

Come get some!

Duke Nukem Forever

Auf der E3 ließ Entwickler 3D Realms die Bombe platzen: Nach langer Sendepause gab es endlich bewegte Bilder des Shooter-Knallers zu sehen.

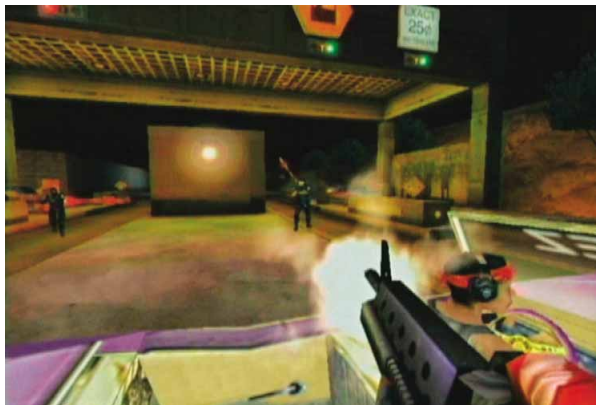


Auf Video-CD:
exklusiver
Video-Trailer

Hinter verschlossenen Türen war bei 3D Realms die Hölle los: es krachte, es rumpelte, es schepperte! Keine Frage, hier bekamen ausgewählte Messe-Besucher erstmals bewegte Bilder von **Duke Nukem Forever** zu Gesicht. Der actiongeladene E3-Trailer (exklusiv auf unserer Video-CD) verbreitete sich wie ein Lauffeuer im Internet, Fans überfluteten die 3D-Realms-Foren mit Meinungen und Spekulationen. Es sieht tatsächlich so aus, als ob sich das Spiel nach vier langen Jahren der Entwicklung seiner Fertigstellung nähern würde!

Hail to the King, Baby!

Im Jahre 1991 entwickelte der junge Programmierer Todd Replogle das 2D-Jump-and-run **Duke Nukem** (man beachte das »u«). Dieses und sein anderthalb Jahre später erscheinender Nachfolger **Duke Nukem 2** waren äußerst erfolgreich, weil sie witzige Spielideen mit seinerzeit spektakulären Features wie Parallax-Scrolling verbanden. Danach wurde es bis 1996 still um den blonden Sonnenbrillen-Fan. Teil 3 entpuppte sich als ein reinrassiger Ego-Shooter. Der in Deutschland flugs indizierte Überraschungshit gewann schnell eine riesige Fangemeinde. Die Spieler mochten neben den realistischen Levels besonders den



Während die KI den **Wagen** lenkt, kümmern Sie sich um die Gegner.

