

Duke Nukem

Wir haben den Duke gespielt und uns über seine unzeitgemäßen Schattenseiten geärgert. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2k Games Entwickler: Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte) Termin: 2011 Status: zu 80% fertig

GameStar.de: Quicklink: 7041

Auf DVD: Preview-Video

H

elmut Kohl war Bundeskanzler, die Spieler stiegen mit **Diablo** und **Dungeon Keeper** in Monsterhöhlen hinab, und in München wurde ein Magazin namens »GameStar« gegründet. Das war 1997. Im selben Jahr kündigte 3D Realms den Shooter **Duke Nukem Forever** an. Seitdem ist die Zeit nicht stehen geblieben, auch nicht in der Spielebranche. Zwar wird **Duke Nukem Forever** nach der Pleite von 3D

gestaubt wirkt. Wir haben sie in München erstmals angespielt – und berichten von den Schattenseiten des Duke.

Der Einstieg in **Duke Nukem Forever** ist durchaus nett inszeniert, in einem Football-Stadion bekämpfen wir gleich den ersten Bossgegner, einen riesigen Alien-Zyklop. Danach rasen wir im Monstertruck durch einen Canyon und liefern uns Schießereien mit randalierenden Warzenschwein-Renegaten, für Abwechslung ist also gesorgt. Allerdings stoßen wir immer wieder auf unflexible Skriptszenen. In den Katakomben des Stadions etwa verhindert eine unsichtbare Wand, dass wir einen Gang betreten. Sie löst sich erst auf, nachdem zwei Soldaten vorgestürmt sind. Später im Spiel müssen wir uns zwingend hinter ein stationäres MG klemmen, damit es weitergeht. Vorher rücken keine Gegner an. Schon klar, **Duke Nukem Forever** soll ein linearer Shooter werden. Eine derart starre

weiter auf Seite 28

⊖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- starre Skriptszenen
- schwache KI

»Ein Shooter aus dem letzten Jahrzehnt.«

Realms seit Mitte 2009 von Gearbox (**Brothers in Arms**, **Borderlands**) weiterentwickelt, doch das täuscht nicht darüber hinweg, dass die Alien-Hatz in vielerlei Hinsicht an-

Der Bosskampf gegen den **Riesen-Zyklopen** ist nett inszeniert, erfordert aber keine besonderen Taktiken.



Forever

Wir haben den Duke gespielt und uns über die Rückkehr seiner alten Stärken gefreut. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2k Games Entwickler: Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte)
Termin: 2011 Status: zu 80% fertig

GameStar.de: Quicklink: 7041 Auf DVD: Preview-Video

Im **Monstertruck** rasen wir durch einen Canyon – eine schöne Abwechslung zu den Schießereien.

Die Vorschau-Version von **Duke Nukem Forever** beginnt dort, wo auch das fertige Spiel beginnen wird: auf dem Klo. Indem wir die Schusstaste drücken, lassen wir den Duke dort, mit Verlaub, eine Stange Wasser abstellen. So lange wir wollen. Aber wir haben ja nicht den ganzen Tag Zeit, als wir den Ego-Shooter in München erstmals anspielen. Also lassen wir die Taste los, was der Duke trocken quittiert: »This is taking forever. Time to get this big boy back into action.« Locker übersetzt: »Das dauert ja ewig. Wird Zeit, dass der große Junge wieder ran kann.« So beweist **Duke Nukem Forever** schon in den Anfangssekunden seinen Humor und seine Selbstironie. Denn auch die Entwicklung des Shooters hat ewig gedauert, 13 Jahre sind seit der Ankündigung vergangen. Wird Zeit, dass der große Junge wieder ran kann.

Nach dem Keramikmonsun erkunden wir die Katakomben eines Football-Stadions, in denen sich ein Trupp Erden-Marines auf den

weiter auf Seite 29

➔ Stärken

- + derber Humor
- + atmosphärische Details
- + spielerische Abwechslung



Auf alten Bildern zu sehen: ein Riesen-Raumschiff (1), Schweb-Aliens (2), eine Lorenfahrt (3) und ein Schrumpf-Auto (4).



