EnDOSkopie – Duke Nukem 3D

Description

Die 1990er waren das Jahrzehnt der Ego-Shooter. Vielleicht schon mit **Wolfenstein 3D**, allerspätestens mit **Doom** bahnte sich ein neues Genre mit großen Wummen seinen Weg. Doch nicht nur id Software war in der Lage, Shooter auf den Bildschirm zu zaubern, die immer noch ihre Fans haben. Eines der bis heute kultigsten Spiele dieser Gattung ist zweifelsohne **Duke Nukem 3D**.

Geboren in der zweiten Dimension

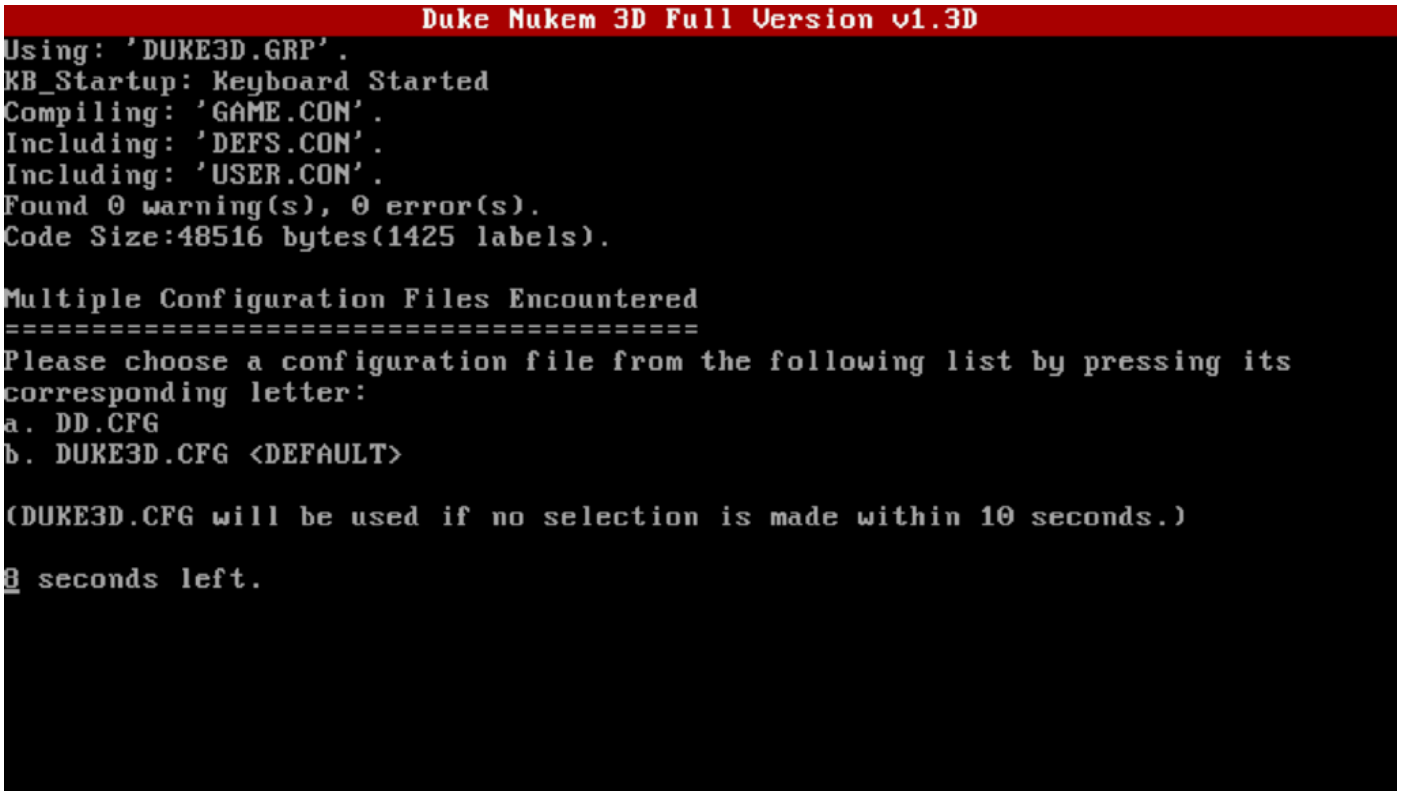
Die Spielfigur Duke Nukem kannten Zocker bereits seit 1991 aus 2D-Spielen als sogenannte Plattformer. Der blonde Muskelprotz lief, sprang und schoss sich durch Horden von Feinden, um die Welt zu verbessern. 1993 kam der zweite Teil, ebenfalls 2D, allerdings mit dem Sprung von EGA auf VGA Grafik.

