

Hail to the

Seit 14 Jahren gibt es kein großes Duke-Spiel mehr, dennoch gilt der Macho-Protz als einer der markantesten Spielcharaktere. Warum?

Von Christian Schmidt

Im Jahr 1990 erhält Scott Miller in Garland, Texas Post aus Kalifornien. Das Paket kommt über die Datenleitung seines Modems hereingekrochen, mühsam tröpfeln die Bits aus der Leitung. Miller ist der Chef von Apogee Software, einer kleinen Klitsche, die simple Spiele als Shareware vertreibt, also durch Heft-Disketten und Mailboxen in aller Welt verteilt und dann hofft, dass Menschen ihn anschreiben und die Fortsetzungen kaufen. Was sein Modem da aus Kalifornien auf seinen Rechner saugt, ist der rohe Prototyp zu einem möglichen Spiel. Abgesendet hat ihn Todd Replogle, ein Programmierer, er hat bereits drei Spiele über Apogee veröffentlicht und arbeitet an seinem vierten. Als Miller den Prototypen startet, sieht er in einem blockigen 2D-Parcours eine krude Figur herumspringen, 32 Pixel hoch, 16 Farben. Miller ruft Replogle an: Ob er schon einen Namen für das Spiel habe? Vielleicht, sagt Replogle, so etwas wie »Metal Future«. Und für den Helden? Ja, antwortet Replogle: Duke Nukem.

Duke Nukem. Zwanzig Jahre später gehört jene Kunstfigur zu den bekanntesten, mit Sicherheit zu den berühmtesten Spielecharakteren auf dem PC. Immer noch, muss man sagen, denn im Grunde hat man seit 14 Jahren nichts Substanzielles mehr von ihr gehört. Im Grunde warten die Spieler seit mehr als einem Jahrzehnt auf seine Rückkehr. Duke Nukem, das ist: ein muskelbepackter Amerikaner mit blondem Bürs-

tenhaarschnitt. Ein Weltenretter, eine Ein-Mann-Armee, bis an die Zähne bewaffnet mit Geräten, deren Zweck es ist, Lebewesen in blutige Fleischklumpen zu verwandeln. Ein eitler, arroganter Krawall-Macho, ein Weiberheld, respektlos, derb, der Sätze sagt wie: »Dein Gesicht, dein Arsch – wo ist der Unterschied?« und Stripperinnen Dollarnoten zusteckt, damit sie ihre Brüste entblößen. Wie kann so ein Kerl zum Idol aufsteigen, das Zigtausende als einen ihrer liebsten Spielhelden beschreiben? Man kann das als Beleg dafür sehen, wie wenig kulturell Herausragendes das Medium Spiel bislang hervorgebracht haben muss, wenn ein Duke Nukem als großer Charakter gilt. Aber so einfach ist es nicht.

Als Todd Replogle und Scott Miller 1990 den Duke erfinden, ist der noch ein ziemlich blasier Actionheld. 2D-Jump&Runs wie die von Apogee halten sich nicht groß mit Handlung auf: Ein Guter (Duke) jagt einen Bösewicht (Dr. Proton), dazwischen stehen viele Roboter. Replogle ist Programmierer, kein Grafiker, also organisiert Miller Unterstützung: Zum Team stoßen Jim Norwood und George Broussard, sie definieren den Look des Duke. Blondes Haar, blaue Hose, rosa Tank Top. Das Hemd wird später rot, aber in jenen Tagen sind Gesicht und Arme des Helden noch orange, Rosa ergibt den besseren Kontrast.

Scott Miller und George Broussard werden die Spielewelt später mehr als ein Jahrzehnt lang mit der endlosen Entwicklung des Phantomspiels **Duke Nukem Forever** unterhalten. Zuvor aber, Anfang der 1990er, sind sie zunächst die Väter eines moderaten

Duke Nukem (1991): Duke Nukem wird als flacher Charakter geboren. Uhm, wir meinen: zweidimensional.



Duke Nukem 2 (1993): Die Fortsetzung bleibt ein Jump&Run, aber mit verbesserter Mechanik.

Duke Nukem 3D (1996): Der Ego-Shooter begründet die Popularität des Dukes und ist in Deutschland indiziert.



king, baby



Erfolgs. Der Duke tritt in zwei Spielen auf, **Duke Nukem** (1991) und **Duke Nukem 2** (1993), beides klassische 2D-Jump&Runs. Der kleinen Firma Apogee bescherten sie einen Zustrom an Bestellungen, die Programme erweisen sich als populär. Es sind Glückstreffer, denn Miller & Co arbeiten ohne Strategie, sie holen sich Hilfe hier und da. Einige der komplizierteren Assembler-Routinen im Quellcode von **Duke Nukem** stammen von John Carmack, dem Chefprogrammierer von id Software, Todd Replogle hatte ihn um Unterstützung gebeten. Bei **Duke Nukem 2** springt Tom Hall ein, der spätere Schöpfer des Rollenspiel-Klassikers **Anachronox**. Das zweite Duke-Spiel trägt schon die ersten Ausformungen des Charakters, vor allem das Absurd-alberne: Aus seiner Gefängniszelle sprengt sich Mr. Nukem mit Hilfe einer atomaren Zahnfüllung.

