



Die Duke-Story

Er ist der nie gespielte Witz. Und das wird Duke Nukem Forever wahrscheinlich auch bleiben, denn 3D Realms ist Pleite. Das Protokoll eines zwölf Jahre langen Sterbens.

GameStar.de
12 Jahre Duke
► Quicklink: 6197

Am frühen Abend des 6. Mai war es zunächst nur ein Geräusch im Firmenforum. 3D Realms sei am Ende, hieß es. Wenige Stunden später folgte die Bestätigung durch Joe Siegler, den Webmaster der Firma: »Es ist kein Marketing-Gag. Es ist wahr. Mehr habe ich dazu jetzt nicht zu sagen.« 3D Realms – dem Entwickler, der seit über zwölf Jahren an **Duke Nukem Forever** arbeitete – war das Geld ausgegangen.

Das ist nicht weiter verwunderlich, denn die Firma zehrte seit Jahren von ihren Reserven. Viel erstaunlicher mutet an, dass 3D Realms überhaupt so lange überleben konnte, und dabei immer wieder neu mit der Arbeit an **Duke Nukem Forever** begann.

Sex und Gewalt

Ursprünglich hieß 3D Realms mal Apogee Software. 1987 in Garland, Texas gegründet, program-

mierte das Studio typische Shareware-Spiele ohne großen Produktionsaufwand, aber mit solidem Erfolg, darunter auch zwei **Duke Nukem**-Titel, beides Jump&Runs. Daneben fungierte Apogee seit 1988 als Produzent und Publisher, unter anderem für id Software's **Commander Keen** und ein in Deutschland verbotenes Spiel.

Erst 1994 wurde 3D Realms als Abteilung von Apogee Software gegründet und sollte sich auf den

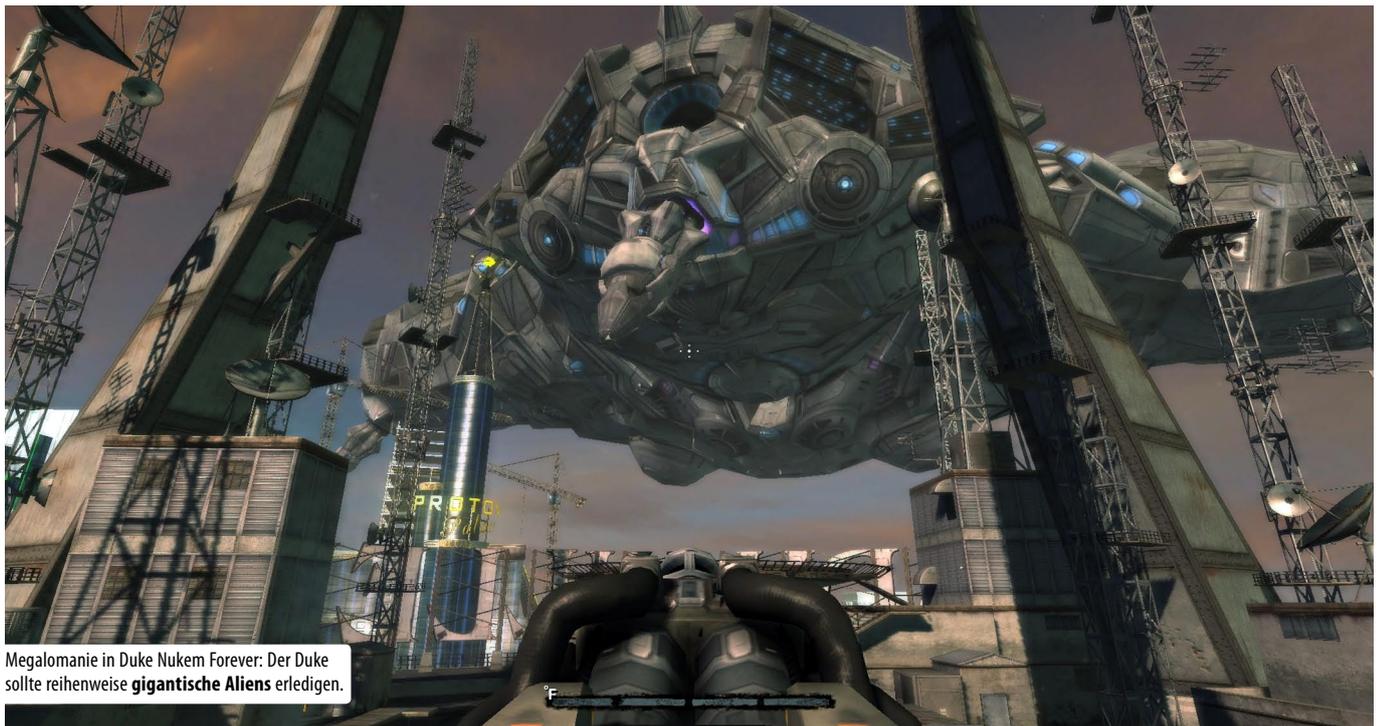
stark im Kommen befindlichen 3D-Markt konzentrieren. Daher auch der Name; »3D Realms« bedeutet übersetzt so viel wie »3D-Reiche«. 1996 taufte der Firmengründer Scott Miller das gesamte Unternehmen in 3D Realms um.