Inszenierung wirkt dennoch unzeitgemäß, selbst das streng lineare **Modern Warfare 2** begrenzt seine Levels viel glaubwürdiger.

Grafisch macht der Duke einen ordentlichen Eindruck, reißt aber keine Bäume aus. Beim Stadionkampf gegen das Bossmonster rinnen zwar immerhin schicke Regentropfen über den Bildschirm, doch insbesondere die Monstertruck-Fahrt und die Warzenschweinschießerei hinterlassen keinen allzu spektakulären Eindruck. Das liegt vor allem an den unscharfen Umgebungstexturen, Wände und Felsen wirken aus der Nähe arg detailarm. Auch Effekte wie Explosionen inszeniert **Duke Nukem Forever** eher zurückhaltend als knallig-überzeichnet, obwohl das zum Szenario passen würde. Wir hoffen, dass Gearbox bis zum Verkaufsstart im nächsten Jahr noch an der Grafik schraubt.

Und an der Zerstörbarkeit der Umgebungen. Als wir eine Bretterwand mit unserem dreiläufigen Maschinengewehr und mit Rohrbomben bearbeiten, geschieht nämlich – nichts. Unsere Kugeln durchschlagen die dünne Barriere nicht einmal. Müssen sie allerdings auch nicht, weil die KI-Gegner sowieso selten in Deckung gehen, häufig bleiben sie einfach auf freiem Feld stehen. Zugegeben, außerirdische Warzenschweine müssen keine Intelligenzbestien sein, etwas mehr Herausforderung täte **Duke Nukem Forever** aber gut. Das gilt auch für den Bosskampf, der keinerlei Taktik erfordert. Wir kreisen einfach um den Zyklopen und decken ihn mit Raketen ein. Bleibt zu hoffen, dass der Duke im späteren Spielverlauf auf klügere Kontrahenten, anspruchsvollere Zwischengegner und – vor allem – viel Abwechslung trifft. Indizien dafür gibt es (siehe oben und rechts), offiziell bestätigt hat Gearbox aber noch nichts. **GR**

Große Pläne

Als der Entwickler 3D Realms im Mai 2009 pleite ging, gelangte eine Level-Tabelle an die Öffentlichkeit. Wir hoffen, dass Gearbox die Ideen umsetzt, denn das käme der Vielfalt von Duke Nukem Forever sehr zugute. Um nicht zu viel von der Handlung zu verraten, heben wir nur einige Details hervor.



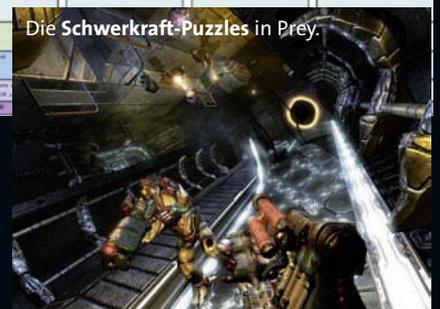
Ist Bombshell eine dieser Damen?

2 Ein unscheinbarer Eintrag belegt, dass neben der Schrumpfkanone eine weitere klassische Duke-Nukem-Waffe zurückkehren sollte: der Kältestrahler. Damit können Sie Ihre Gegner einfrieren, um sie dann zu Eisbrocken zu zertern.

3 In diesem Level lenken Sie eine Schweb-Plattform über den Rückstoß von Impulsstrahlern, während Sie gleichzeitig auf Gegner feuern. Hin und wieder steigen Sie ab und lösen Puzzles, in denen ein Kran und ein Gabelstapler eine Rolle spielen.

| Old World Chart | MC Car Driving 2 | Cloning Mission 1 | Phantom Race Part 1 | Phantom Race Part 2 | Pathfinding | Lady Killer Casino |
|-----------------|------------------|-------------------|---------------------|---------------------|-------------|--------------------|
| <p>1</p> | <p>2</p> | <p>3</p> | <p>4</p> | | | |

