



⊕ Stärken

- + Der Duke ist wieder da!
- + Old-School-Flair

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- witzlose Spielmechanik
- fragwürdiger Humor

Duke Nukem Forever

Der längste Running Gag der Spielebranche kommt zu einem Ende. Die Pointe zündet allerdings nicht: Nüchtern betrachtet ist der Duke ziemlich witzlos. Von Fabian Siegmund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte)**
Termin: **10.6.2011** Spieler: **1 bis 8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7041 Auf DVD: 4 Topspiel-Videos



Die Aliens machen sich erneut über die Erde her. Zum Glück hat der Duke eine **Strahlenkanone** auf dem Dach.

Nein, wir langweilen Sie jetzt nicht mit endlosen Ausführungen über die schwere Geburt, die **Duke Nukem Forever** hinter sich hat, die Fehlplanungen, rechtlichen Streitereien und das ganze Blabla, denn das hat man nun weiß Gott schon oft genug gehört. Stattdessen erzählen wir Ihnen lieber, wie der Ego-Shooter von (mittlerweile) Gearbox denn nun

Steam-Pflicht

Duke Nukem Forever ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.

Gleich zu Beginn des Spiels sprengen wir einen Boss weg und schießen danach mit seinem Auge ein Tor. Duke-Style!

Multiplayer-Modus

Der Mehrspieler-Part ist minimalistisch: Vier klassische Modi auf zehn Karten für acht Spieler. Das Arsenal stammt aus der Story, allerdings gibt's hier noch den Jetpack oben drauf. Mit steigendem Level schalten die Spieler Klamotten und Einrichtungsgegenstände für Dukes Wohnung frei.



Nostalgie-Bonus: Diese Map gab's schon in Duke Nukem 3D.

das schert den herzlich wenig, denn wie schon im Vorgänger gilt: »Niemand klagt unsere Weiber!«

So einfach wie die Handlung von **Duke Nukem Forever** fällt auch das eigentliche Spiel aus: Der Duke bolzt sich seinen Weg durch die außerirdischen Unholde, das war's dann auch schon. Dabei begegnen uns die gleichen Spitzbuben wie schon in **Duke Nukem 3D**: humanoide Echsen-gestalten (mal mit Raketenrucksack, mal mit Teleportationsfähigkeit), schwebende Riesenhirne mit Krakenarmen oder Schweine in Polizeiuniform. Im Gegensatz zum Vorgänger oder anderen Simpel-Shootern wie **Serious Sam** dürfen wir allerdings immer nur zwei Waffen

geworden ist, immerhin wartet manch einer seit 14 Jahren auf den Test. **Duke Nukem Forever** selbst fackelt auch nicht lange: Kaum zwei Minuten gespielt, schon stecken wir im ersten Bosskampf. In einem Football-Stadion beharken wir ein hausgroßes, einäugiges Alien-Monster mit dem Devastator-Raketenwerfer, der mächtigsten Waffe aus **Duke Nukem 3D**. Moment, nicht nur die Wumme, sondern der ganze Kampf stammt aus dem Vorgänger – das ist doch der Endboss von damals! Erst, als wir den erledigt haben, zeigt sich: Die Anfangssequenz von **Duke Nukem Forever** ist ein Spiel im Spiel. Denn plötzlich fährt die Kamera zurück, und schau an, da sitzt der Duke höchstpersönlich auf seinem Sofa und daddelt sein eigenes Videospiel. Nette Idee!

Der Duke ist seit den Ereignissen im Vorgänger zum schwerreichen Superstar geworden, der von Fernsehshow zu Fernsehshow tingelt, Autogramme gibt und durch Merchandising-Produkte, Burgerketten und Stripclubs tonnenweise Geld scheffelt. Logisch, dass sich ihm da alle zwei Meter ein vollbusiges Groupie an den Hals wirft. Oder gleich zwei: Die Holsom Twins, zwei hübsche, dralle Blondinen, weichen nur ungerne von Dukes Seite. Doch dann fallen erneut Aliens über Amerika her und fangen wieder an, Mädels zu entführen – darunter auch

die Zwillinge. Das macht die ganze Angelegenheit für den Duke natürlich zum persönlichen Feldzug. Der führt ihn im Laufe von rund neun Stunden durch das umkämpfte Las Vegas, durch die Wüste Nevadas und schließlich zum Hoover-Damm mit dazugehörigem Stausee, wo sich die Führung der Außerirdischen niedergelassen hat. Allein der Präsident der USA versucht ab und zu, dem Duke in den Kram zu quatschen, aber

Frisch geschrumpft besteigt der Duke ein **Spielzeugauto** und fährt damit den bösen Aliens vor die Knie.