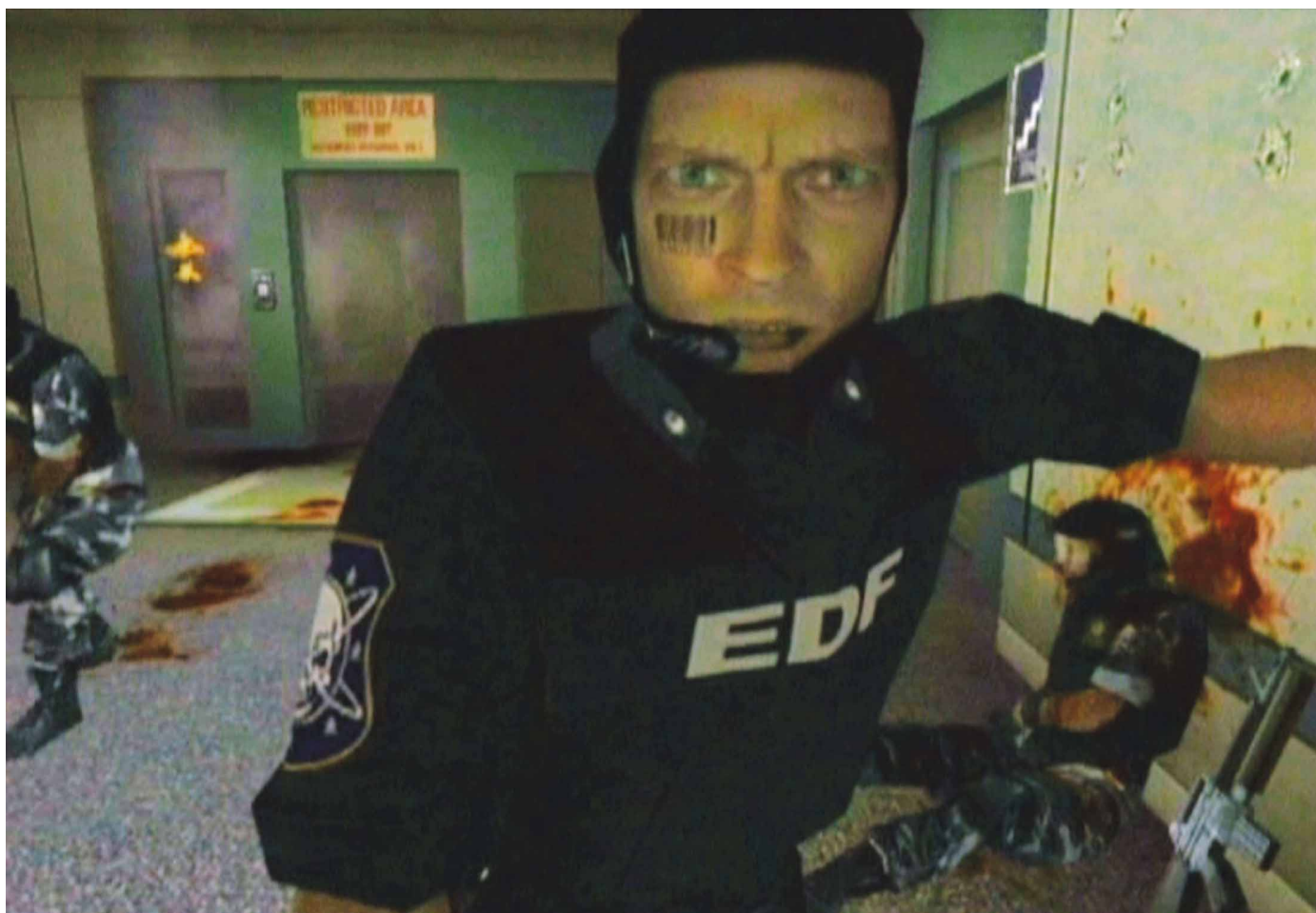
surrilen Humor des Protagonisten. Mitte 1997 gab es dann die ersten Andeutungen, dass ein vierter **Duke Nukem**-Teil erscheinen soll. Bis zur E3 2001 rückten die Entwickler aber lediglich

ein mickriges Video sowie eine Hand voll Screenshots raus. Zudem verschob sich das Releasedatum immer weiter nach hinten. Zwar sagen die Entwickler auf die Frage nach dem Erscheinungstermin nach wie vor »Wenn's fertig ist«, aber mittlerweile scheint das Spieldesign sehr weit fortgeschritten zu sein – wir rechnen fest damit, dass **Duke Nukem Forever** noch vor Weihnachten diesen Jahres in den Läden steht.

