

Hail to the King, Baby!

Duke Nukem Forever



Pfeifende Kugeln, coole Sprüche und grimmige Außerirdische sollen eine lange erwartete Fortsetzung an die Genre-Spitze befördern.

Angefangen hat er als Ansammlung von wenigen Pixeln – weniger, als demnächst Patronen in sein MG passen. Inzwischen ist aus dem putzigen Held in Plattform-Hüpforgien der berühmteste PC-Kämpfer für die Menschheit geworden: der Duke. Ab Sommer 2000 soll es wieder soweit sein. Dann können Sie im 3D-Actionspiel **Duke Nukem Forever** erneut in die Rolle des blonden Machos schlüpfen und garstigen Außerirdischen zeigen, wer schneller schießt und die besseren Sprüche über die Lippen bringt. Seit über zwei Jahren arbeitet 3D-Realms am jüngsten Teil der Serie. Zwischendurch wurde sogar das technische Grundgerüst ausgetauscht,

statt der Engine von **Quake 2** kommt jetzt die von **Unreal Tournament** zum Einsatz.

Las Vegas gönnen, ein paar Dollar verspielen, ein bißchen zuviel trinken und hübschen

gen Casinos und finsternen Spelunken von Vegas, sondern erforschen auch abgelegene Provinznester und Geisterstädte in der Wüste von Nevada. Sie besuchen sogar die berühmte Alien-Absturzstelle Area 51. Fast alle Texturen über Gebäuden und anderen Örtlichkeiten werden nicht von Hand gezeichnet, wie es sonst in der Branche üblich ist. Statt dessen griff das Entwicklerteam fleißig zur Digital-Kamera und schoß, unter anderem beim Firmenausflug nach Las Vegas, Fotos. Die werden jetzt, leicht nachbearbeitet, über die Polygongerüste im Spiel gelegt.



Derzeit basteln die Entwickler an Sequenzen wie diesem **Heli-Angriff**.

Viva Las Vegas

Eigentlich will der Duke sich einen geruchlosen Urlaub in

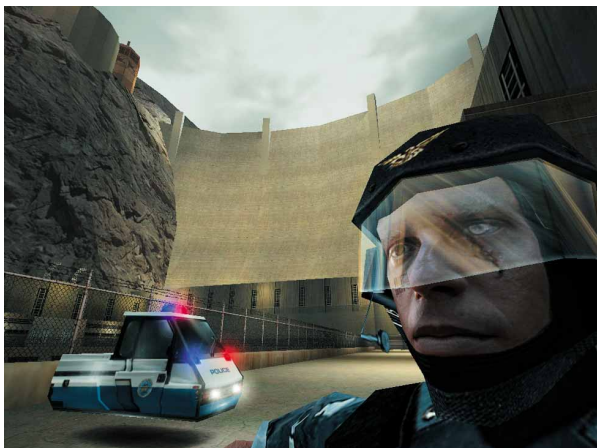
Mädchen hinterhergucken. Dann jedoch kommt alles anders: Wieder mal bedrohen grimmige Außerirdische die Menschheit – und schon müssen Sie in **Duke Nukem Forever** zu Schießprügel und Sprengsatz greifen, um die Biester zu beseitigen. 3D-Realms hält sich mit Details zur Hintergrundhandlung noch zurück, allerdings steht schon fest: Es soll deutlich mehr Story als im Vorgänger von 1996 geben, mit aufwendigen Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik.

Sie ballern sich allerdings nicht nur durch die prächtigen

Alf ist tot

Mit den teilweise schrägen Außerirdischen des Vorgängers wird **Duke Nukem Forever** nur noch wenig gemein haben. Statt Wildschwein-Polizisten, die verdächtig nach Alf im Kostüm aussahen, schicken Ihnen die Entwickler künftig ziemlich eklige Aliens vor die Flinte. Geplant sind unter anderem Biester, die sich als Tentakel erst einen menschlichen Wirt suchen oder Mischungen aus Erdenbewohner und intergalaktischer Technik. Das Programm nutzt ein von 3D-Realms ent-

Extrem detailliert: Die **Texturen** stammen allesamt von Bildern echter Menschen.



wickeltes Animationssystem, das ungewöhnlich flexibel sein soll: Erstmals soll ein Gegner beispielsweise nicht nur den Kopf zur Seite drehen können, sondern mit den Augen ein Ziel eigenständig anvisieren. Die Bewegungen von Freund und vor allem Feind wurden fast ausnahmslos per Motion-Capturing erfasst.