Die Fahrt mit dem **Monstertruck** macht anfangs Spaß, zieht sich aber nervig in die Länge.



Allein die **Oktahirne** sind halbwegs clever: Sie schießen auch mal in unsere Bewegung.



gleichzeitig tragen. Diese Anlehnung an taktischere Ballereien wirkt bei **Duke Nukem Forever** fehl am Platz und soll wohl letztlich nur dazu dienen, das Spiel komplexer erscheinen zu lassen, als es tatsächlich ist. Munitionsknappheit gibt's in **Duke Nukem Forever** nämlich nicht, denn alle paar hundert Meter stehen Munitionskisten herum, an denen wir unsere Vorräte unendlich oft auffüllen können. Uns dennoch immer auf zwei Knarren zu beschränken, empfinden wir deshalb schlicht als Gängelei. Spätestens dann, wenn **Duke Nukem Forever**

nach einer Weile endlich die Waffen auspackt, die schon im Vorgänger Spaß gemacht haben: Eisstrahler, Devastator oder allem voran der Schrumpfer. Mit dem Ding verwandeln wir unsere Gegner für eine Zeitlang in knöchelhohe Winzlinge, die der Duke dann einfach zertreten kann – fies!

Die Schrumpfnummer benutzt Gearbox immer wieder, um ein wenig Abwechslung in den simplen Spielablauf von **Duke Nukem Forever** zu bringen: Regelmäßig tappen wir in versteckte Verkleinerungsfallen und müssen uns anschließend im Mausformat mit alltäglichen Hindernissen herumschlagen,

etwa durch eine Maschine voller Zahnräder und tödlicher Walzen flitzen, ohne dabei zerquetscht zu werden. Welches Ziel die Aliens mit dieser wahllos in der Stadt verteilten Schrumpf-Technologie verfolgen und vor allem warum in diesen Bereichen auch immer verkleinerte Gegner zwischen Pappbechern und Konservendosen herumstromern, erklärt **Duke Nukem Forever** nicht. Aber gut, wer kümmert sich bei so einem Spiel schon um die Logik? Die eigentliche Frage ist ohnehin, wieso diese Passagen immer so lange dauern. So müssen wir zum Beispiel auf Wichtelgröße in der Küche einer Bürgerbude zu einer Steckdose gelangen,

Technik-Check Duke Nukem Forever

Technik-Tipps

- ▶ Duke Nukem Forever stellt keine hohen Anforderungen an die Hardware und läuft auch auf älteren Rechnern meist in maximalen Details, sogar mit Kantenglättung.
- ▶ Am meisten Leistung gewinnen Sie durch das Reduzieren der Auflösung – 20 Prozent!

- ▶ Ohne »Motion-Blur« gewinnen Sie 15 Prozent Bildwiederholrate.
- ▶ Kantenglättung sollten Sie nie abschalten. Das Bild flimmert ansonsten stark und der Treppcheneffekt stört.
- ▶ Niedrigere Texturdetails bringen keinen nennenswerten Vorteil.