Ende Januar 1996 erschien **Duke Nukem 3D**, das erste Programm unter dem neuen Studio-label. Der Ego-Shooter machte nicht nur durch seine komplexe Levelarchitektur und beweglichen Objekte Furore (und begründete den Ruhm des Engine-Technikers Ken Silverman und des Leveldesigners Richard »Levelord« Gray, die damals zu Star-Status aufstiegen), sondern vor allem durch die stark überzeichnete Ausrichtung auf Sex und Gewalt. Die namensgebende Hauptfigur Duke Nukem avancierte zur Action-Ikone. Viele vom Sprecher Jon St. John vertonten Duke-Einzeiler wie »Hail to the King, Baby!« können Spieler heute noch ansatzlos auswendig runterbeten.

1997 folgte mit dem Ego-Shooter **Shadow Warrior** das zweite und letzte von 3D Realms jemals selbst fertiggestellte Spiel. Denn bereits am 28. April des gleichen Jahres kündigte der Entwickler **Duke Nukem Forever** an. Die Duke-Story nahm ihren Anfang.

Weihnachtsgrüße

Für **Duke Nukem Forever** hatte 3D Realms zunächst die **Quake 2**-Engine von id Software lizenziert,



Megalomanie in Duke Nukem Forever: Der Duke sollte reihenweise gigantische Aliens erledigen.



Für das **Casino-Level** war ein geschrumpfter Duke in einem geschrumpften Buggy vorgesehen.

damals die modernste verfügbare Grafiktechnologie; der Plan war, den Titel möglichst schnell fertigzustellen. Scott Miller sagte damals in einer Pressemitteilung: »Unser Ziel ist es, das Spiel nicht später als bis Mitte 1998 zu veröffentlichen.« Die Eile begründete er mit dem zweiten Projekt von 3D Realms. Der Ego-Shooter **Prey** sollte auf Basis einer hauseigenen Engine und mit erstaunlichen neuen Spielelementen schon Ende 1998 erscheinen. Man wollte sich nicht selber Konkurrenz machen. Damals klang das durchaus glaubwürdig. 3D Realms ritt auf der Popularitätswelle des erfolgreichen **Duke Nukem 3D**, die Firma galt als Top-Entwickler. Die Erwartungen waren hoch.

Die ersten Videoszenen von **Duke Nukem Forever** gab's dann doch erst im Mai 1998 auf der E3 in Atlanta zu sehen. Im Juni 1998 teilte 3D Realms mit, dass man von der **Quake 2**-Engine auf die Unreal-Engine wechseln würde. Einen Monat, maximal sechs Wochen würde die Portierung des Codes dauern, behauptete George Broussard, Miteigentümer des Studios. Er verschob **Duke Nukem Forever** auf 1999. Erst im No-

vember 1999 sah man den Duke im neuen **Unreal**-Kostüm.