Hauptmenü der Originalversion, im Hintergrund läuft eine Demo

Schon damals wirkte er ein wenig aus der Zeit gefallen. Ein blonder, bis zum Anschlag mit Muskeln bepackter Held, der vor allem sich selbst liebt. Dies wird in Duke Nukem 3D 1996 auf die Spitze getrieben, allerdings nicht die Handlung. Die ist schnell erzählt: Außerirdische greifen die Erde an. Töte alle Außerirdischen!

Kult hoch 3!

An der Handlung kann der große Erfolg nicht gelegen haben. Ebenso wenig an der Technik. Zwar war sie beim Erscheinen noch absolut auf der Höhe der Zeit, doch rund ein halbes Jahr später veröffentlichte id Software **Quake 1** und zeigte der Welt, wie richtiges, flottes 3D geht. Vereinfacht gesagt stand die Engine hinter Duke Nukem 3D zwischen Doom und Quake 1, aber dazu gleich mehr.



Ladebildschirm der DOS-Version 1.3

Während viele andere Spiele, vor allem zu dieser Zeit, in möglichst abstrakten, fremden Welten spielten, musste Duke Nukem seine Feinde vorwiegend auf der Erde in echten Städten bekämpfen, wenn wir von der Mondmission absehen. Alles wirkte zur damaligen Zeit sehr realistisch und detailverliebt. Es waren nicht nur leere Räume mit vereinzelten Kisten, wie etwa in Quake 1, sondern ausgestaltete Zimmer, in denen man mit vielen Objekten interagieren konnte. Zudem kommentierte Duke die Umgebung und einzelne Objekte mit Onelinern. Die markigen, teils auch sehr sexistischen Sprüche wurden zum Markenzeichen und Kult bei einer von Pickeln geplagten heranwachsenden Spielerschaft. „Frauen, die sich an Stangen rekeln? Da werfen wir doch gerne Geld hin!“ Und Duke tut das auch, woraufhin die Frauen bereitwillig ihre Brüste zeigen.

Die Build-Engine

Hinter dem Spiel steckte die Build-Engine, was für ein Pseudo-3D sorgte. Die Gegner und meisten Objekte waren, wie in Doom, 2D-Sprites und entsprechend verzerrt, wenn man von oben oder unten darauf blickte. Technisch hatte das einige Vorteile: Während man für Quake 1 einen Pentium sein Eigen nennen musste, reichte für den Duke bereits ein etwas flotterer 486er Prozessor.

Spielstart in LA (DOS-Version)

Die Build-Engine wurde von Ken Silverman entwickelt und bei Duke Nukem 3D zum ersten Mal eingesetzt. Silverman begann seine Arbeit an der Build-Engine vor seinem ersten Semester an der Brown University im Jahr 1993 im Auftrag von Apogee Software. Sie kam später auch bei anderen Spielen wie **Blood** (1997) und **Shadow Warrior** (1997) zum Einsatz. Mit einem zusätzlichen Programm war es sogar möglich, Levels aus Doom für Duke Nukem, zumindest notdürftig, zu portieren.

Spielstart in LA (20th Anniversary World Tour). Alle weiteren Screenshots stammen von dieser 2016 veröffentlichten Version

Die Build-Engine ist eine sogenannte 2.5D-Engine, was bedeutet, dass sie eine Kombination aus 2D- und 3D-Elementen verwendet. Sie kann die Illusion von dreidimensionalen Umgebungen erzeugen, obwohl die grundlegende Geometrie tatsächlich flach ist. Sie ermöglichte interaktive Umgebungen mit Dingen wie schaltbaren Lichtern, zerstörbaren Elementen und beweglichen Plattformen. Dies trug zur Schaffung von dynamischen Spielwelten bei.

Obwohl die Build-Engine im Vergleich zu modernen 3D-Engines technologisch überholt ist, hat sie einen bleibenden Einfluss auf die Gaming-Industrie gehabt und gilt als ein Meilenstein in der Entwicklung von 3D-Spielen.

Der Haupteingang des Kinos ist versperrt und wir müssen durch den Hintereingang rein

Spätere Versionen von Ken Silvermans Build Engine ermöglichten es, dass vom Spiel ausgewählte Tiles durch aus Voxel erstellte 3D-Objekte ersetzt werden konnten. Diese Funktion kam zu spät, um in Duke Nukem 3D verwendet zu werden, wurde jedoch in einigen späteren Build Engine-Spielen gesehen. In Blood werden Voxels für Waffen- und Munitionspickups, Power-Ups und visuelle Elemente verwendet. Shadow Warrior macht sogar noch fortgeschritteneren Gebrauch von dieser Technologie, indem Voxels an Wänden platziert werden. Alle Schalter und Knöpfe im Spiel sind Voxels.