Die Rückkehr des Bösen

Dukes aktuelle Nemesis ist für erfahrene Spieler ein alter Bekannter: Dr. Proton war schon der Endgegner des ersten Teils. Dieser durchgeknallte Wissenschaftler ist von den Toten auferstanden, hat seinen Körper mit kybernetischen Teilen wieder repariert und plant, wie jeder gute Bösewicht, die Eroberung der Welt. Sein Vorhaben zeigt mittlerweile beachtliche Fortschritte, unter anderem fielen Las Vegas und die geheimnisumwitterte Area 51 in seine Hände. Dort benutzte er mystische Alien-Artefakte, um übel-





Dieses Mal gibt es wesentlich mehr Story. Die Gesichter der computergesteuerten Charaktere sind **vollständig animiert**, die Dialoge erfolgen lippensynchron.

launige Außerirdische auf die Erde zu locken, die ihm nun im Kampf gegen die Menschheit im Allgemeinen und Duke im Speziellen zur Seite stehen. Den Präsidenten der USA haben die Unholde bereits entführt. Jetzt verwandeln sie immer mehr Personen in Monster.

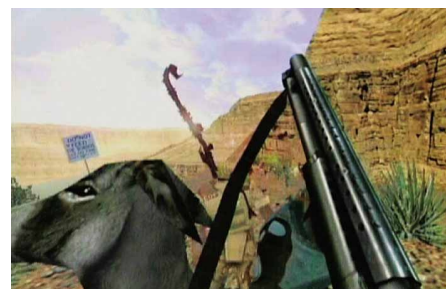
Alles, was den Vorgänger bei den Fans so beliebt gemacht hat, wird sich auch im neuen Teil fin-

den: beispielsweise verrückte Waffen wie die Schrumpfkano-ne, Rohrbomben oder den Einfrierer – die meisten Wummen werden über mehrere Feuermodi verfügen. Auch klassische Extras wie der holographische Duke (um Gegner zu verwirren) oder Steroide, die für kurzzeitige Superkräfte sorgen, sollen wieder zum Einsatz kommen. Noch nicht ganz klar ist hingegen, ob

auch das beliebte Jetpack implementiert wird. Die Entwickler sorgen sich, ob es das Spiel nicht zu einfach und vor allem zu langsam machen würde – bei zu hohen Flügen würde es wohl aufgrund der vielen sichtbaren Polygone zu erheblichen Ruckel-Einlagen kommen.

Völlige Freiheit

Das wichtigste Feature ist für die Entwickler die vollkommene Handlungsfreiheit des Spielers. Projektleiter George Broussard meinte sogar einmal scherzhaft, dass der Kampf gegen die Aliens nur der langweilige Füller zwischen Interaktionen mit der Umgebung sei. So können Sie beispielsweise jeden Spiel-, Cola- oder Snack-Automaten benutzen. Wenn es Ihnen zu langsam vorangeht, schnappen Sie sich doch einfach einen herrenlosen Wagen – oder springen Sie auf einen Esel. Auf dem Wasser warten schwankende



Ja, mir san mit'm **Esel** da: Der Graupelz dient als Reittier.

