»Ich musste den Duke einfach kaufen.«

Der neue Chefentwickler Randy Pitchford erzählt, wie er zu Duke Nukem Forever kam. Und warum das Spiel so toll werden soll. Von Michael Graf

Randy, wie kannst du es mit deinem Gewissen vereinbaren, den schönsten Running Gag der Spielegeschichte zu ruinieren?
(lacht) Ich würde das so nicht sagen. Okay, lange Zeit war Duke Nukem Forever wie Bigfoot oder das Monster von Loch Ness: Man sah nur verwaschene Fotos und wusste gar nicht mehr, ob das Spiel wirklich existierte. Trotzdem habe ich mich genauso darauf gefreut wie viele andere Spieler. Und nun kann ich kaum noch erwarten, dass es endlich erscheint.

Zumal du es sogar selbst fertig entwickeln darfst. Wie hat Gearbox das geschafft?
Nun, 3D Realms und wir sind quasi Nachbarn, die Jungs sitzen in Garland nur ein paar Häuser weiter. Als sie dann im Mai 2009 schließen mussten, lag der Duke praktisch im Sterben. Und das konnte ich nicht zulassen!

1997: Das **erste Bild** von Duke Nukem Forever.

Weil du deine Entwicklerlaufbahn als Leveldesigner für das Plutonium Pak begonnen hast, ein Addon für Duke Nukem 3D?
Genau, ich verdanke Duke Nukem meine Karriere. Danach habe ich die Firma verlassen, bei Duke Nukem Forever war ich nur Beobachter. Das hat sich angefühlt, wie einem Zug in Zeitlupe beim Entgleisen zuzuschauen. Nichtsdestotrotz bin ich gut mit George Broussard, Scott Miller und den anderen Entwicklern befreundet. Außerdem haben wir gute Beziehungen zum Publisher 2k Games ...

... mit dem ihr ja bei eurem letzten Spiel Borderlands zusammengearbeitet habt.
Eben. Wir standen zwischen diesen beiden zerstrittenen Parteien, die sich damals pausenlos gegenseitig verklagten. In dieser Position haben wir dann angeboten, das Risiko zu übernehmen und das Spiel fertig zu entwickeln, womit sowohl 3D Realms als auch 2k Games einverstanden waren. Das war Mitte 2009.

Da hat sicher Geld eine Rolle gespielt ...
Oh ja, Gearbox geht es finanziell bestens. In der Zeit, in der 3D Realms an Duke Nukem Forever gearbeitet hat, haben wir 15 Spiele veröffentlicht. Wir wissen, was wir tun. Also konnte ich Duke Nukem Forever problemlos kaufen. Verdammt, ich musste es einfach tun!

Sind ehemalige Mitarbeiter von 3D Realms an Duke Nukem Forever beteiligt?
Logisch, allen voran Alan Blum, der Duke Nukem Forever nach der Pleite von 3D Realms auf eigene Faust weiterentwickelt hat. Gemeinsam mit eigenen Kollegen arbeitete er zu Hause an dem Spiel, um es am Leben zu erhalten. Er liebt diese Serie, weil er schon 1991 am allerersten Duke Nukem mitgearbeitet hat. Natürlich haben wir auch die anderen Designer übernommen, die den Duke ebenfalls nicht sterben lassen wollten. Insgesamt arbeiten derzeit über 70 Leute an dem Spiel.

Und was ist mit George Broussard und Scott Miller, den Vätern des Spiels?
Wir sind immer noch gut befreundet und treffen uns jede Woche zum Pokern.

Aber sie arbeiten nicht mehr mit.
Nein. Trotzdem sprechen wir noch viel über Duke Nukem Forever. George kann dieses Spiel nicht einfach aufgeben. Schließlich hat er alles hineingesteckt, was er hatte, er hat aus eigener Tasche rund 30 Millionen Dollar in Duke Nukem Forever investiert. Als 3D Realms pleite ging, sagte er zu mir: »Randy, das ist der traurigste Tag meines Lebens.« Ich freue mich, dass er uns zutraut, das Spiel fertig zu entwickeln.