Duke bewundert sich im Spiegel

Über mehrere Jahre hinweg arbeitete Ken an einer modernen Engine, die ausschließlich auf Voxels basiert und als Voxlap bekannt ist.

Leveldesign

Was damals und teilweise heute noch sehr begeistert, ist das Leveldesign. Die teils riesigen Gebäude waren nicht nur Dekoration, sondern zum großen Teil betretbar und voll ausgestattet. Dazu verstand es das Spiel sehr gut, die Vertikalität auszunutzen. Treppen, Rampen, Aufzüge, Tunnelsysteme und teilweise Bereiche, die nur mit einem Jetpack erreicht werden konnten, gehörten ebenso dazu wie Taucheinlagen in einem Unterwassersystem. Ja, vieles davon konnten Spiele davor und danach auch, aber beim Duke wirkte es sehr organisch, zueinandergehörig und in sich schlüssig. Dazu kam die Möglichkeit, wie in Doom, das Level über eine Kartenansicht (Automap) zu betrachten. Bei Quake 1 und seinen Nachfolgern ging das nicht.

Duke will nicht mit sich selbst spielen

Jedes Level hatte auch ein bestimmtes Thema. Am Anfang ist da ein Kino, gefolgt vom Rotlichtviertel. Es gibt eine Disco, die Mondbasis, ein Raumschiff, Raketenbahnhof, eine Highway-Unterführung und vieles mehr. In jedem Level gibt es unzählige Geheimnisse zu entdecken. Geheime Räume mit Waffen und Munition, Abkürzungen, geheime Botschaften die teilweise als Gag, teilweise als Lösungshilfe platziert wurden. Man muss sich selbst schrumpfen, um durch kleine Gänge zu gelangen. Und auch Teleporter gab es. Damals war es eine Besonderheit, dass man hineinschießen konnte, damit der Schuss aus dem Zielteleporter heraustrat.

Ansammlung besonderer Momente

Duke Nukem 3D war vor allem gut darin, Momente zu generieren, an die der Spieler noch lange denken musste. Das Moment der Überraschung, die Begeisterung. Das beginnt mit dem ersten Mal, wenn Duke vor einem Spiegel steht und sich selbst bewundert oder vor dem Arcade-Automat mit Duke Nukem steht und sagt, er wolle nicht mit sich selbst spielen.

Die Statistik am Levelende verrät, was wir alles verpasst haben

Man kann Fenster einschießen, sogar die Toilette benutzen, den besagten Damen Geld zuwerfen, alles zusammentreten und noch so viel mehr. Bereits im zweiten Level der ersten Mission jagt man ein ganzes Hochhaus in die Luft. Ja, die Umgebung war damals schon, zumindest an vorgesehenen Stellen, zerstörbar.

In der Videothek gibt es Feinde und außerdem viel Schweinkram

Es sind die vielen Details, die selbst heute noch beeindrucken. Etwa, wenn Patronenhülsen unter Wasser sanft zu Boden gleiten. Das galt nicht nur für die Grafik, sondern auch den Sound. Je nach Umgebung gab es verschiedene Verzerrungen. Darüber hinaus waren Soundeffekte, Sprachausgabe und MIDI-Musik, ganz unabhängig von der Zeit, herausragend. Vielen Spielern wird heute noch die Titelmusik durch den Kopf gehen, wenn sie an Duke Nukem 3D denken.

Blick in alle Richtungen

In Duke Nukem 1 von 1991 gab es bereits Kameras, die man abschießen konnte. Die Überwachungskameras gibt es auch im dritten Teil, aber man kann sie benutzen. Über Monitore kann man zumeist gleich mehrere Kameras ansteuern und sehen, wo sich Gegner befinden, welche Türen geöffnet und welche Fallen noch eingeschaltet sind. Das macht die Sache sehr komplex. Während man in Quake bspw. einen Schalter betätigte und zumeist in unmittelbarer Nähe etwas passierte, konnte man in Duke Nukem 3D dies über mehrere Räume hinweg machen, ohne das der Spieler zu sehr die Orientierung verlor.