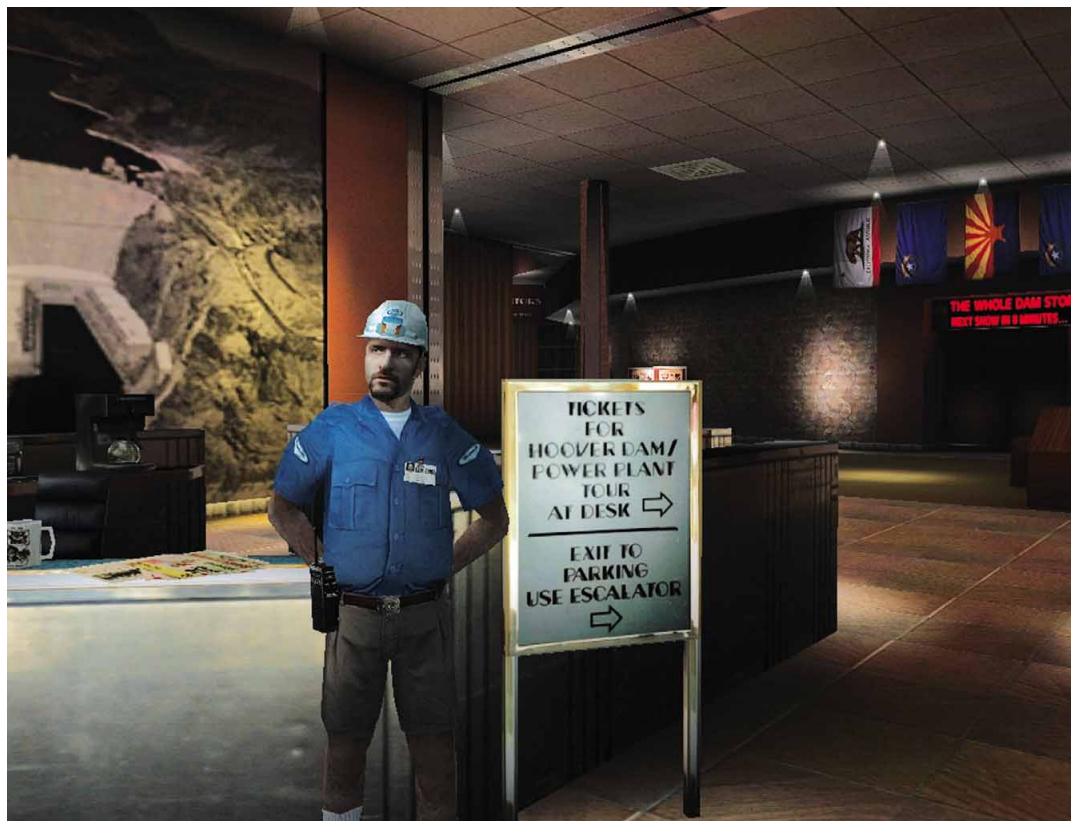
Jetboote, und in verrauchten Clubs nehmen Stripperinnen freudig den einen oder anderen Geldschein entgegen – Duke ist halt Duke. Es steht Ihnen auch frei, mit den vielen computergesteuerten Charakteren ein kurzes Schwätzchen führen. George Broussard ist sich jedenfalls sicher, dass **Duke Nukem Forever** »der interaktivste Ego-Shooter aller Zeiten« sein wird.

Born to be wild

Das Spiel basiert auf einer stark modifizierten **Unreal Tournam-**

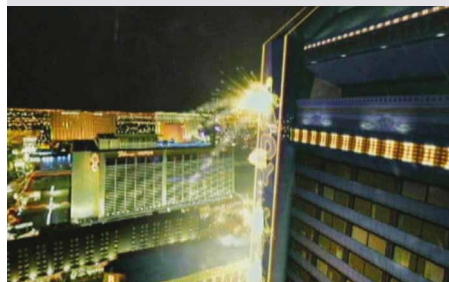
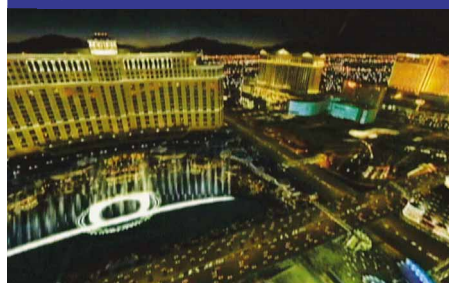


Was wäre der Duke ohne **Stripperinnen**? Hier hält er ein Bar-Schwätzchen.



Das Spiel bietet sowohl Innen- als auch ausgedehnte Außenareale. Hier besuchen wir gerade den Hoover-Damm.

