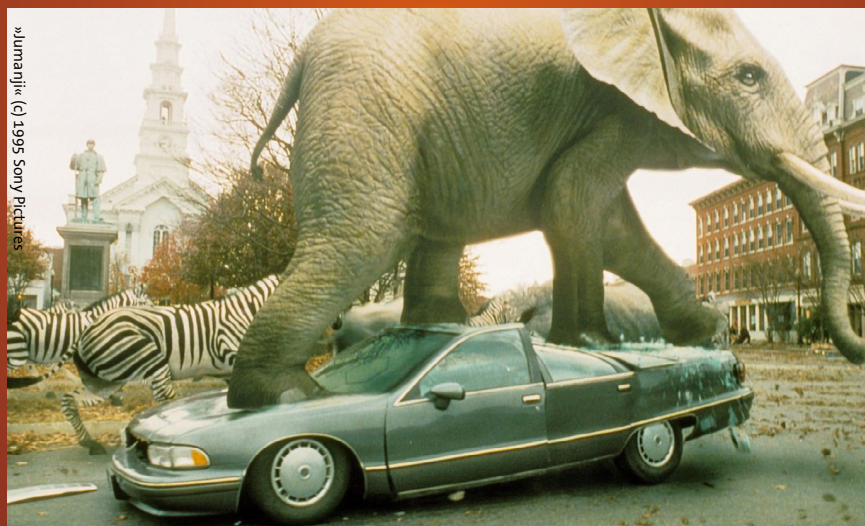
Duke Nukem 3D war sogar innerhalb der Spielepresse umstritten. Die Redaktion der

PC Player präsentierte sich reichlich uneins. Der spätere GameStar-Chefredakteur Jörg Langer lobte das Spiel, konstatierte aber auch: »Unter den Computerspielen gehört Duke Nukem 3D eindeutig zu den geschmacklosesten. Seien es die arroganten Sprüche, die vergossenen Pixelblut-Liter, das Eliminieren von Frauen-Sprites oder das Töten ganzer Monster-Horden – Gewalt pur steht auf dem Programm. Das Geschehen wirkt aber derart übertrieben, dass man es eigentlich nicht ernst nehmen kann.« Es ist leider nicht überliefert, ob Herr Langer damals auch fürs FidoNet schrieb.

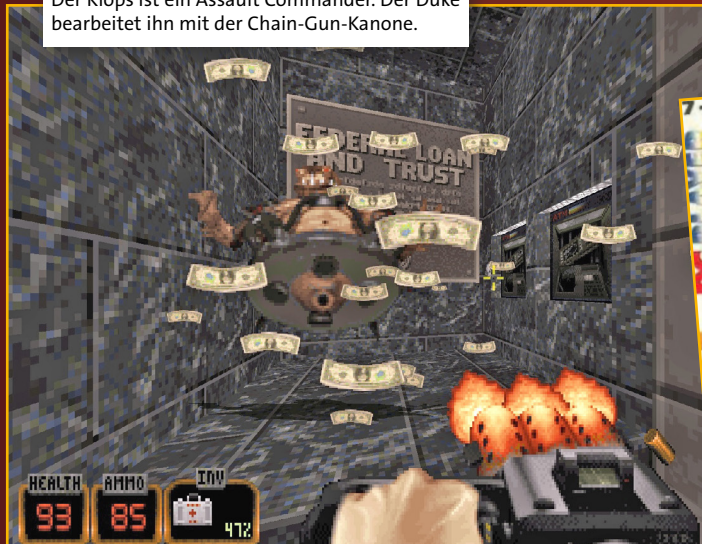
PC Player adelte das Spiel mit einem Gold-Award, ließ aber auch eine Frau zu Wort kommen, die alles andere als amused war. Auf alle Fälle brachte Redakteurin Monika Stoschek eine interessante Sichtweise abseits der von Männern dominierten Branche ein: »Meine Pseudonyme Mortal Moni oder Ripley in allen Ehren, aber dieses Spiel enthält Szenen, die selbst meine Toleranzgrenze in Sachen Brutal-Quote überschreiten. Das gnadenlose Abknallen nackter Frauen, die wehrlos gefesselt von der Decke hängen, finde ich gelinde gesagt daneben.« Die Journalistin spricht hier entführte Frauen an, die