Checkliste

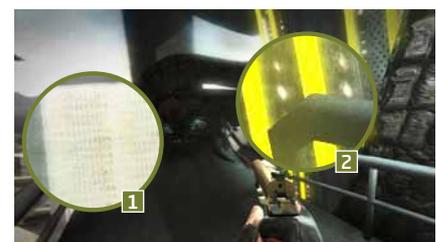
- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ▶ 6,5 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte ab Geforce 6 oder Radeon 1000
- ▶ DirectX 9.0c

So läuft Duke Nukem Forever auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

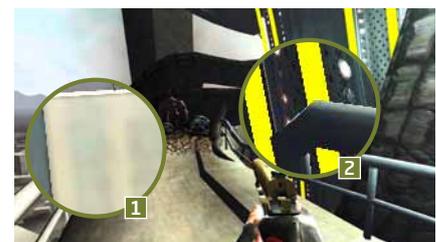
1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX				
GRAFIKKARTE	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295		
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570 GTX 580
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2		
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870	HD 5970
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970 HD 6990
PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640		
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965 X6 1090T
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650	
	Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870 i7 960
	Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500 i7 2600
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096 6.144 8.192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050	läuft so flüssig: 1680x1050	läuft so flüssig: 1920x1080
LEGENDE	ruckelt stark	Schattendetails: Hoch Kantenglättung: FSAA	Maximale Details, Kantenglättung: FXAA	Maximale Details, Kantenglättung: FXAA



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, FXAA

In maximalen Details sehen die Texturen wenigstens halbwegs zeitgemäß aus **1** und Anti-Aliasing **2** glättet Polygonkanten.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG DEAKTIVIERT

In minimalen Details sind die Texturen **1** sehr schlecht. Durch die fehlende Kantenglättung **2** wirkt das Spiel extrem pixelig.



In zwei Situationen bekommt der Duke (nutzlose) Unterstützung von KI-Kameraden.

Die Minispiele

Regelmäßig stößt der Duke am Wegesrand auf Minispiele, mit denen er sein Ego dauerhaft erhöhen kann. Je schwieriger die zu meistern sind, desto mehr Punkte gibt's. Hat man die jeweilige Herausforderung erstmal geschafft, verlieren die Spiele allerdings jeglichen Reiz. Der Flipper etwa wirkt in Sachen Ballphysik und Tisch-Layout hingeschludert, das Alien-Kloppen à la »Whack a mole« ist zu einfach, und virtuelle Einarmige Banditen, bei denen man nichts gewinnen kann, sind noch langweiliger als ihre realen Vorbilder.



die den Boden unter Strom setzt und damit unpassierbar macht. Um an den dazugehörigen Schalter zu gelangen, sollen wir über heiße Buletten und siedende Fritten springen und dabei immer wieder neue Aliens zerbrezeln. Das ist für ein paar Minuten ganz nett, wird dann aber so dermaßen in die Länge gezogen, dass es nervt. Gleiches gilt für die spätere Monstertruck-Fahrt durch die Wüste Nevadas: Die macht zunächst Spaß, denn der Motorensound der Karre bollert klasse, und wehrlose Gegner am Straßenrand zu plätten ist auch witzig. Doch spätestens nach zehn Minuten haben wir uns daran sattgespielt, müssen aber trotzdem noch eine halbe Stunde weiterkurken. Es kommt der Verdacht auf, man hätte **Duke Nukem Forever** problemlos auf die Hälfte der Spielzeit eindampfen können.

Für etwas unterhaltsamere Abwechslung am Wegesrand sollen die zahlreichen Bosse sorgen, etwa eine dreibrüstige Alien-Zuchtmutter, die sich in Höhlen unter Las Vegas eingenistet hat, oder der König aller fliegen-

den Tentakelköpfe. Die erfordern allerdings nur selten Taktik: einfach draufbolzen (regelmäßig unter Zuhilfenahme einer praktischen Munitionskiste) und fertig. Nicht einmal der Endboss stellt eine Ausnahme da – enttäuschend. Wem **Duke Nukem Forever** dennoch zu schwer ist, der kann die im Spiel fest installierten Cheats nutzen, sich zum Beispiel unverwundbar machen oder die Zeit verlangsamen. Gelegentlich mag es sich jedoch empfehlen, das Tempo sogar noch zu erhöhen. So kommt man schneller durch die gestreckten Passagen.