1 In diesem Abschnitt steuern Sie nicht den Duke selbst, sondern die Stripperin Bombshell, die noch dazu auf Miniaturgröße geschrumpft ist. Im Modellauto rasen Sie mit der Dame durch eine Militärbasis und weichen riesenhaften Ratten sowie Schweinepolizisten aus. Außerdem lauern tödliche Hindernisse wie Flammenwerfer und Fallgruben, die Bombshell tunlichst umgehen sollte. Wenn der Weg ganz blockiert ist, muss die Tanzmaus aussteigen und Rät-sel lösen. Zum Beispiel polt sie Sicherungen um oder hüpf durch Müllpressen.



4 Gegen Spielende sollen Sie laut der Tabelle »Schwerkraft-Puzzles« lösen. Das klingt nach den Oben-Unten-Spielereien des Indianer-Shooters Prey, der ebenfalls von 3D Realms erdacht worden war.

Schon der **Hintergrund des Hauptmenüs** zeigt: Der Duke ist wieder ein wahrer Patriot.



Vielfalt ist Trumpf

Michael Graf
Redakteur
micha@gamstar.de

Ja, Duke Nukem Forever fühlt sich in vielerlei Hinsicht altmodisch an. Aber erstens bin ich froh, dass es überhaupt noch erscheint. Zweitens erwarte ich vom Duke eh keine großartige Innovation, sondern coole Sprüche, Babes und abgedrehte Action. Und all das gab's in der spielbaren Version zur Genüge. Nun hoffe ich, dass die Entwickler ihr Versprechen halten und die Schießerei schön abwechslungsreich gestalten. Dann erwartet uns mit Duke Nukem Forever zwar kein Meilenstein, wohl aber ein witzig-kurzweiliger Achterbahn-Shooter.

Potenzial: Sehr gut

Kampf gegen ein riesiges Zyklopen-Alien vorbereitet. Ihre »Taktik« haben die Jungs auf eine Tafel gekritzelt: Bunte Pfeile zeigen auf eine Krakelzeichnung des Bossmonsters. Wenn wir die Tafel benutzen, können wir eigene Linien dazu kritzeln. Das bringt spielerisch nichts, soll aber ein Beleg für die Interaktivität der Spielwelt sein: Der neue Entwickler Gearbox verspricht viele solcher Details. Wenn wir fertig gemalt haben, grübelt der daneben stehende Soldat: »Oh, äh, Duke ... Ich versteh' das jetzt nicht ... Aber es ist bestimmt ein Spitzenplan!«

Danach bekämpfen wir den Zyklopen, indem wir ihn mit dem Devastator beschießen, einem Doppel-Raketenwerfer. Schließlich geht das Bossmonster zu Boden. Wir drücken in einem Quicktime-Event die richtigen Tasten, um eine Leitung aus seinem Rücken zu reißen. Das Auge des Zyklopen rollt auf den Rasen, wir nehmen Anlauf, treten es über die Torstange – Sieg! Und ein schöner Einstieg ins Spiel, **Duke Nukem Forever** könnte auch weniger spektakulär beginnen als mit diesem Bosskampf. Zumal die Perspektive danach wechselt: Was wir gerade gespielt haben, war nur das offizielle

Duke Nukem-Spiel-im-Spiel, das der Duke zockt, während er sich in seiner Hotelsuite mit Zwillingen vergnügt. Eine der Damen fragt doppeldeutig: »Na, wie war's?« Antwort: »Das hat zwölf Jahre gedauert, es muss verdammt noch mal gut sein.«