In welchem Zustand war das Spiel, als ihr es übernommen habt?
Ich würde sagen, es war zu rund 50 Prozent fertig. Obwohl, nein, die Zahl wird dem Spiel nicht gerecht. Denn das Konzept, die Vision – all das, was Duke Nukem Forever ausmacht, war zu 100 Prozent bei 3D Realms entstanden.

Glaubst du, dass junge Spieler den Duke heutzutage überhaupt noch kennen?
Hoffentlich. Der Duke ist eine sehr beliebte Figur, auch bei jungen Leuten. Er ist zu einer Art Ikone geworden, vielleicht zum kultigsten

Für seine Pokerrunden hat George Broussard besondere Duke-Nukem-Plastikchips herstellen lassen.

Action-Helden der gesamten Spielebranche. Der Duke hebt sich von all den bierernsten Helden ab durch seine überzogen-sarkastische Macho-Art. Der Duke ist eben witzig, aber auch cool.

▶ Und er spricht. Das ist schon mehr, als Gordon Freeman jemals getan hat.
◀ *(lacht)* Gordon Freeman ist ein toller Charakter. Übrigens: Half-Life hat einiges von Duke Nukem 3D übernommen, etwa die Sprengfallen – und sogar den generellen Spielablauf: Wie in Duke Nukem 3D wurden die Schusswechsel durch Puzzles aufgelockert. Dieses Erfolgsrezept wird auch Duke Nukem Forever erben ...

▶ ... obwohl es recht altmodisch wirkt. Schließlich gibt es sehr unflexible Skriptsequenzen, und auch die Grafik ist nicht wirklich topmodern.
Das sollen die Spieler entscheiden. Ich finde die Grafik super, und auch spielerisch hat Duke Nukem Forever einiges zu bieten.

▶ Welches Spielelement würdest du da besonders hervorheben?
◀ Den Duke selbst natürlich, er ist einfach der King. Seine Persönlichkeit, seine Motive, all das ist absolut einzigartig.

▶ Schade, wir hatten gedacht, du sagst: »Der Biertrink-Button«!
◀ *(lacht)* Na ja, das gehört ja dazu. So etwas Absurdes und zugleich spielerisch Sinnvolles kann es nur beim Duke geben.

▶ Vor Jahren hat George Broussard angekündigt, Duke Nukem Forever werde der »interaktivste Shooter aller Zeiten«. Wird er damit Recht behalten?
◀ Kommt drauf an. Von allen großen Shootern dürfte es der interaktivste sein ...

▶ Interaktiver als Half-Life 2? Mit seiner Gravity Gun und all ihren Möglichkeiten?
◀ Definitiv! In Duke Nukem Forever kann man viel mehr mit der Umgebung anstellen. Man kann die Toilette benutzen, Flipper spielen, auf eine Tafel kritzeln und noch viel mehr. Es gibt sogar einen Kopierer, mit dem der Duke Abzüge seines Hinterteils anfertigt. Das könnte Gordon Freeman nicht!

▶ Hast du trotzdem keine Angst, dass die Spieler nach 13 Jahren Entwicklungszeit viel zu hohe Erwartungen haben?
◀ Ich fühle diesen Erwartungsdruck überhaupt nicht. Bei Gearbox mussten wir ja schon mit unserem allerersten Projekt Opposing Force in die Fußstapfen von Half-Life treten – und hatten Erfolg. Wenn ich dem Druck nun nachgeben würde, müsste ich ständig etwas an Duke Nukem Forever ändern und würde niemals fertig. So, wie das Spiel jetzt ist, wird es der Vision von 3D Realms absolut gerecht.

»Das war, wie einem Zug beim Entgleisen zuzuschauen.«

▶ Und was ist mit dem Multiplayer-Modus? Wir haben von einer Variante namens »Capture the Chick« gehört ...
◀ *(lacht)* Wo habt ihr das denn her?

▶ Das hat uns 3D Realms 2001 erzählt.
◀ Na gut, dazu kann ich noch nichts sagen. Aber es wird natürlich Multiplayer-Schießereien geben, die waren ja schon in Duke Nukem 3D ausgesprochen beliebt. Auch in Duke Nukem Forever wird man online gehen und seine Gegner schrumpfen oder einfrieren können. Und ich kann auch schon bestätigen, dass es unterschiedliche Modi geben wird.