Eine klare Botschaft, die wir selbst aktivieren

Diese Möglichkeiten wurden im Leveldesign auch extrem ausgereizt, was u. a. zu einem ziemlich komplexen Vorgehen im Level führte. Allerdings führte das auch dazu, dass das Tempo allgemein etwas langsamer war als in den Spielen von id Software. Man musste mehr nachdenken und beobachten. Mit reinem herumballern kam man nicht weit.

Waffen! Wir brauchen Waffen!

Duke konnte nicht nur Fußtritte austeilen. Neben der gewöhnlichen Pistole gab es auch eine Schrotflinte, Maschinengewehre, eine Panzerfaust, Stabgranate und eine Schrumpfkanone. Damit konnten die Gegner verkleinert und zertreten werden.

Die eindeutigen Poster an den Wänden sollen Lust auf mehr machen

Für die damalige Zeit war auch die Laser-Mine originell. Sie wurde platziert und bei Unterbrechung des Lichtstrahls von seinen Opfern gezündet. In Erinnerung bleibt natürlich auch die Frostkanone. Wie der Name vermuten lässt, kann man damit Gegner einfrieren und mit einem weiteren Schuss zerspringen lassen.

Aber der gute Duke hatte nicht nur Waffen, sondern auch Gadgets, die in einem Inventar gesammelt wurden. So etwa ein Sanitätskoffer, mit dessen Inhalt man sich begrenzt heilen konnte. Ebenso Jetpack, Luft zum tauchen, Steroide zum aufputschen oder einen „Holoduke“. Das war eine Attrappe, mit der man Feinde anlocken und beschäftigen konnte.

Die Billardkugeln lassen sich bewegen

Die Gegnerauswahl war mit zwölf Feindtypen in der regulären Vollversion ausreichend, auch wenn man am Anfang fast ausschließlich gegen komische Aliens und Schweine kämpft.

Gewaltdiskussionen

Vor allem in Deutschland löste das Spiel langanhaltende Diskussionen über Gewalt und Sexismus in Spielen aus. Dabei ging es nicht nur um die generelle Frauenfeindlichkeit. Man kann bspw. auch Frauen abschießen, die von den Aliens in einem Kokon gefangen gehalten werden. Schießt man die tanzenden Damen ab, erscheinen weitere Aliens, die man beseitigen muss.

Im Stripclub treffen wir einige Schweine

Auch sonst war, wie bereits beschrieben, das Spiel nicht sonderlich zimperlich. Zwar gab es einen „Parental Look“, aber diese Funktion diente eher als Alibi.

Demzufolge wurde es, wie zu dieser Zeit üblich, im Juli 1996 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert. Erst im Januar 2017 wurde die Indizierung aufgehoben.

Duke oder Quake?

Spätestens nach der Veröffentlichung von Quake war die Spielergemeinschaft zweigeteilt. Die einen liebten Quake für die unkomplizierte, sehr schnelle und düstere Action, die anderen feierten Duke für seinen Humor und den unzähligen, auch spielerischen Details.

Die Tänzerinnen freuen sich über unser Geld

Beides waren und sind heute noch gute Argumente. Man konnte auch beide Spiele, gerade aufgrund der Unterschiede, lieben. Insgesamt lässt sich allerdings auch feststellen, dass das Prinzip von Quake wesentlich häufiger kopiert wurde als der Duke. Das liegt vor allem am Entwicklungsaufwand. Aus heutiger Sicht mag auch die Welt von Duke Nukem 3D recht leer wirken, aber selbst dieses Maß an Objekten und Interaktionsmöglichkeiten kostet sehr viel Zeit, Ressourcen und somit Geld. Hat man hingegen die Gegner, Waffen und wenigen Objekte eines Quakes, lassen sich damit ziemlich einfach beliebig viele Level erschaffen. Während man in Duke noch Sofa und Topfpflanze platziert, wurde das Level in Quake bereits durchgespielt.

Mit dem U-Boot können wir das Level verlassen

Auf der anderen Seite kann sich der erhöhte Aufwand durchaus lohnen, schließlich lebt die Welt von Duke Nukem 3D gerade von dieser Fülle an Details, die im Prinzip bei allen Spielen von id Software fehlen.

Pressestimmen

Spieler und Fachpresse waren zu jener Zeit gleichermaßen begeistert. Die *Power Play* war z. B. vergab 86 von 100 Punkten.

> „Speziell das Leveldesign überzeugt: Jede Map sieht anders aus, ohne dass der rote Faden verloren geht, ständig gibt es „Aha“-Erlebnisse, Überraschungen und Gags.“

Auch die *PC Games* ließ sich vom Duke-Fieber anstecken und quittierte dies mit 89 Wertungspunkten.