Der eigentliche Erweckungstag des ikonischen Spielesuperhelden Duke Nukem kommt aber erst 1996 mit seinem dritten Auftritt. Für **Duke Nukem 3D** mischen Miller und Broussard der Lebenswelt des Duke jene Elemente bei, die das Spiel so populär und gleichzeitig so problematisch machen: realitätsnahe Schauplätze, plumpen Sexismus und plastische Darstellung von Gewalt.

Duke Nukem 3D ist ein Ego-Shooter. Die sind damals, drei Jahre nach der Initialzündung durch **Doom**, das spannende, aufstrebende Genre, die Avantgarde der Branche. Die Spieler schreien nach Nachschub, in dieser Phase wir so gut wie jeder der wenigen erscheinenden Shooter-Titel ein Verkaufserfolg. In Ego-Shootern werden – das steckt schon im Namen – Feinde erschossen, wie

auch in vielen Jump&Runs. Aber durch den Wechsel des Blickwinkels wirkt die Konfrontation intensiver, persönlicher, und die Dreidimensionalität erinnert stärker an reale Umgebungen. Apogee, die mittlerweile unter dem Namen 3D Realms firmieren, halten diese Technologie wie geschaffen für ihren markigen Krieger Duke Nukem. Sie entfernen ihn aus den abstrakten Zukunftswelten der ersten beiden Teile und bauen ihm eine Kulisse aus Alltagsorten: ein Kino, ein Restaurant, eine U-Bahn-Station. Dort hinein setzen sie tierähnliche Außerirdische, großkalibrige Waffen und den Spieler.

Was dann passiert, das schildert der Bericht der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) so: »Um die pistolenbewehrten Tigerkatzen »umzunieten«, bedarf es mehr als eines Pistolenschusses [...]. Das Ableben gestaltet sich dennoch überaus effektiv: In einer auseinanderstrebenden blutigen Gewebemasse bleiben atomisierte Extremitäten, aber auch die Augäpfel unschwer erkennbar.« In einem Geheimraum entdecken die Prüfer »eine in Tang gewickelte, nackte Frau. Versucht man diese mittels der Leertaste zu »knacken«, so ist die akustische Aufforderung »Kill me!« vernehmbar. Folgt man dieser Aufforderung, wird die Amazone zu einem blutigen Fleischklumpen.« Am 25. Juli 1996 wird **Duke Nukem 3D** in Deutschland indiziert, da »der im unteren Bereich anzusiedelnde künstlerische Stellenwert des Computerspiels die extreme Jugendgefährdung nicht aufzuwiegen vermag« und dessen Inhalt »offenbar geeignet ist, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren«.

Scott Miller und George Broussard haben Duke Nukem zu einer Spielfigur ausdefiniert, die gewalttätig, anstößig und ordinär ist und, in Anlehnung an das Coolness-Ideal von Hollywood-Helden, überwiegend in Einzel-



Duke Nukem: Land of the Babes (2000): Duke Nukem macht Abstecher auf diverse Konsolen, hier zur Playstation.



Duke Nukem Advance (2002): Als Ego-Shooter gibt's Duke Nukem sogar auf dem Game Boy.

lern kommuniziert. »Hehehe, was für eine Schweinerei!«, kommentiert Duke zer-sprengte Leichen, Gegnern brüllt er »Stirb, du Hurensohn!« entgegen. Er kann pinkeln und tritt in Kothäufen, er besucht Sexshops und Stripclubs, wo auf Leinwänden laszive Videoschnipsel flimmern. Er stößt auf nackte, gefesselte Frauen, die einen anflehen, ihnen weh zu tun – noch fieser chauvinistisch geht's eigentlich nicht mehr. Duke Nukem ist eine Verdichtung plumper Macho-Klischees, feuchten Pubertärträumen entsprungen.

»Der Duke ist eben ein echter Kerl«, widerspricht George Broussard, »wir hatten John Wayne und Clint Eastwood im Kopf, als wir ihn schufen. Duke ist politisch unkorrekt und lässt sich nichts gefallen. Er hat ein großes Ego, aber das ist wohlverdient, und er besitzt einen Sinn für Gerechtigkeit. Er löst die Dinge auf seine Weise.« Und fügt hinzu: »Haben wir gewusst, dass wir eine Kontroverse lostreten und mehr Exemplare verkaufen würden? Aber hallo!«

Der Duke pinkelt auf Political Correctness.