Da befand sich **Duke Nukem Forever** seit knapp drei Jahren in der Entwicklung – eine lange, aber noch keine ungewöhnliche Spanne. Zu Weihnachten sandte 3D Realms per Internet ein Gedicht an die wartenden Fans. Die letzte Zeile lautete: »A good year's to come with Duke Nukem Forever!« (Ein gutes Jahr mit **Duke Nukem Forever** steht bevor!) Damit war das Spiel offiziell auf 2000 verschoben. Die Entwicklung von **Prey** hatte 3D Realms mittlerweile auf Eis gelegt, begründet mit technischen Problemen. Ab nun widmete sich die Firma nur einem einzigen Projekt: **Duke Nukem Forever**.

Wenn's fertig ist

Im Jahr 2000 war nichts vom Duke zu sehen. Zu Weihnachten gab es abermals eine Karte der Entwickler. Auf der letzten Seite unter den Festtagsgrüßen standen zum ersten Mal die Worte, die in der Folge zum geflügelten Wort der Branche werden sollten: »Coming when it's done«. »When it's done«, das wurde zum Synonym für **Duke Nukem Forever**. Im

Duke World Chart	Football Stadium	Talk Show	Lady Killer Casino	Casino Part 1	Casino Part 2	
Mission	map00 (01)	Duke Case	map01 (02)	map02 (03)	map03 (04)	
<p>Football Stadium map00 (01)</p> <p>Duke plays his own video game beating the Cycloid Emperor while having sex with the Holsom Twins in the Lady Killer Casino penthouse suite prior to his Talk Show interview</p>	<p>After watching the new Holsom Game while having sex with the video game's Twin Duke must play his part in a talk show at his own Lady Killer Casino and the power goes out. Investigating the power disturbance Duke acquires a Jiffi Pack from a young kid and get inside an elevator shaft. At the top Duke sees the Atom Motherhip in the Lady Killer. Duke spots her he throws a Jiffi Pack to the second Duke. Duke lodges in the middle of the huge casino.</p>	<p>After watching the new Holsom Game while having sex with the video game's Twin Duke must play his part in a talk show at his own Lady Killer Casino and the power goes out. Investigating the power disturbance Duke acquires a Jiffi Pack from a young kid and get inside an elevator shaft. At the top Duke sees the Atom Motherhip in the Lady Killer. Duke spots her he throws a Jiffi Pack to the second Duke. Duke lodges in the middle of the huge casino.</p>	<p>Trying to get to the streets and meet up with the EDF Duke rises a hatched elevator down to the Casino using the emergency escape to blow it down. Reaching the main floor Duke battles his way through the alien-infested casino atrium, hallway and lobby rooms while saving the Holsom Twins. Eventually Duke uses an interactive Statue to reach a balcony to progress.</p>	<p>Trying to get to the streets and meet up with the EDF Duke rises a hatched elevator down to the Casino using the emergency escape to blow it down. Reaching the main floor Duke battles his way through the alien-infested casino atrium, hallway and lobby rooms while saving the Holsom Twins. Eventually Duke uses an interactive Statue to reach a balcony to progress.</p>	<p>Trying to get to the streets and meet up with the EDF Duke rises a hatched elevator down to the Casino using the emergency escape to blow it down. Reaching the main floor Duke battles his way through the alien-infested casino atrium, hallway and lobby rooms while saving the Holsom Twins. Eventually Duke uses an interactive Statue to reach a balcony to progress.</p>	
	<p>Enter Duke</p> <p>Blank Navigation Like Items</p> <p>New Weapons</p> <p>New Enemies</p> <p>Time of Day</p> <p>Level Exit</p> <p>% Complete</p>	<p>All Packing</p> <p>Talk Show Dialogue</p> <p>All Packing</p> <p>RFQ, Devastator, Nuke Pipe Bombs</p> <p>Sat, April 1st - 5:00 PM before the Talk Show</p> <p>Defeat the Cycloid Emperor</p> <p>80</p>	<p>Remote Control RC Car Motherhip Tunnel Battle</p> <p>Throwing Objects Strength Tap, Melee Duke Item</p> <p>RFQ, Trip Mine</p> <p>Assault Troopers Attack Shop Shop Shop</p> <p>Sat, April 1st - 6:00 PM Talk Show is heard</p> <p>Sit in Duke Throne</p> <p>Drop down a ventilation shaft</p> <p>70</p>	<p>Swing Balles</p> <p>Shogun, Machine Gun Pipe Bombs</p> <p>Troopers</p> <p>Sat, April 1st - 5:00 PM Knocked out by Motherhip radiation wave at 5:00 PM</p> <p>Climb up to balcony using the Duke Statue</p> <p>90</p>	<p>Swing Balles</p> <p>Shogun, Machine Gun Pipe Bombs</p> <p>Troopers</p> <p>Sat, April 1st - 5:00 PM Knocked out by Motherhip radiation wave at 5:00 PM</p> <p>Climb up to balcony using the Duke Statue</p> <p>90</p>	<p>Swing Balles</p> <p>Shogun, Machine Gun Pipe Bombs</p> <p>Troopers</p> <p>Sat, April 1st - 5:00 PM Knocked out by Motherhip radiation wave at 5:00 PM</p> <p>Climb up to balcony after Boss Battle</p> <p>40</p>