Multi-Nukem

Besonderen Wert will 3D-Realms auf einen überzeugenden Mehrspieler-Modus legen. Die technische Grundlage dafür ist der **Unreal Tournament**-Multiplayer-Programmcode. Die **Duke**-Macher wollen nicht ausschließlich Deathmatches bieten, sondern ganz auf schräge Action setzen. Mehr oder weniger versprochen sind Kampfgeräte aus dem Vorgänger wie die ferngesteuerte Rohrbombe, allerlei Fallen und die legendäre Schrumpfkanone, die den Gegenspieler vorübergehend auf Daumengröße verkleinert. Derzeit überlegen die Entwickler übrigens, einige der beliebtesten Multiplayerlevels des Vorgängers im neuen und prächtigeren Grafik-Gewand auch in **Forever** anzubieten.



Action in einer Spielhölle von Las Vegas – der von Aliens übernommene Soldat gehört zu den Verlierern.

Details für Duke

Gegenwärtig warten die Entwickler bei 3D-Realms auf den nächsten »Code-Drop«. So wird es in der Programmiersprache genannt, wenn eine aktualisierte Version der Grafik-Engine eintrifft. Sobald die da ist, müssen die Levels und andere Daten an die neuen Möglichkeiten angepasst und ein paar Inkompatibilitäten beseitigt werden. Dann geht es an die letzten

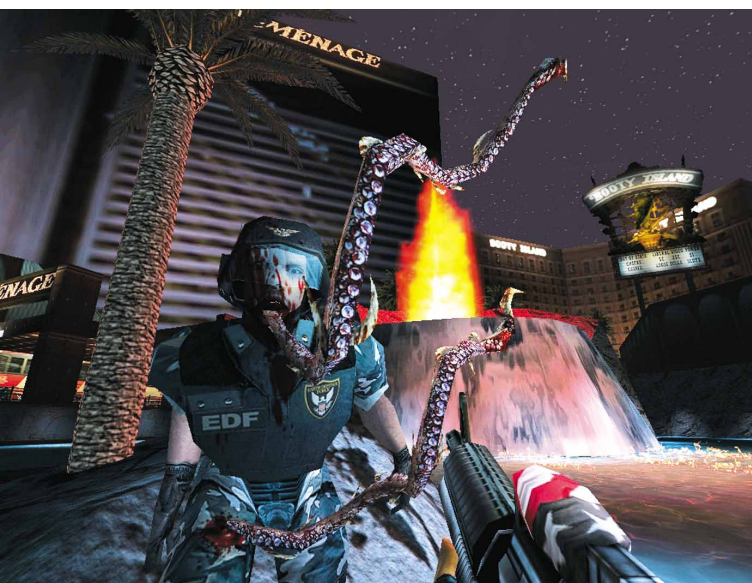
Details: Insbesondere will man noch die vielen Platzhalter-Texturen durch schönere Außenhüllen ersetzen und die Welt wesentlich interaktiver gestalten – das auch von 3D-Realms genannte Vorbild heißt hier **Half-Life**. Der Hersteller rechnet damit, daß dieser zeitraubende Prozeß noch ungefähr vier bis sechs Monate dauert, spätestens im Sommer sollte **Duke Nukem Forever** also fertig sein.

Momentan macht man sich sogar schon Gedanken darüber, wie denn die Fortsetzung heißen könnte, Bedingung: Abgesehen von den Wörtern Duke und Nukem muß auch

eine Fünf auf möglichst originelle Weise im Text vorkommen. Unsere Preview basiert übrigens nicht auf einer Beta-Version, sondern auf Infos und Bildern direkt



Duke Nukem muß sich auch durch eine Raketenab-schlußbasis ballern.



Eklige Tentakel-Aliens überfallen Las Vegas und bereiten dem Duke allerhand Ärger.

von 3D-Realms – über die Art und Weise der Gewaltdarstellung können wir darum momentan ebenso wenig eine Aussage treffen wie über die Qualität der Levels und die KI der Gegner. **PS**

Duke Nukem Forever

Genre: 3D-Aktionspiel **Hersteller:** 3D-Realms
Termin: 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Wenn nichts schiefgeht, wird Duke Nukem Forever sich bestimmt für lange Zeit auf meiner Festplatte einnisten. Vor allem auf die neuen, abgedrehten Waffen bin ich mal gespannt. Nicht so gut gefällt mir der realistische Look – hoffentlich sorgt 3D-Realms dafür, daß das Programm nicht zu sehr wie Rainbow Six aussieht.«