> „Duke Nukem 3D ist ein Muss für jeden eingefleischten Actionfan. Die fast schon revolutionäre Grafik und die vielen kleinen Gimmicks fesseln stundenlang an den Bildschirm. Lediglich die etwas komplizierte Steuerung und die nur latent vorhandene Story lassen sich als Kritikpunkte anführen. Wer sich bislang mit diesem Genre nur wenig anfreunden konnte, sollte trotzdem einen Blick riskieren.“

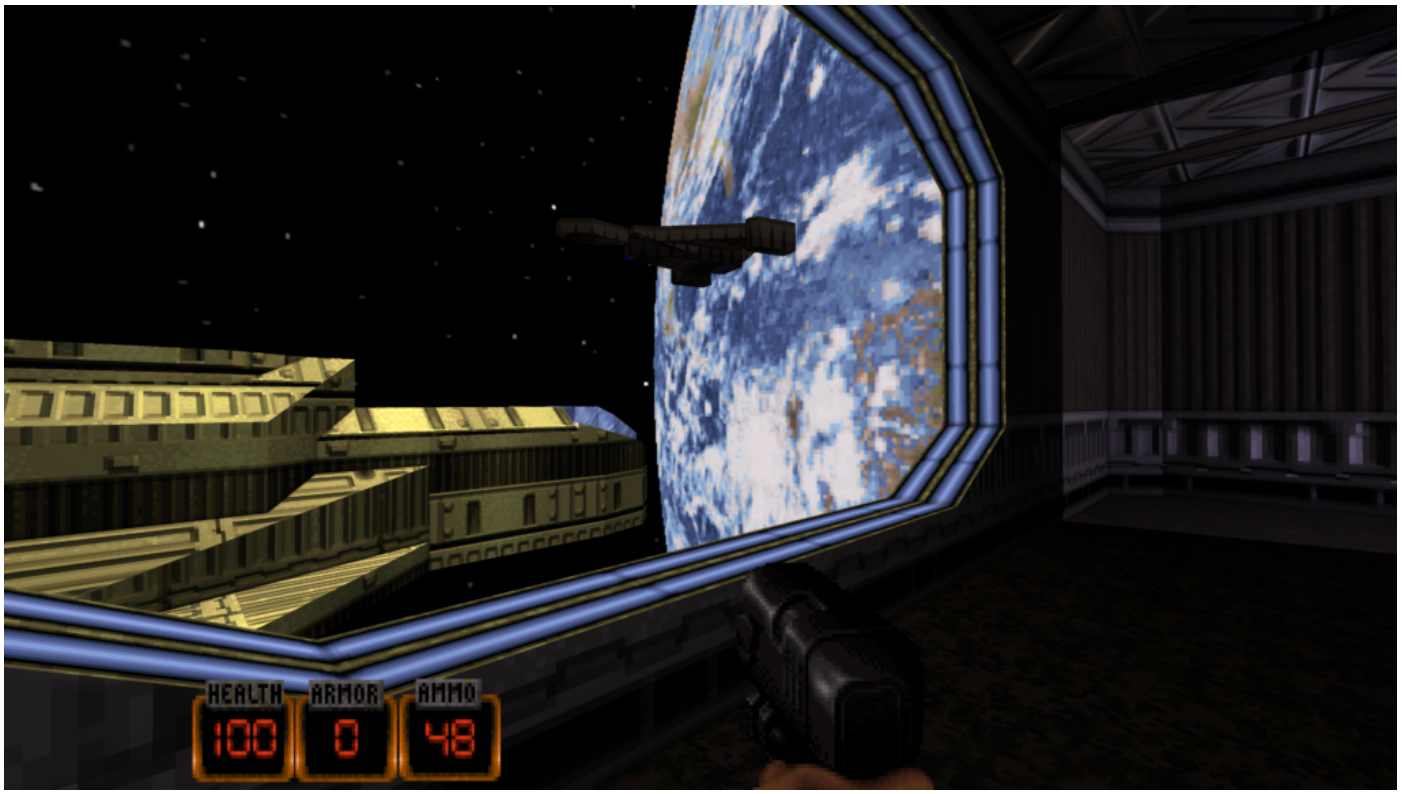
Die *GameSurge* testete es 1997 und brachte die Faszination des Spiels sehr gut auf den Punkt:

„Noch einmal: Warum sich die Mühe machen? Denn gerade, wenn man denkt, dass man mit diesem albernen, langweiligen Spiel fertig ist und gerade dabei ist, es zu beenden und das ganze verdammte Ding zu löschen, passiert etwas. Ein Boden stürzt ein, etwas fliegt in die Luft oder Duke sagt einen lustigen Spruch – und glaub mir, die Sprüche sind sehr lustig. Und das ist es, was DN3D so unterhaltsam macht. Passable Action, intensives Blutvergießen und ein wirklich verdrehter Sinn für Humor. Wenn Sie auf der Suche nach dem nächsten großen Ding in Sachen Computerspiele sind, versuchen Sie es mit Quake oder ähnlichem, aber wenn Sie in der Stimmung für große Kanonen, große Knalle und großen Spaß sind, dann probieren Sie Duke Nukem 3D aus.“

Versionen und Nachfolger

Die *Shareware-Version* erschien am 29. Januar 1996 und enthielt nur die erste Episode. Diese Version konnte kostenlos verbreitet werden.

Die *Vollversion* wurde am 5. Mai 1996 von 3D Realms veröffentlicht und enthielt die originalen drei Episoden sowie die vollständigen Versionen von Duke Nukem und Duke Nukem II als Bonusinhalt.



Die Aussicht auf dem Mond ist atemberaubend

Die *Atomic Edition*, im November 1996 als eigenständiges Spiel veröffentlicht, enthielt die originalen drei Episoden und eine neue elfteilige vierte Episode, wodurch die Gesamtzahl der Level auf 41 stieg. Es wurden neue Feinde, ein neuer Endboss und eine neue Waffe eingeführt.

Die *20th Anniversary World Tour* wurde am 11. Oktober 2016 von Nerve Software und Gearbox

Software veröffentlicht. Sie beinhaltet eine neue fünfte Episode, neue Musik, neu aufgenommene Sprachsamples und verbesserte Lichteffekte. Sie läuft unter Windows und kann auch mit einer 4K-Auflösung gespielt werden. Wer Duke heute erleben will, sollte sich diese Version anschauen.

Auch auf dem Mond lauern zahlreiche Gefahren

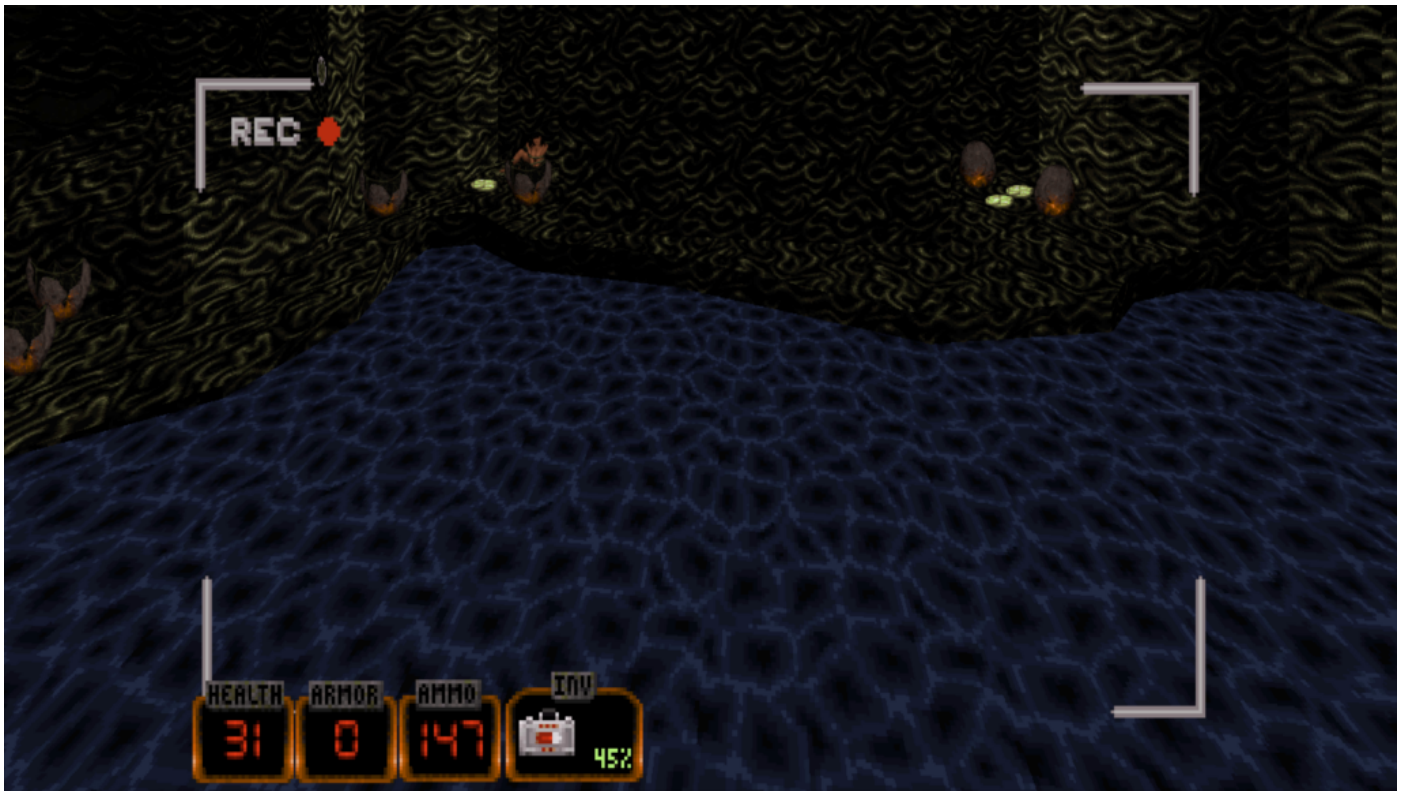
Duke Nukem 3D war ein kommerzieller Erfolg und verkaufte sich allein in den USA etwa 3,5 Millionen Mal. Es war das zwölftbestverkaufte Computerspiel von 1993 bis 1999, mit 950.000 verkauften Einheiten bis Dezember 2002 laut NPD Techworld.