Der Duke ohne Sex? Nein! In den **Levelbeschreibungen** sieht man, was geplant war.



In einer Lore verfolgt der Held einen flüchtenden **Schweinemutanten** durch den Canyon-Level. Diese Gegner gab's auch schon im Vorgänger.

folgenden Jahr gewann das Spiel zum ersten Mal den jährlichen Vaporware-Award des Technology-Magazines Wired für das luftleerste Produkt. Die bitterböse Auszeichnung sollte **Duke Nukem Forever** in den folgenden Jahren sechs weitere Male erhalten.

Während die Fachpresse noch damit rechnete, das Spiel auf der E3 2001 ausprobieren zu dürfen, veröffentlichte 3D Realms abermals lediglich Videoszenen, die den Helden in Aktion zeigten. Die Bewegtbilder gehörten bald wieder der Geschichte an, 3D Realms begann die Arbeit am Spiel abermals fast von vorne. Vom ursprünglichen **Unreal**-Gerüst, po-

saunte George Broussard, sei nicht mehr viel vorhanden, das Meiste hätte man neu geschrieben. Beweise dafür blieb 3D Realms fünf Jahre lang schuldig.

Erst 2006 zeigte das Studio wieder Videos vom Spiel: ein frühes Level, eine Fahrzeug-Sequenz und ein paar Test-Umgebungen. Zwischen 2001 und 2006 gab's nur pixelige Screenshots und Gerüchte, etwa dass man nun die **Doom 3**-Engine nutzen würde. Die Entwickler demontierten das bald und versicherten, es stecke noch immer ein **Unreal**-Gerüst hinter dem Duke.

2007 folgte abermals ein Filmchen, das die Angestellten ange-

lich in ihrer Freizeit gebastelt hätten, um es auf der internen Weihnachtsfeier zu zeigen. Danach wieder Pause. Bis Mitte 2008 mit der Handkamera gefilmte Szenen aus dem Spiel in der Jace Hall Show (eine Internetsendung des Monolith-Gründers Jason Hall) zu sehen waren. Das Material, das auf einer fortschrittlichen **Unreal**-Engine basierte: wackelige Bilder von einigen Ballereien gegen schleimige Monster. George Broussard kommentierte im Firmenforum: »Die Partikeleffekte im Video sind ungefähr sechs Monate alt, und auch die meisten der Kampf-Effekte wurden längst durch bessere ersetzt.«