Total Recall: Die Welt im Jahr 1996

Als Duke Nukem 3D erschien, spielte die Computertechnik auch in der Filmbranche eine immer größere Rolle. Im Februar 1996 sorgte das Fantasy-Abenteuer »Jumanji« mit Robin Williams und Kirsten Dunst für volle Kinos. Wer den Streifen damals gesehen hat, erinnert sich bis heute an die durchs Bild stampfende, computergenerierte Tierherde. Ein weiterer tricktechnischer Erfolgsfilm war »Toy Story«. Im Fernsehen ploppten noch immer neue Daily Talk-shows auf: »Johannes B. Kerner« und »Vera am Mittag« feierten im Januar 1996 ihr Debüt. »Die Wochenshow« mit den Ingolf Lück, Anke Engelke, Bastian Pastewka und Marco Rima ging im April auf Sendung. Wer sich als Duke-Nukem-3D-Veteran richtig alt fühlen möchte, führe sich vor Augen, dass der Ego-Shooter zur gleichen Zeit auf die Welt kam wie der YouTuber ConCrafter. Zwischen Januar und März 1996 geschahen auch zwei furchtbare Tragödien: Erstens kam die Spieleverfilmung »Mortal Kombat« mit Christopher Lambert als Donnergott Raiden ins Kino. Zweitens stand das Lied »Macarena« von Los Del Río auf Platz 1 der Charts.



Der Klops ist ein Assault Commander. Der Duke bearbeitet ihn mit der Chain-Gun-Kanone.



Das sagte die Presse

»Mit stumpfsinnigem Ballern löst man keine einzige Mission. Stattdessen muss man mit Ausrüstung und Lebensenergie haushalten, über und unter Wasser die Orientierung behalten und zahlreiche Puzzles lösen. Den selbstzufriedenen Quake-Designern von id Software sollte dieses Actionfeuerwerk auf jeden Fall zu denken geben.«

PC Player 7/96, Jörg Langer, Wertung: 80 (4 von 5 Sternen)

»Duke Nukem 3D ist ein Muss für jeden eingefleischten Actionfan. Die fast schon revolutionäre Grafik, und die vielen kleinen Gimmicks fesseln stundenlang an den Bildschirm. Durch den hohen Handlungsspielraum

entwickelt sich natürlich auch der Spielablauf entsprechend abwechslungsreich.«

PC Games 4/96, Oliver Menne, Wertung: 89

»Speziell das Leveldesign überzeugt: Jede Map sieht anders aus, ohne dass der rote Faden verloren geht, ständig gibt es Aha-Erlebnisse, Überraschungen und Gags. Die sind zwar schamlos aus verschiedenen Filmen geklaut, aber was soll's! Das Programm ist keine Innovationskanone, sondern mixt geschickt das Beste aus allen Actionwelten.«

Power Play 7/96, Peter Steinlechner, Wertung: 86

Videospiellezeitschriften wie Video Games oder Maniac verzichteten auf den Test der Importversionen für PlayStation und Co., da das Spiel zu der Zeit bereits indiziert war.

den Duke in Anlehnung an den Filmklassiker »Alien« bitten, sie zu töten. Darauf hatten natürlich auch die Stadtjugendämter hingewiesen. Zur Klarstellung: Man muss die Frauen nicht töten. Monika Stoschek führt weiter aus: »Das Spieldesign ist doch sonst nicht so einfallslos, wenn es um die Handlungsmöglichkeiten des Duke geht. Warum rettet er die Opfer nicht einfach, indem er die Aliens abknallt und ihre Geiseln befreit? Das täte seiner Macho-Rolle keinerlei Abbruch und ließe ihn obendrein noch zum echten Helden werden. Man komme mir nicht mit dem Parental Lock – welcher Spieler wird das schon aktivieren?«