Danach springen wir in ein späteres Kapitel, wo wir im Monstertruck durch einen Canyon rasen. Wir weichen Felsbrocken aus, überfahren Aliens und treten aufs Turbo-Gaspedal, um über Abgründe zu schanzen. Nach einer halben Minute geht dem Truck das Benzin aus, wir müssen zu Fuß weiter. Dabei stellen sich uns die serientypischen Schweine-Aliens in den Weg, denen wir mit abwechslungsreichen Schießprügeln einheizen. Etwa mit einer Railgun inklusive Zielfernrohr, einem dreiläufigen Maschinen-gewehr, der unvermeidlichen Schrotflinte sowie der klassischen **Duke Nukem**-Schrumpfkanone, mit der wir Gegner verkleinern und zertreten. Bei Beschuss sinkt der Ego-Balken des Dukes, der sich automatisch wieder auffüllt, wenn wir einige Sekunden lang in Deckung gehen. Alternativ trinken wir eine der Bierdosen, die im Level herumliegen, denn danach nimmt der Duke

kurzfristig weniger Schaden. Zum Abschluss klemmen wir uns hinter ein stationäres MG und feuern auf heranstürmende Aliens, bis uns eine Raumschiff-Bombe aus den Socken haut. Der Duke reckt seine Hand zum Himmel empor – und zeigt seinen Stinkefinger.

»Genau so muss ein Duke-Shooter aussehen.«

Danach endet die Demo, und sie hat zumindest angedeutet, wie humorvoll, aber auch abwechslungsreich **Duke Nukem Forever** ausfallen könnte: Die Katakomben-Kritzelei, der Bosskampf, der Monstertruck – all das lockert die Schießereien auf. Für das fertige Spiel verspricht Gearbox noch mehr Vielfalt, zum Beleg präsentieren die Entwickler einen Trailer, in dem der Duke gegen eine dreibrüstige Alien-Mama antritt. Außerdem wird es einen Multiplayer-Modus geben, zu dem Gearbox aber nur wenig verrät. Trotzdem schon mal nicht schlecht für ein Spiel, das auf dem Klo beginnt. **GR**

Wir haben drei Leser eingeladen, gemeinsam mit uns Duke Nukem Forever anzuspielen. Hier ihre Meinungen.



Hail to the king, baby!

Michael Polster (26),
Software Consultant

Die Spielweise und der Stil des »neuen« Duke sind gleich geblieben, nur die Technik hat sich der Zeit angepasst. Klar, der Duke kann grafisch nicht mit einem Crisis mithalten, allerdings macht die Atmosphäre diesen Umstand mehr als wett. Es spielt sich wie ein geradliniger Shooter fernab vom gängigen Modern Warfare-Stil. Fans der Dukes werden sich im neuesten Teil gleich heimisch fühlen. Denn Gearbox Software konzentriert sich auf die guten alten Tugenden, die den Duke ausmachen: Markige Sprüche, dicke Knarren, Babes und randalierende Warzenschweine.



Prima Ersteindruck

Thorsten Wolf (25),
Student

Die Demo macht auf mich einen prima ersten Eindruck. Die rasante Action und nicht zuletzt die Sprüche des Dukes rufen einem die Atmosphäre der Vorgänger wieder ins Gedächtnis. Gespannt bin ich noch auf die KI der verschiedenen Gegnerarten. In der spielbaren Vorführversion gab es nur stupide Schweine, und auch das Bossmonster erfordert keine besonderen Taktiken. Insgesamt bin ich mir dennoch sicher, dass Duke Nukem Forever bei den Fans der Reihe sehr gut ankommen wird. Vielleicht wird aus dem Running-Gag der letzten 13 Jahre doch noch ein Überraschungshit!



Lebt vom Duke-Flair

Christian Bölke (28),
Sozialversicherungsangestellter

Die Demo bot satten Sound und schön rockige Musik, so muss es sein. Auch das herumfahren mit dem Monstertruck hat Spaß gemacht und ließ sich einwandfrei steuern. Außerdem fand ich die Gegner gar nicht so dumm, immerhin gehen sie bei Beschuss brav in Deckung. Das Spiel lebt ohnehin hauptsächlich vom Duke-Flair und seinen Sprüchen. Toll fand ich auch das »Field Goal« nach dem Bosskampf im Stadion. Ich hoffe zwar, dass Duke Nukem Forever ungeschnitten in Deutschland erscheinen wird, mache mir wegen der abtrennbaren Gliedmaßen aber keine großen Hoffnungen.