Letzte Lebenszeichen

Trotz der halbwegs frischen Bilder in der Jace Hall Show fehlte der Duke wie erwartet auf der E3 2008. Niemand hatte wirklich mit ihm gerechnet. Allerdings konnte man in der 2008 veröffentlichten Xbox-Arcade-Variante von **Duke Nukem 3D** zwei neue Screenshots freischalten, beide nicht sonderlich aussagekräftig. Zu Weihnachten dann wieder das übliche Schmanderl für die wenigen noch immer wartenden Fans: ein riesiges Desktop-Motiv, darauf eine Gruppe Alien-Kreaturen.

Anfang dieses Jahres legte ein Twitter-Eintrag von George Broussard nahe, dass 2009 endlich das Duke-Jahr hätte werden können: »Entwickler behaupten, dass Kürzungen bei Spielen immer einen nahen Release bedeuten. Wir beginnen das Jahr mit aller Macht und einer Kettensäge.« Im Februar schob er das Foto einer Bug-Liste wie als Beweis nach, dass man noch immer am Titel arbeite. Möglicherweise hatte er tatsäch-

lich die feste Absicht, das Spiel endlich fertigzustellen.

Leichtenteile

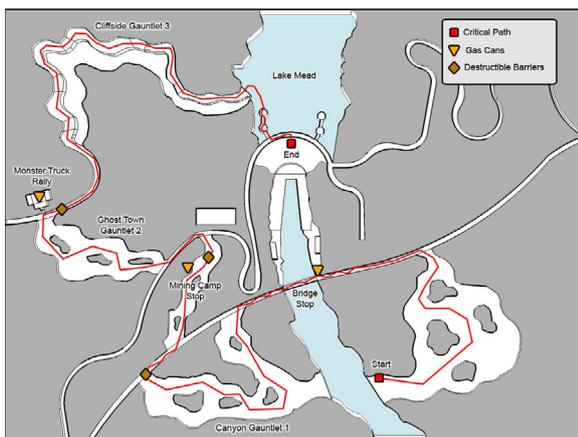
Im April 2010 hätte es so weit sein sollen. Das zumindest behauptet ein Firmen-Insider in einem amerikanischen Branchenforum. Angeblich sah die Zielsetzung wie folgt aus: Im November 2009 wollte 3D Realms das Spiel »feature complete« haben, alle Elemente, die für den Titel vorgesehen gewesen waren, sollten in die Software eingebaut sein. Die restliche Zeit wäre für den Feinschliff vorgesehen gewesen.

Dass die Behauptung durchaus wahr sein kann, zeigen die Spielszenen, Screenshots und Design-Dokumente (Quicklink: 6190), die nach dem Ende von 3D Realms ins Internet gespült wurden. Vor allem im vom 3D-Designer Bryan Brewer zusammengestellten Video (»Quicklink: 6189) bekommt man einen guten Eindruck davon, was **Duke Nukem Forever** hätte werden können: nahezu eine Neuauflage von **Duke Nukem 3D**, in dem sich Polizisten durch Alien-Einfluss in Wildschwein-Mutanten verwandelten, in dem der Held gegen riesige Monster antreten muss und in dem nicht an Schlüpfrigkeiten und Sex gespart worden wäre. So liest man in Levelbeschreibungen, dass es mit zwei Damen gleichzeitig zur Sache gehen sollte. Selbst die Bewaffnung wollte man am Original orientieren. Das Schrupfgewehr war wieder mit von der Partie und sollte unter anderem den Duke samt seines Buggys verkleinern. Aus, vorbei.