Parental Lock? Ein ganz wichtiger Punkt! Es ist möglich, Duke Nukem 3D im Optionsmenü zu entschärfen, indem man ein digitales Vorhängeschloss anschaltet. Das bedeutet unter anderem: kein spritzendes Blut, kein Blut an Wänden, keine blutigen Fußspuren, keine platzenden Gegner, keine Frauen in Peepshow-Kabinen. Außerdem entfällt die Möglichkeit, einer Tänzerin einen Dollar zuzustecken, damit sie ihren BH öffnet, woraufhin Herzog Löschiemiteineratombombeaus lüsten »Shake it, baby!« sagt – mit der tiefen und kultigen Grabesstimme des US-amerikanischen Synchronsprechers Jon St. John. In der N64-Version war der Teil, der die Frauen betrifft, übrigens serienmäßig und nicht änderbar deaktiviert. Wie schon beim blutleeren Mortal Kombat brachte das Nintendo keine nennenswerten Sympathiepunkte bei der Spielerschaft ein.

Andere Länder, gleiche Sitten

In Australien gab es Duke Nukem 3D einige Zeit nur mit dauerhaft aktivierter Kindersicherung zu kaufen. Das Australian Classification Board, die Down-Under-Version der USK, hatte das Spiel nämlich nicht mal kennzeichnen wollen, sodass es automatisch mit verbotenen Medien gleichgestellt war. Eine ähnlich geschnittene Version stand in den Walmart-Filialen in den USA. Die Supermarktkette weigert sich bis heute

standhaft, »anstößiges« Material ins Programm zu nehmen. Letztlich stellte 3D Realms aber einen Patch zum Herunterladen bereit, der die Zensur wieder rückgängig machte.

Im Jahr 1999 wies der brasilianische Justizminister die Polizei an, Duke Nukem 3D und einige andere Ego-Shooter aus dem Handel zu nehmen. Es stand auch eine Geldstrafe in Höhe von umgerechnet rund 12.000 Euro im Raum, sollte man nicht Folge leisten. Das geschah, nachdem ein 24-jähriger Medizinstudent in Sao Paulo drei Menschen erschossen und acht verletzt hatte. Der Tatort war ein Kino. Angeblich habe ihn der erste Level von Duke Nukem 3D zu dem Anschlag bewegt. Andere Länder, keine anderen Sitten ... aber interessant, dass die technisch stark abgespeckte Mega-Drive-Version, die an die SNES-Umsetzung von Wolfenstein 3D erinnert, dennoch weltweit nur in Brasilien auf den Markt kam.

Zurück nach Deutschland, wo die BPjS nach »sorgfältiger Abwägung der beiden Güter von Verfassungsrang« zu einem Urteil

Mit dem Freezer lassen sich Gegner einfrieren. Ein Fußtritt genügt, dann zerspringen sie. Im Hintergrund lauert das nächste Schalterrätsel.



Bobfahrer Doug Sharp war das Vorbild für den Helden in Duke Nukem 3D. (Foto: Preston Keres)



Duke Nukem 3D erschien sogar auf Segas Mega Drive. Die 16-Bit-Version gab's nur in Brasilien, wo man gegen den Verkauf der PC-Version vorging.



sehen. Doch die alleine machen aus dem Computerspiel noch keine Satire, geben vielmehr einen Oberflächenreiz, der die inkriminierten Gewaltdarstellungen nicht relativiert, sondern umgekehrt um zynische, bagatellisierende Elemente erweitert.»

Ob die Diskussion um Brutalität und Sexismus dem Spiel geschadet oder gar geholfen hat, darüber lässt sich wunderbar streiten. Ich habe da aber eine Vermutung, die etwas damit zu tun hat, dass sich der Titel allein in den Vereinigten Staaten über 3,5 Millionen Mal verkaufte.

Schrumpf zum Schlumpf!