Wenn ein Spiel derart erfolgreich ist, sollte es unzählige Nachfolger geben. Das war geplant, **Duke Nukem Forever** erschien aber erst 2011 und wurde zum Running Gag der Spieleindustrie.

Die schier unendliche Geschichte

Die Ankündigung der Fortsetzung, Duke Nukem Forever, erfolgte am 27. April 1997, mit der Erwartung, es bis Weihnachten 1998 zu veröffentlichen.

Die Entwicklung begann mit dem Quake II-Engine von id Software, doch nach der Präsentation des ersten Trailers im Mai 1998 auf der E3-Messe wechselte man zur Unreal Engine, um den Ansprüchen gerecht zu werden. Später erfolgte ein weiterer Wechsel zur neuesten Version der Unreal Engine.



Die Aliens brüten hier irgendetwas aus

Bis 2000 war Duke Nukem Forever noch weit von der Fertigstellung entfernt. Die Entwicklung wurde als chaotische Abfolge von Technikdemos beschrieben, ohne klare Vorstellung vom endgültigen Spiel. George Broussard, Mitbegründer von 3D Realms, betonte, es werde veröffentlicht, „when it's done" („wenn es fertig ist"). Das wurde anschließend zum Running Gag.

Im Dezember 2000 erwarb Take-Two Interactive die Veröffentlichungsrechte mit der Hoffnung auf eine Veröffentlichung im folgenden Jahr. Bis 2001 wurde Duke Nukem Forever als prominentes Beispiel für Vaporware bezeichnet.

„Vaporware" bezieht sich auf Software oder Hardware, die angekündigt, aber nie veröffentlicht oder vollendet wurde. Der Begriff wird oft verwendet, um Produkte zu beschreiben, die trotz Ankündigungen und Versprechungen nicht auf den Markt kommen oder erheblich verzögert werden.

Nicht einmal auf dem Klo ist man sicher

Auf der E3 2001 wurde ein weiterer Trailer veröffentlicht, der positive Reaktionen erhielt. Dennoch fehlte eine klare Vorstellung des endgültigen Produkts. Bis 2003 arbeiteten nur noch 18 Personen in Vollzeit an Duke Nukem Forever. Im Jahr 2006 gestand Broussard, dass sie einen Neustart gemacht hatten. Bis August 2006 hatten etwa die Hälfte des Teams aus Frustration über den fehlenden Fortschritt das Unternehmen verlassen.

Im Jahr 2004 bot das Studio Digital Extremes an, das Projekt zu übernehmen, was jedoch von anderen bei 3D Realms abgelehnt wurde. 2007 wurde Raphael van Lierop als neuer kreativer Direktor eingestellt. Er glaubte an das Spiel und schätzte, es könne in einem Jahr abgeschlossen werden. 2009, nachdem 3D Realms sein Kapital erschöpft hatte, baten Broussard und Miller Take-Two um 6 Millionen Dollar zur Fertigstellung des Spiels. Nachdem keine Einigung erzielt wurde, wurde das Team entlassen, und die Entwicklung wurde eingestellt.