Eine Frage des Geldes

Oder doch nicht? Derzeit hängt vieles an der Frage, an wen die Rechte an der Marke **Duke Nukem** und am Spiel nach 3D Realms übergehen. Ursprünglich hätte der Ego-Shooter vor langer Zeit beim Entwickler-Label Gathering of Developers (GodGames) erscheinen sollen, zu deren Gründungsfirmen 3D Realms 1998 gehörte. Das Konglomerat wurde 2000 von Take 2 geschluckt, inklusive der Veröffentlichungsrechte für **Duke Nukem Forever**. In den folgenden Jahren versuchte Take 2 mehrfach, die Entwicklung des Duke zu forcieren. So versprach man 3D Realms etwa einen Bonus von 500.000 Dollar, wenn **Duke Nukem Forever** es

Der Canyon-Level



Unter den veröffentlichten Materialien finden sich auch **Skizzen** wie diese hier für einen Canyon. Auf dem **Screenshot** sehen Sie den Duke in seinem Buggy vor der zerstörten Brücke, die für die Mitte des Levels geplant war.

bis zum 31. Dezember 2006 in die Regale geschafft hätte. Broussard konterte lapidar: »Ich würde niemals für 500.000 Dollar ein Spiel zu früh veröffentlichen.«

Zu diesem Zeitpunkt hatte 3D Realms wohl auch noch keine wirklichen Geldsorgen. Ein Producing-Vertrag mit dem finnischen Studio Remedy (**Max Payne**) hatte sich als äußerst lukrativ erwiesen. Und auch **Prey**, das 2006 durch Human Head unter der Leitung von 3D Realms fertig gestellt wurde, brachte wieder Geld in die Kassen. Die Situation änderte sich, als die Firmeneigner Broussard und Miller ihre Besitztümer und die Zuständigkeiten neu aufgeteilten. Miller kümmerte sich seit Anfang 2008 nur noch um seine zwei neuen Studios Radar Group (**Prey 2**, **Earth No More**) und Apogee, während Broussard die Geschäfte für 3D Realms übernahm. Offenbar mit keinem glücklichen Händchen, die Ressourcen schwanden zusehends. Angeb-

lich bat Broussard schließlich sowohl, Epic Games als auch id Software um finanzielle Unterstützung, kassierte aber lediglich Absagen. Auch der Publisher Take 2 wollte die Arbeiten unter den gegebenen Umständen nicht mehr unterstützen. Stattdessen bot er den Kauf der Duke-Marke an, für 30 Millionen Dollar. Broussard lehnte ab. Duke Nukem sei die Identität von 3D Realms, ohne ihn habe man nichts mehr.

Am Ende

So fiel 3D Realms Anfang Mai in sich zusammen. Die Entwicklung von **Duke Nukem Forever** ist mit über zwölf Jahren die längste der Spielegeschichte, was dem Titel unter anderem einen Eintrag im Guinness Buch der Rekorde einbrachte. Verhöhnungen wie »Duke Nukem Never Ever« waren vor Jahren mal lustig, haben sich allerdings wohl jetzt bewahrheitet. Für den Moment hängt alles an George Broussard, der entschei-

den muss, was er mit den Duke-Rechten anstellt. Er kann sie doch noch verkaufen, etwa an Take 2, was so dumm nicht wäre. Der Publisher (besitzt die Vertriebsrechte am Spiel im Wert von zwölf Millionen Dollar) leitete nämlich schon gerichtliche Schritte ein: 3D Realms habe einen Vertrag von 2007 gebrochen, der die Fertigstellung des Spiels zusicherte. Nun versucht Take 2 via Eilantrag,

den Entwickler daran zu hindern, das bestehende Duke-Material zu zerstören oder an eine dritte Partei zu verkaufen. Ob's klappt? Oder wird der Duke sterben – dahingerafft in der längsten Sterbesequenz aller Zeiten? Womöglich rettet Broussard ihn aber auch aus der Konkursmasse und macht mit einer neuen Firma weiter. Auf die nächsten zwölf Jahre, und »when it's done«.

PET



Das **Team** hinter Duke Nukem Forever, inklusive dem 3D-Realms-Chef George Broussard (vorne, Mitte).