Die Kontroverse überrollt **Duke Nukem 3D** auch im Heimatland USA. Im Wochentakt erscheinen kritische bis tobende Zeitungskolumnen; bei 3D Realms schneidet man sie aus und heftet sie an eine Mauer, die sie »Wand der Schande« nennen. 1997 findet eine Senatsanhörung zu gewalthaltigen Videospielen statt, die **Duke Nukem 3D** mit ausgelöst hat. »Diese Spiele sind kein harmloser Spaß, sondern digitales Gift«, sprüht der demokratische Senator Joseph Lieberman. In einigen Ländern und US-Ladenketten wie Wal-Mart werden nur zensierte Fassungen verkauft, andere Staaten wie Deutschland oder Brasilien setzen das Spiel wegen Jugendgefährdung auf den Index.

Einige der zahlreichen Anspielungen aus Duke Nukem 3D und die Kommentare, die Duke zur Szene abgibt.



»I ain't afraid of no Quake.«

»Looks like I have the conn.«

»Terminated!«

»We meet again, Dr. Jones!«

Er ist also ein kalkuliert provokanter Dumpf-bolzen, dieser Duke Nukem. Und dennoch liegt in diesem Spiel und in diesem Charakter die Wurzel für eine Popularität, die bis heute anhält. Natürlich konzentriert sich in diesem klar geschnittenen Actionhelden der Charme der Vereinfachung, dem manchmal schwer zu widerstehen ist, die klammheimliche Allmachtsfantasie und nicht zuletzt der Spaß am Tabubruch. Dass der Duke sich um Political Correctness fröhlich einen Dreck schert, dass er als eine Art großer Gleichmacher nach links wie nach rechts austeilte und all das sagt und tut, was im Alltag verpönt ist, hat ihm gerade im mitunter puritanisch-verklemmten Amerika Sympathiepunkte eingebracht. Brachialität kann auch subversiv sein. Gleichzeitig verkneift er sich den ätzenden Zynismus, der ähnlich agierende Spielfiguren wie etwa den »Postal Duke« (**Postal**) schwer zu ertragen macht.

Natürlich kopiert Duke Nukem letztendlich das Hollywood-Vorbild des kernigen Macho-Kämpfers von Schwarzenegger über Stallone bis Kurt Russell, zumal ein guter Teil seiner Sprüche ziemlich schamlos von Bruce Campbells Figur Ash aus den **Evil**

Dead-Filmen geklaut ist. Aber dabei kommt ihm zugute, dass dieser Typ Held in Computerspielen bis heute ziemlich selten geblieben ist. Die meisten Action-Protagonisten bleiben entweder blass bis anonym (siehe **Crysis** oder **Call of Duty**), oder sie sind von Haus aus vielschichtiger angelegt (etwa Sam Fisher aus **Splinter Cell**). Im Feld dazwischen steht Duke Nukem nach wie vor einigermaßen alleine, und wenn es doch mal Konkurrenten gibt wie etwa Sam Stone aus **Serious Sam**, dann sind sie Duke-Plagiate.

Dass eine Figur wie Duke Nukem über mehr als ein Jahrzehnt so erstaunlich populär und hoffnungsfroh erwartet bleiben konnte, das erzählt auch etwas über den Status Quo der Spielebranche. Denn viele Spieler verbinden mit dem Duke Eigenschaften, die sie seit langem vermissen: Humor und Originalität. Bei all seiner kruden Oberflächlichkeit war **Duke Nukem 3D** ein durchaus witziges Spiel, abseits der dümmlichen Kalauer des Helden, in einem Potpourri von popkulturellen Anspielungen. Da läuft auf einem Fernseher in einer Bar die Autoverfolgungsjagd von O.J. Simpson, da findet Duke die sterblichen Überreste von Indiana Jones oder Luke Skywalker, spaziert auf die Brücke der Enterprise und entdeckt in Chefbüros einen Geheimraum voller Alkohol, da steht Duke vor dem Gebäude von id Software, das rumpelnd in sich zusammenfällt, und kommentiert trocken: »I ain't afraid of no Quake!« Immer wieder überrascht **Duke Nukem 3D** seine Spieler mit originellen Nebensächlichkeiten (etwa wenn man auf einem Billardtisch tatsächlich alle Kugeln versenken kann) und Selbstparodie – in der dritten Episode des dreiteiligen Spiels besucht Duke das Filmset, auf dem offensichtlich die zweite Episode gedreht wurde. Wenn er »Hail to the King, Baby« röhrt, dann weiß man nicht so genau, ob er Elvis meint oder eher sich selbst.