Wenn der Duke einen Treffer kassiert, dann kratzt das an seinem Ego. Das Ego ersetzt die Lebensanzeige, funktioniert ansonsten aber genauso und regeneriert sich auch von selbst. Allerdings kann der Duke seine Energie im Laufe des Spiels in kleinen Schritten steigern, etwa indem er versteckte Pornoheftchen findet, sich im Spiegel bewundert oder verborgene Minispiele knackt. In sei-



Setze den Holo-Duke ein, um Gegner zu verwirren.

Auf Wichtelgröße aktivieren wir den HoloDuke, der unseren Gegner ablenkt.



Nur ein Achtungserfolg

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Duke Nukem Forever verdient wie kein anderes Spiel das Prädikat »Old School«: Im Vergleich zum Vorgänger hat sich spielerisch kaum etwas getan, und auch die Grafik ist längst nicht mehr zeitgemäß. Das Bemerkenswerte an diesem Spiel ist damit eigentlich nur, dass es überhaupt fertig geworden ist. Das ist ungefähr so, als würde ein Einbeiniger einen regulären Profi-Marathon absolvieren: Eine großartige Leistung, die Respekt verdient, aber dass es dafür außerhalb der Paralympics keine Goldmedaille gibt, muss auch jedem klar sein.



Parodiekopie

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Mal ernsthaft, hat wirklich jemand geglaubt, Duke Nukem Forever würde nach 14 Jahren und ständig wechselnden Entwicklern, ein gutes Spiel werden? Die Technik veraltet, die Ideen banal vom Vorgänger geklaut, der Humor nicht etwa selbstironisch, sondern nur noch plump. Vielleicht hätte der neue Duke funktioniert, wenn er eine Parodie der Parodie gewesen wäre. Doch Forever ist, wie der Name schon befürchten lässt, nur eine Kopie. Und dann auch keine besonders gute oder gar zeitgemäß. Das kann nicht funktionieren. Schade um die Vorfreude.

nem Stripclub läuft der Duke zum Beispiel an einen Bewunderer vorbei, der ihn zu einer Partie Air Hockey herausfordert. Wenn wir den Typen besiegen, steigert das Dukes Maximal-Ego. Darüber hinaus hat Gearbox einige nette Gags in **Duke Nukem Forever** versteckt. In einer Unterwasserhöhle entdecken wir zum Beispiel den Kopf einer Spielfigur aus **Borderlands**, dem vorigen Spiel des Entwicklerstudios. Der Duke kommentiert: »Wenigstens hatte der ein Ende.« Womöglich eine Anspielung auf den Schluss von **Duke Nukem Forever**, denn der ist wahrlich eine Frechheit: Ohne echten Höhepunkt endet das Spiel sehr abrupt und lässt uns im Dunklen darüber, wie es denn nun mit den Aliens und dem Duke weitergeht. Noch eine Fortsetzung? Dann aber bitte schneller, noch mal warten wir keine 14 Jahre.

Sprüchen, mitunter 1:1 vom Vorgänger übernommen. Wenn nicht, werden Sie über das Spiel wahrscheinlich denken: »Was ist denn das für ein altbackener Mist?«, denn **Duke Nukem Forever** hat die meisten Genre-Entwicklungen der letzten Jahre verpennt: Ein Deckungssystem, spielerische Abwechslung oder wenigstens Zwischensequenzen gibt's nicht, und auch die Grafik wirkt stark veraltet. Wer **Duke Nukem Forever** auf Deutsch spielt (das lässt sich im Steam-Menü umstellen), wird sich außerdem fragen, warum Bruce Willis auf einmal so zotige Witze macht. Der Duke wird in der hiesigen Version nämlich von Manfred Lehmann gesprochen, der sonst Bruce Willis vertont. Lehmann macht seine Arbeit sehr gut, nur verbindet man mit Duke Nukem nun mal den rauchigen Bass von Jon St. John, der dem blonden Ballerbuben schon vor 15 Jahren seine unverwechselbare Kodderschnauze verlieh und das auch in der Fortsetzung tut. Mit der Sprache ändert sich auch unser Humorempfinden: Wenn sich die Holsom Twins fragen, was ihnen in der Alien-Gefangenschaft wohl widerfahren sein mag und der Duke antwortet: »I think you're fucked«, dann mag das lustig sein, das deutsche »Ich glaube, ihr wurdet gefickt« erscheint uns hingegen schlicht anstößig. Vielleicht sind wir auch einfach nur reifer geworden. In 14 Jahren hat sich nämlich so einiges geändert. Zumindest bei uns. **FAB**

Die Hälfte wäre genug gewesen.