Bei Wolfenstein 3D bewegte sich der Spaß Anfang der 90er im wahrsten Sinne des Wortes noch auf Erdgeschossniveau. Duke Nukem 3D brillierte mit deutlich anspruchsvollerer designten Levels, die auch vertikal enorm weitläufig ausgebaut waren. PC-Player-Redakteur Florian Stangl stellte in diesem Zusammenhang als besonders heraus, was heute niemand mehr erwähnen würde, die Möglichkeit, sich völlig frei umzuschauen:

»Der Spieler sieht das Geschehen aus der Ich-Perspektive, darf den Kopf heben, über die Schulter blicken und natürlich laufen, springen und kriechen.«

Ich war während meines Retro-Checks überrascht, wie hoch der Rätselanteil in Duke Nukem 3D ist. Manchmal hatte ich sogar das Gefühl, dass die Ballerei als Nebenrolle auftritt. Was die Fans damals noch festsetzte: Teile der Umgebung waren zerstörbar, und es wimmelte nur so von Geheimräumen, die nützliche Ausrüstung verbargen. Erkunden wurde belohnt! Die als Grafikmotor im Hintergrund werkende Build-Engine konnte außerdem schräge Flächen darstellen, eine weitere Verbesserung im Vergleich zu Wolfenstein 3D und Doom.

Duke Nukem 3D gilt heute als Klassiker und Wegbereiter für folgende Ego-Shooter-Generationen. Meiner Meinung nach hat das aber wenig mit den eben genannten Merkmalen zu tun. Der Star-Wars-Shooter Dark Forces glänzte bereits ein Jahr zuvor mit ähnlichen Features und bot obendrein eine tragfähige Story mit vielen Zwischensequenzen.

Das Werk von 3D Realms hielt mit einem cooleren und humorigen Alter Ego samt bizarrer Ausrüstung dagegen. Aliens mit der Schrumpfkannone auf Schlumpfgroße verkleinern und dann zertreten? Irgendwie finde ich das bis heute fies – aber leider auch bis heute lustig. Das Spiel sammelte auch Pluspunkte, weil es einen Multiplayer-Modus und den Leveleditor gratis mitlieferte.

Nicht zuletzt liebte die Zielgruppe den Titel fraglos auch wegen der sexistischen Attitüde. Das zu bestreiten, wäre naiv. Mitte der 90er war der typische Spielefan nun mal noch ein lebendes Klischee, nämlich jung und männlich. Namhafte Historiker vertreten zwar die Meinung, dass es damals neben Monika Stoschek noch eine zweite Computerspielerin gegeben haben soll, sie irren aber allesamt! Ich weiß das definitiv besser als irgendwelche regierungstreuen Wissenschaftler, weil ich an der YouTube-Universität in Nordkorea studiert und obendrein ein Telegram-Koch-Diplom habe.

Happy End

Mittlerweile dürfen sich auch Jugendliche ohne elterliche Erlaubnis und offiziell mit Duke Nukem 3D vergnügen. Die BPjM strich das Spiel bereits 2017 vom Index, noch vor der normalerweise üblichen 25-Jahre-Frist. Das um ein Kapitel erweiterte Remake Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour wurde von der USK gleich mal ab 16 Jahren freigegeben. Im Jahr 2011 erschien ferner ein echter Nachfolger von Duke Nukem 3D. Wie der genau hieß, habe ich leider vergessen, es dauerte aber Forever, bis er nach einer endlosen Entwicklungsodyssee endlich erschien. Ach ja, aus der Abteilung »Unnützes Nerd-Wissen zum Angeben« bin ich noch folgende Information schuldig: Der eingangs erwähnte US-amerikanische Bobfahrer und Olympionike Doug Sharp diente als optisches Vorbild für Dukes erstes 3D-Abenteuer. Wahrscheinlich weil sein Schädel so was von naturkantig aussieht, dass die Grafiker null Arbeit damit hatten. ★



Die Schrumpfkannone gehört zu den lustigsten Ideen in Duke Nukem 3D: Verkleinerte Gegner lassen sich mit dem Fuß zertreten.