Auch wenn **Duke Nukem 3D** beileibe kein Comedy-Spiel ist, so besitzt es doch einen



Duke Nukem: Manhattan Project (2002): Das bislang letzte PC-Spiel mit dem Duke ist ein ordentlicher Jump&Run-Ableger.

humoristischen Grundton, der sich meist in krassen Übersteigerungen, manchmal aber auch in satirischem Augenzwinkern ausdrückt. Damit steht das Spiel bis heute weitgehend allein. Die letzten stark humorgetragenen Shooter waren **No One Lives Forever 2** und **Serious Sam 2**, sie erschienen 2002 und 2005. Dazwischen kam nicht viel, worüber Actionspieler hätten lachen können (zumindest nicht beabsichtigt).

Wer die Popularität von Duke Nukem hinterfragt, der sollte zudem nicht außer Acht lassen, dass die Titel der Serie – bei aller Brutalität, bei aller Banalität – gute Spiele waren. Schon die beiden 2D-Episoden bereicherten ihren simplen Ablauf um taktische Kniffe; wer stumpf ballernd durch die kompakten Levels rann, der zerschoss auch Boni und heilende Coladosen, sprang in Feinde und verpasste versteckte Passagen. **Duke Nukem 3D** wiederum erweiterte das stumpfe »Nächster Raum, nächste Monstergruppe«-Modell aus **Doom** um Umgebungsrätsel mit beweglichen Passagen, um taktisch einsetzbare Bonusgegenstände wie einen Jetpack und um kuriose Waffen wie die berühmte Schrupfkanone, die vorsichtiger Vorgehensweisen erforderten. Sein gut austarierter Spielfluss und die verschachtelten Levels machten es über Jahre hinweg zu einem beliebten Multiplayer-Titel. Zur Faszinationskraft trug zumindest anfangs sicher auch die technische Klasse der Grafik-Engine »Build« bei. Deren

Programmierer Ken Silverman war 18 Jahre alt, als er ihr Grundgerüst legte.

Kurz nach **Duke Nukem 3D** begann schließlich jenes Verwirrspiel um den Nachfolger **Duke Nukem Forever**, das seinen Teil dazu beigetragen haben dürfte, die Figur Duke Nukem im Gedächtnis der Öffentlichkeit zu halten. Mehr als zwölf Jahre lang narrete 3D Realms unter Scott Miller und George Broussard die Spielewelt mit immer neuen Ankündigungen, Technologiewechsels und Versprechungen zu ihrem endlosen Projekt. Da war **Duke Nukem Forever** längst zu einem Running Gag geworden. Der Publisher Take 2 musste den Titel erst dem insolventen 3D-Realms-Team entwinden, bevor er jetzt eine reelle Chance auf Veröffentlichung hat.

Der Duke Nukem, der da zurückkehrt, tritt nach all der Zeit ein schweres Erbe an. Nein, er ist sicher kein bemerkenswerter Spielcharakter. In der Erwartungshaltung an ihn bündelt sich letztendlich eine Sehnsucht vor allem älterer Spieler, die mit der Gründerzeit der Shooter eine goldene Periode verbinden,

Der Shooter Duke Nukem 3D erntete viel Kritik für die sexistische Darstellung von Frauen.



in denen Spiele noch unorthodox, provokant, spontan und originell sein durften. »Für Duke Nukem 3D gab es kein Design-Dokument«, erinnert sich George Broussard, »wir haben reingenommen, was wir cool fanden, und wieder rausgeschmissen, was nicht

Der Duke steht für die Sehnsucht nach Originalität.

funktionierte. Dukes Sprüche, die Anspielungen, die Stripper, die Interaktivität, all das wurde in den letzten vier, fünf Monaten der Entwicklung eingebaut.« Duke Nukem steht für genau diese Art der Spontaneität. Es wird sich zeigen, ob sie noch zeitgemäß ist. **CS**

BLOOD BOWL[®]

LEGENDARY EDITION

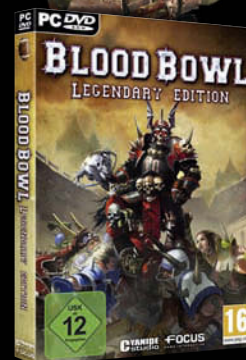
ERLEBE DIE SPEKTAKULÄRE BLOOD BOWL WELT IN DER LEGENDARY EDITION!



-  Inspiriert von der Warhammer Fantasy World, erwartet dich in Blood Bowl die ultimative Kombination aus gerissener Strategie und brutalem Sport!
-  Entdecke in der Legendary Edition insgesamt 20 spielbare Rassen mit 11 brandneuen Arten!
-  Erlebe den neuen, aufregenden Online Modus!
-  Kämpfe in Turnieren und Meisterschaften und erklimme die Spitze der offiziellen weltweiten Ranglisten!
-  Erstelle deine eigene private Online Liga und organisiere eigene Turniere!

WERDE ZUR LEGENDE!

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM



Ab jetzt im Handel!