▶ Plant ihr auch DLCs?
◀ Nun, zu Borderlands haben wir ja schon vier DLCs veröffentlicht. Aber das war im Vorfeld nicht geplant. Wir haben uns erst entschlossen, die Mini-Addons zu entwickeln, als das Spiel schon fast fertig war. Genauso werden wir bei Duke Nukem Forever vorgehen, noch ist überhaupt nichts entschieden.

▶ Was uns zur Frage bringt, die schon seit 13 Jahren gestellt wird: Wann erscheint Duke Nukem Forever? Und wag es bloß nicht, jetzt »When it's done« zu sagen.
◀ *(lacht)* Nein, keine Angst ... Wobei, »When it's done« ist gar keine schlechte Antwort, wenn man schon weiß, dass das Spiel irgendwann fertig sein wird. Ungünstig war nur, dass 3D Realms das nicht wusste. Wir sind nun aber schon beim Feintuning, deshalb kann ich sagen: Duke Nukem Forever erscheint ganz sicher 2011 für den PC, die Xbox 360 und die Playstation 3. Und es wird toll! Ich werde in den Laden gehen, um es zu kaufen!

▶ Ihr habt also nicht vor, noch mal die Grafik-Engine zu wechseln? Momentan verwendet ihr ja ein selbstgebautes Grafikgerüst. Wie wär's stattdessen mit ... mal überlegen ... Cel Shading?
◀ *(lacht)* Keine schlechte Idee, das wäre was! Aber wir lassen's vielleicht doch lieber, die Grafik ist wunderbar so, wie sie ist. Und natürlich werden wir sie an die jeweilige Plattform anpassen. Auf dem PC werden wir generell eine höhere Textur-Auflösung und DirectX 11 unterstützen. Und vielleicht nutzen wir sogar 3D-Monitore. Das möchte ich nicht ausschließen.

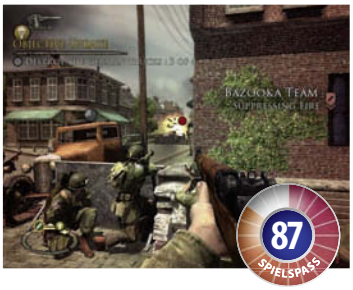
▶ Möchtest du uns zum Abschluss noch deinen absoluten Lieblingsspruch aus Duke Nukem Forever verraten?
◀ Hm, da gibt's so viele. *(überlegt)* Okay, wie wär's damit: Wenn der Duke Flipper spielt und verliert, grummelt er: »I've got balls of fail!« Das ist eine schöne Variante des Klassikers »I've got balls of steel!« aus dem Vorgänger.

▶ Aber es klingt so negativ als Schlusssatz ...
◀ Stimmt, dann sage ich vielleicht doch lieber: »Hail to the king, baby!«

▶ Randy, vielen Dank für das Gespräch.

Randys Meilensteine

Half-Life: Opposing Force (1999)
In der mustergültigen, umfangreichen Erweiterung steuern Sie nicht Gordon Freeman, sondern einen Soldaten. Ansonsten bewahrt das Addon aber das bewährt-skurrile Half-Life-Spielgefühl und bereichert es sogar um neue Waffen.



Brothers in Arms: Hell's Highway (2008)
Der beste Teil der Taktik-Shooter-Trilogie (GameStar-Wertungsschnitt: 83 Punkte) bietet nicht nur spannende Weltkriegs-Feuergefechte, sondern erstmals auch eine mitreißende Handlung mit glaubwürdigen Charakteren.

Halo (2003)
Natürlich hat nicht Randy Pitchfords Firma Gearbox den Ringwelt-Shooter entwickelt, sondern Bungie. Allerdings haben Randy & Co. Halo – mit zwei Jahren Verspätung – für den PC umgesetzt, wofür sie einen komplett neuen Netzwerk-Code schreiben mussten.

Borderlands (2009)
Im ordentlichen Mischling aus Shooter und Action-Rollenspiel schießen Sie sich durch Gegnerhorden, verbessern Ihre Talente und erbeuten Waffen. Das wird allerdings irgendwann eintönig – kein Wunder, dass Gearbox bereits vier DLC-Addons nachgereicht hat.