

Duke Nukem Forever

14 Jahre Entwicklungszeit? Das muss ja der beste Ego-Shooter aller Zeiten sein! Nicht ganz, aber Spaß macht die Ballerei trotzdem. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky



Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte)
Termin: 14. Juni 2011 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7041

Der 14. Juni wird ein geschichtsträchtiger Tag – zumindest für Spieler. Dann nämlich erscheint **Duke Nukem Forever**, und die Ära der Running-Gags über die unendliche Entwicklungszeit des **Duke Nukem 3D**-Nachfolgers ist beendet. Vorausgesetzt, die Macher verschieben das Spiel nicht noch einmal. Ob der Duke seinem großen Namen gerecht wird? Wir haben Gearbox' Ego-Shooter ausführlich gespielt.

Zu Beginn des Spiels flimmert eine Eilmeldung durchs Fernsehen: Die Aliens sind zurück und haben sich gerade (höflich) an die Warteschlange im Duke Burger angestellt. Da stimmt was nicht! Tatsächlich marschieren die Außerirdischen kurz darauf in Dukes »Ladykiller Casino« ein und entführen seine beiden Gespielinnen. Klar, dass wir das nicht auf uns sitzen lassen und mit Pistole, Laser-Gewehr und Panzerfaust bewaffnet auf Alienjagd gehen. Das spielt sich so simpel, wie es klingt – **Duke Nukem** eben. Und

wie man es von der Shooter-Serie kennt, passiert auch hier allerhand Unerwartetes. So stolpert der Duke etwa durch ein Verkleinerungsfeld, und wir brettern fortan in einem ferngesteuerten Auto durch das halberstörte Casino. Dukes markige Sprüche werden dabei im Deutschen von Manfred Lehmann gesprochen, der normalerweise Bruce Willis seine raue Stimme leiht.

Neben den fetzigen Ballereien gibt es in **Duke Nukem Forever** auch ein paar Simpelrätzel. So kommen wir auf einer Baustelle ohne technische Hilfe nicht in das nebenstehende Gebäude. Also schwingen wir uns in einen Kran und drehen ihn so weit, dass wir über dessen Gestänge auf das Haus klettern können. Zuvor müssen wir allerdings eine Ersatzbatterie finden, um den Kran in Bewegung setzen zu können. Die Rätsel wirken zwar etwas altmodisch, lockern die Actioneinlagen aber gut auf. Natürlich dürfen auch Zwischen- und Endbosse nicht fehlen, von denen uns bereits in den ersten Stunden einige eindrucksvolle,

weil hochhaushohe Kandidaten vor die Flinte gelaufen sind. Technisch merkt man dem Titel sein Alter allerdings an. Vor allem die Texturen und Charakteranimationen sind nicht zeitgemäß. Ob das unfreiwillig oder bewusst Retro-Flair auslöst, darf ab dem 14. Juni jeder für sich entscheiden. **TW / DM**



Alter Haudegen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Kaum zu glauben, das Spiel erscheint tatsächlich und macht durch den Humor, die teils absurden Szenen sowie seinen markigen Helden viel Spaß. Allerdings sollten Sie Ihre Ansprüche in Sachen Technik und Spielmechanik etwas zurückschrauben, wenn Sie mit Duke Nukem Forever Spaß haben wollen. Aber ach, Anspruch und Duke passen ohnehin nicht in einen Satz.

Potenzial: Sehr gut



In Wellen werden die wildschweinähnlichen Aliens eingeflogen. Wir ballern, was das Zeug hält.



Die **Bossgegner** sind vor allem eines: riesig.



Die **Zwischensequenzen** sind urkomisch.