Vegas unter Feuer



Vom Zockerparadies zum Kampfschauplatz: Das schick designte Las Vegas wird von Aliens attackiert.

ment-Engine. Zuerst sollte das Programm auf dem **Quake 2**-Code beruhen, dann setzten die Entwickler auf das **Unreal**-Gerüst, um letzten Endes bei **UT** zu landen. Laut George Broussard wird sich daran jetzt auch nichts mehr ändern. Zwar habe man mit dem Gedanken gespielt, das Programm auf die **Quake 3**-Engine zu portieren, aber das würde die Entwicklung noch mehr verzögern. Das Spiel soll stark auf DirectX 8 optimiert sein und ausschließlich unter Direct3D laufen. Und die grafischen Verbesserungen in der Engine sind angeblich so ausgeprägt, dass auch Spieler befriedigt sein dürften, die sonst nur auf Effekthascherei aus sind. Dennoch sind High-End-Features wie T&L für die Entwickler kein Thema, da die Implementierung noch mehr Zeit verschlingen würde. Trotzdem gehen die Entwickler zur Zeit von einem P3/700 mit GeForce 2 und 128 MB RAM als Minimumsystem aus.

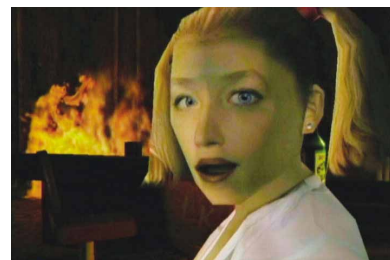
Der Trailer auf unserer Video-CD zeigt deutlich, wie viel Mühe man sich mit der Grafik macht: Die flüssigen Animatio-

nen entspringen exzessivem Motion-Capturing, sodass sich alles und jeder lebensecht bewegt. Die Texturen beruhen zum größten Teil auf hoch auflösenden Fotos, die die Entwickler auf detaillierte Polygonmodelle mit vielen Trefferzonen gelegt haben. Realistische Mimik und lippensynchrone Sprachausgabe machen auch die Gesichter glaubwürdig. Zusätzlich werden Videoschnipsel als animierte Texturen verwendet, etwa um Werbeschriften oder Leinwände zum Leben zu erwecken. Ansonsten kommen sämtliche Zwischensequenzen aus der 3D-Engine; laut Broussard sollen höchstens Intro und Abspann gerendert werden.

Zeit der Abrechnung

Akustisch geht 3D Realms interessante Wege: Zwar bekommen Sie den klassischen Duke-Song »Grabbag« in einer neuen Version zu hören, im Spiel selbst gibt es Musik nur an wichtigen Stellen. Ansonsten verlassen sich die Entwickler auf ausgefeilte Soundeffekte, um für Atmosphäre zu sorgen. So passiert um Sie herum ständig etwas, Menschen schreien in Panik, Aliens krakeelen, und überall explodieren Dinge. Falls Sie dennoch Wert auf lauschige Melodien legen, dürfen Sie Ihre Lieblingssongs im MP3-Format während des Abenteuers in einer Jukebox spielen lassen.

Mittlerweile haben sich die Entwickler auch konkreter zu den geplanten Multiplayer-Modi geäußert: Zum einen gibt es selbstverständlich klassische Deathmatch-Spielvarianten. Zum anderen dürfen Sie auch mit Freunden im Team spielen, komplett mit mehreren Spielerklassen. Unter anderem ist ein Modus namens »Capture the Chick« angekündigt. Die Vermutung liegt nahe, dass man dabei vom gegnerischen Team entführte Frauen befreien muss. Auf jeden Fall soll der Leveleditor »DukeEd« mitgeliefert werden, damit Fans ihre eigenen Karten basteln können. **PK**



Die Zwischensequenzen entspringen der 3D-Engine.

Duke Nukem Forever

Genre: Ego-Shooter

Termin: 4. Quartal 2001

Entwickler: 3D Realms

Ersteindruck: Sehr gut

Paul Kautz: »Woohoo, was für ein Feuerwerk! Alles, was bisher von der Wiederkehr des Duke zu sehen war, sieht einfach klasse aus. Satte Action, fiese Aliens und allerlei rasante Vehikel (Jetboote! Lastwagen! Reitesel!) – Action-Herz, was willst du mehr? Jetzt muss das Spiel nur noch endlich fertig werden.«