Das Schwein wurde eingefroren und muss nur noch getreten werden

Im September 2010 kündigte Gearbox Software an, die Rechte an Duke Nukem von 3D Realms gekauft zu haben und die Entwicklung von Duke Nukem Forever fortzusetzen. Am 24. Mai 2011 gab Gearbox bekannt, dass das Spiel nach 15 Jahren den Goldstatus erreicht habe. Es hält den Guinness-Weltrekord für die längste Entwicklungszeit eines Videospiels, mit 14 Jahren und 44 Tagen. Dieser Rekord wurde 2022 von **Beyond Good and Evil 2** übertroffen.

2022 veröffentlichte Miller auf der Apogee-Website einen Beitrag über das Scheitern von 3D Realms, Duke Nukem Forever zu vervollständigen. Er führte dies auf drei Hauptfaktoren zurück: zu geringe Personalkapazität, wiederholte Änderungen an der Engine und mangelnde Planung. Broussard reagierte auf Twitter und bezeichnete Millers Aussagen als „Nonsens“, beschuldigte ihn der Manipulation und des Narzissmus und machte ihn für den Verlust von 3D Realms und der Duke Nukem-Rechte verantwortlich.

Resultat: Schrott

Die Rezeption von Duke Nukem Forever war gemischt, mit einer Metacritic-Bewertung von 54 von 100. Kritikpunkte konzentrierten sich auf lange Ladezeiten, umständliche Steuerung, beleidigenden Humor und veraltetes Design. Einige Kritiker nannten es sogar eines der schlechtesten Spiele des Jahres.

Viele Kritiker bemängelten das Leveldesign und das Schießen. Einige fanden, dass der Spaß am Kampf aus Duke Nukem 3D verloren ging, und bezeichneten das Design als öde. Die linearen Level wurden als uninspiriert und mangelnd an Erkundungsmöglichkeiten kritisiert. Die Schießmechanik wurde als einfach, aber unterhaltsam beschrieben, während Plattformsequenzen bemängelt wurden. Die lange Entwicklungszeit führte zu technischen Mängeln, schlechter Grafik und unakzeptabel langen

Ladezeiten.

Hail to the King!

Kritik gab es auch für die Darstellung von Frauen im Spiel, insbesondere für bestimmte Level mit fragwürdigen Inhalten. Die humoristischen Elemente erhielten eine gemischte Reaktion, wobei einige die Sprecherarbeit und den Humor lobten, während andere die veralteten popkulturellen Referenzen bemängelten.

Trotz dieser Kritikpunkte verkaufte sich Duke Nukem Forever im ersten Monat 376.300 Einheiten und wurde insgesamt als profitabel betrachtet. Die langjährige Entwicklung und die hohen Erwartungen trugen jedoch dazu bei, dass das Spiel nicht die erhoffte Qualität erreichte und von vielen als enttäuschend empfunden wurde.

Mein Fazit

Duke Nukem 3D war 1996 ein geniales Spiel – und das Meiste davon funktioniert heute noch sehr gut. Jedes Level ist ein großes Erlebnis mit einzigartigen Momenten. Im Sinne eines Geschicklichkeitsspiels – was Shooter im Kern sind – funktioniert es allerdings nicht ganz so gut wie die Konkurrenz. Dafür ist auch das Tempo viel zu langsam und man ist deutlich mehr damit beschäftigt, Schalterrätsel zu lösen und versteckte Schlüsselkarten zu suchen als mit dem eigentlichen Kampf. **Ion Fury** (2019) zum Beispiel hat das besser gelöst.

Dieses Poster zeigt, wer der ultimative Krieger ist

Aber Duke ist auf jeden Fall eine große Reise wert, die länger als ein Wochenende anhält. Zwar hat man irgendwann alles gesehen und jeden Spruch zum hundertsten Mal gehört, doch seien wir ehrlich: Das haben wir in vielen Actionfilmen wie etwa der „Stirb langsam“- oder „Rambo“-Reihe auch. Trotzdem macht es immer wieder Spaß, es sich anzuschauen.

Wer selbst mit dem Gedanken spielt, irgendwann einen guten Ego Shooter zu entwickeln, darf bei seinen Recherchen Duke Nukem 3D auf keinen Fall verpassen. Es war inhaltlich ein Meilenstein, dessen großartige Errungenschaften und Originalität heute noch gewürdigt werden müssen. „Hail To The King, Baby!“

Weiterführende Links

EnDOSkopie – Secret Agent
EnDOSkopie – Commander Keen
Lernkurven in Spielen
Die hohe Kunst des Rätseldesigns

Externe Links

Duke Nukem Webseite
Duke Nukem auf Moby Games

Date Created
26. Januar 2024
Author

sven