Ob und wie viel Spaß Sie letztlich mit **Duke Nukem Forever** haben werden, hängt elementar von zwei Fragen ab: a) Sind Sie Duke-Fan und b) spielen Sie gern auf Englisch? Wenn Sie beide Fragen bejahen können, bekommen Sie mit **Duke Nukem Forever** wohl genau das, was Sie erwartet haben: Schnörkellose Ballerei mit derben

Alte Bekannte: Die Schweinepolizisten haben uns schon in Duke Nukem 3D angefallen.



TERMIN 10.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Duke Nukem Forever

Ego-Shooter

Publisher 2K Games
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Nach der anfänglichen Retro-Begeisterung lässt der Spaß schrittweise nach.«

SCENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team-Deathmatch, King of the Hill and Capture the Flag (jeweils 8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden **WERTUNG** Ausreichend

»Technisch schwaches Old-School-Geballer ohne Herausstellungsmerkmale. Höchstens aus Nostalgiegründen für ein paar Stunden nett.«

GRAFIK

- passable Beleuchtung
- hakelige Animationen
- Spielfiguren wiederholen sich oft
- matschige Texturen
- schlechte Unschärfe- und Filmkorneffekte

6/10

SOUND

- fetziger Soundtrack
- klassische (englische) Duke-Stimme mit kultigen Sprüchen
- gute deutsche Sprecher ...
- jedoch »vorbelastet« sind
- mittelmäßige Audiopositionierung

8/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- nettes Ego-Energiesystem
- eingebaute Cheats
- kein Munitionsmangel
- Schwierigkeitsgrad nicht im laufenden Spiel änderbar

8/10

ATMOSPHERE

- legendärer Held
- nettes Duke-Superstar-Szenario
- unkompliziertes Geballer
- viele versteckte Gags
- Humor geht im Deutschen gelegentlich verloren
- künstlich gestreckt

8/10

BEDIENUNG

- eingängige Shooter-Steuerung
- Kapitel einzeln anwählbar
- kein freies Speichern
- nur ein Spielstand
- nur zwei Waffen im Arsenal

7/10

UMFANG

- interessante Achievements
- coole Dinge zum Freischalten wie Zeitleiste oder alte Trailer
- passable Spielzeit
- kaum Wiederspielwert

7/10

LEVELDESIGN

- in Ansätzen zerstörbare Umgebung
- nette Schrupfpas-sagen
- zu aufgeräumte, sterile Schauplätze
- unsichtbare Levelgrenzen

6/10

KI

- Gegner schießen treffsicher und teils in die Bewegung ...
- beherrschen aber keine Taktik
- Schweinepolizisten rennen tumb auf den Spieler zu

6/10

WAFFEN & EXTRAS

- coole Waffen wie Schrupfper oder Eisstrahler
- Hilfsmittel wie Holoduke oder Steroide
- kleines Arsenal
- keine neuen Gerätschaften
- moorhuhniges Geschützgeballer

7/10

STORY

- cooler Spiel-im-Spiel-Einstieg
- enttäuschendes, offenes Ende
- keine nennenswerten Nebencharaktere
- keine Zwischensequenzen oder Skript-Ereignisse

5/10

Derber Simpel-Shooter mit Nostalgie-Bonus.

68

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 9 Stunden

ANFORDERUNGEN

- EINSTIEGER**
- MINIMUM** 3,0 GHz Intel Atom X23300+, 1,0 GB RAM, 6,5 GB Festplatte
- FORTGESCHRITTENE**
- STANDARD** Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD, Radeon HD 4850 2,0 GB RAM, 6,5 GB Festplatte
- PROFIS**
- OPTIMUM** Core 2 Duo E6600 A64 X2 6800+ AMD, GeForce GTX 200 2,0 GB RAM, 6,5 GB Festplatte