

DER DUKE KOMMT

Nach über acht Jahren bangen Wartens soll Duke Nukem Forever dieses Jahr in den Regalen liegen. Wir decken die geheimen Gründe für die Verspätung auf.

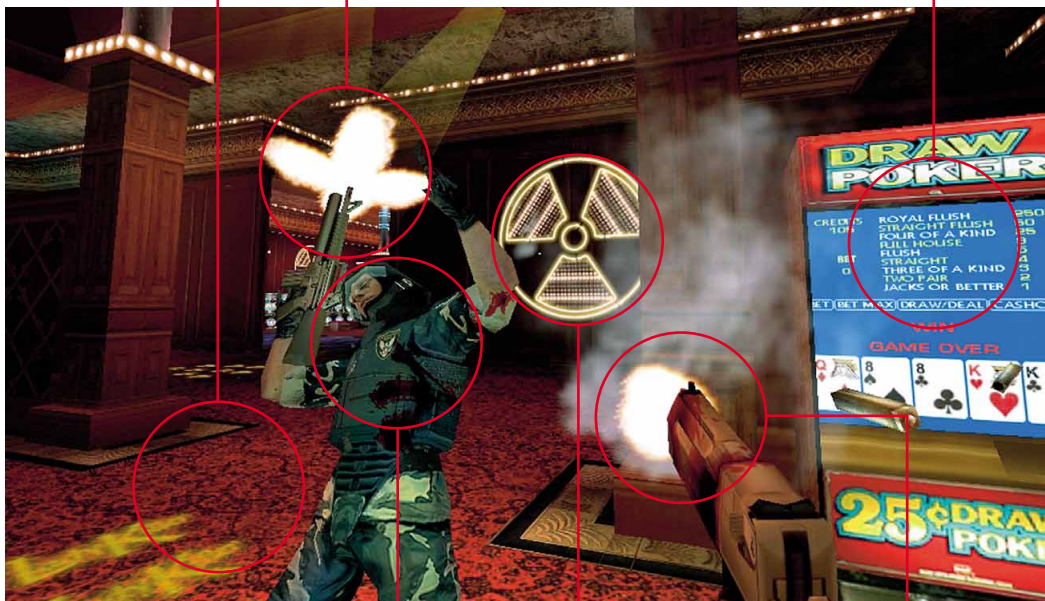


WARUM SO SPÄT?

Der Teppich soll einem Original-Kasino-Teppich aus Las Vegas ähnlich sehen. Die Arbeiten am Bodenbelag dauern aber noch an. Wer George Broussard mit einem Fotoapparat durch ein Kasino kriechen sieht, mag ihn daher bitte nicht stören.

Um Aussehen, Klang und Mündungsfeuer der Schusswaffen realitätsnah wiederzugeben, musste das Duke-Nukem-Team fünf Jahre lang zum Schießen nach Afghanistan. Die Überlebenden sind inzwischen wieder da und arbeiten weiter.

Nur ein Poker-Automat? Denkste, hinter dem Requisit steckt ein neuartiges Kartenspiel, das 3D Realms von einem Kartenspiel-Erfinder entwerfen ließ. Die Entwicklung verschlang über 100.000 Dollar und dauerte sieben Jahre. Dumm nur: Das Kartenspiel war zu kompliziert, musste entfallen. Deshalb steht hier ein Poker-Automat. Ist ja auch was.



Die Feinde sollen aggressiver sein als alles, was Sie je gesehen haben. Deswegen verschob 3D Realms die Veröffentlichung — und filmte die Reaktion der Marketingabteilung von Publisher Take 2. Aus den Aufnahmen wütender Marktforscher entstand die KI des Spiels. Die Designer, die bei den Dreharbeiten umkamen, sind da doch ein geringer Preis.

Das Atom-Zeichen gehört der Internationalen Atomenergie-Behörde IAEA (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/AG). Daher musste 3D Realms eine Lizenz beantragen — und acht Jahre auf deren Genehmigung warten. Die Mühlen der UN-Bürokratie mahlen langsam.

Die Lichteffekte sind nicht so toll. Wen wundert's: Für solchen Schnickschnack war einfach keine Zeit mehr.

BROUSSARD BEICHTET



Wir trafen George Broussard (Abb. ähnl.) von 3D Realms in einem Kasino in Las Vegas.

GameStar Hey, Sie da, mit dem Fotoapparat! Sie sind doch der Cheftwickler von Duke Nukem Forever! Können Sie erklären, wieso sich Duke Nukem Forever um ganze acht Jahre verspätet hat?

Broussard Ja, sehen Sie, ich sag's mal so, also, äh... ich hab zu dem Scott Miller gesagt: »Scott, wir müssen da mal was machen, nach acht Jahren. Die Leute warten doch schon!« Verstehen Sie, was ich meine?

GameStar Nein.

Broussard Ach: Haben Sie schon von unserem neuen Projekt gehört? Es heißt »Magic Dragon Dungeon Wars«.

GameStar (nervös) Danke für das Gespräch.

Broussard Hey, wo laufen Sie denn hin?! GR

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 77: SO WIRD 2006

2005 war ein tolles Jahr für GameStar — man denke nur an den Umzug ins neue Büro und den, äh, also... okay, so viel ist gar nicht passiert. 2006 wird besser. Versprochen!

März: Revolution!



Bei einem Fässchen Himbeersaft beschließen Daniel, Jörg und Christian, Gunnar zu entmachten (bzw. -haupten) und die Herrschaft zu übernehmen. Das passiert nie, weil kurz darauf der Dritte Weltkrieg ausbricht (nicht im Bild).

Juli: Protest!



Redakteure gehen auf die Straße: Fabian Siegmund und Petra Schmitz demonstrieren gegen alles. Die Folge: Prügelei, Blaulicht, fünf Jahre Zuchthaus, danach Kuchen. Die Folge: Prügelei um den Kuchen, Blaulicht...

September: Räumung!



Das Verlagsgebäude erstickt im Müll — wir müssen schon wieder umziehen. Beim Ausmisten vor dem Umzug fliegt nutzloser Kram weg, darunter zwei Redakteure, die eh keiner lieb hat: die Frau und dieser Kleine mit der Brille.