

EnDOSkopie – Duke Nukem

Description

Duke Nukem ist heutzutage den meisten Spielern – wenn überhaupt – als 3D-Shooter bekannt. Dabei waren die ersten beiden Teile Plattformer – sogenannte Jump ,n' Run Spiele. Der erste Teil war sogar mitverantwortlich dafür, dass das Shareware-Verkaufsmodell populär wurde.

Apogee Software

Scott Miller hatte viele gute Ideen. 1961 in Florida geboren, begann er 1975 mit dem Schreiben von Videospiele auf einem Wang 2200. Damals lebte er in Australien. Anfang der 1980 programmierte er auf dem Apple II Textadventures und zeigte sie seinen Freunden. 1987 entwickelte er **Kingdom of Kroz** für MS-DOS. Um es zu vertreiben, gründete er die Firma Apogee Software.



Apogee Logo aus [Raptor: Call of the Shadows](#)

Die Kroz-Spiele wurden von einem früheren Dungeon Crawling-Spiel, **Rogue**, inspiriert. Scott Miller versuchte, ein Spiel zu entwickeln, das einige Elemente von Rogue enthielt, aber weniger zufällig war und sich mehr auf die Fähigkeiten des Spielers als auf Glück verließ. Miller, der gerne rückwärts geschriebene Wörter in seine Spiele einbaut, kam auf den Namen, indem er **Zork** rückwärts buchstabierte.

Kingdom of Kroz wurde in Turbo Pascal programmiert. Das Spiel verwendet ASCII-Zeichen sowie einige erweiterte grafische ASCII-Zeichen aus dem ursprünglichen IBM-PC-Zeichensatz, um die Spielerfigur, Wände, Monster und Gegenstände darzustellen.



Der Duke bei der Arbeit – in schöner EGA-Grafik

Es gab insgesamt sieben Teile, ein achter, für 1991 angekündigte Teil, wurde nie veröffentlicht. Die ersten beiden Spiele der Serie wurden ursprünglich 1987 in der Diskettenzeitschrift *I.B. Magazine* veröffentlicht. Das dritte Spiel wurde 1987 an die Diskettenzeitschrift *Big Blue Disk* als Beitrag zu einem Wettbewerb geschickt, wo es 1988 veröffentlicht wurde.

Verschenke eins – verkaufe zwei

Zeitgleich suchte Miller nach anderen Möglichkeiten, seine Spiele zu vertreiben, und wandte sich dem Shareware-Modell zu. Shareware wurde kostenlos über Bulletin-Board-Systeme (BBS) vertrieben, für die die Benutzer freiwillige Spenden leisteten. Heute nennt man das „Donationware“.



Da Shareware zu dieser Zeit nicht sehr profitabel war, entwickelte Miller eine Variante des Shareware-Modells: das so genannte „Apogee-Modell“. Hierbei war nur ein Bruchteil des Spiels kostenlos. Nach Beendigung des Spiels wurde dem Spieler Millers Postadresse angezeigt und er wurde aufgefordert, sich mit ihm in Verbindung zu setzen, um für das Spiel zu bezahlen, was es ihm ermöglichte, die restlichen „Episoden“ des Spiels zu kaufen.

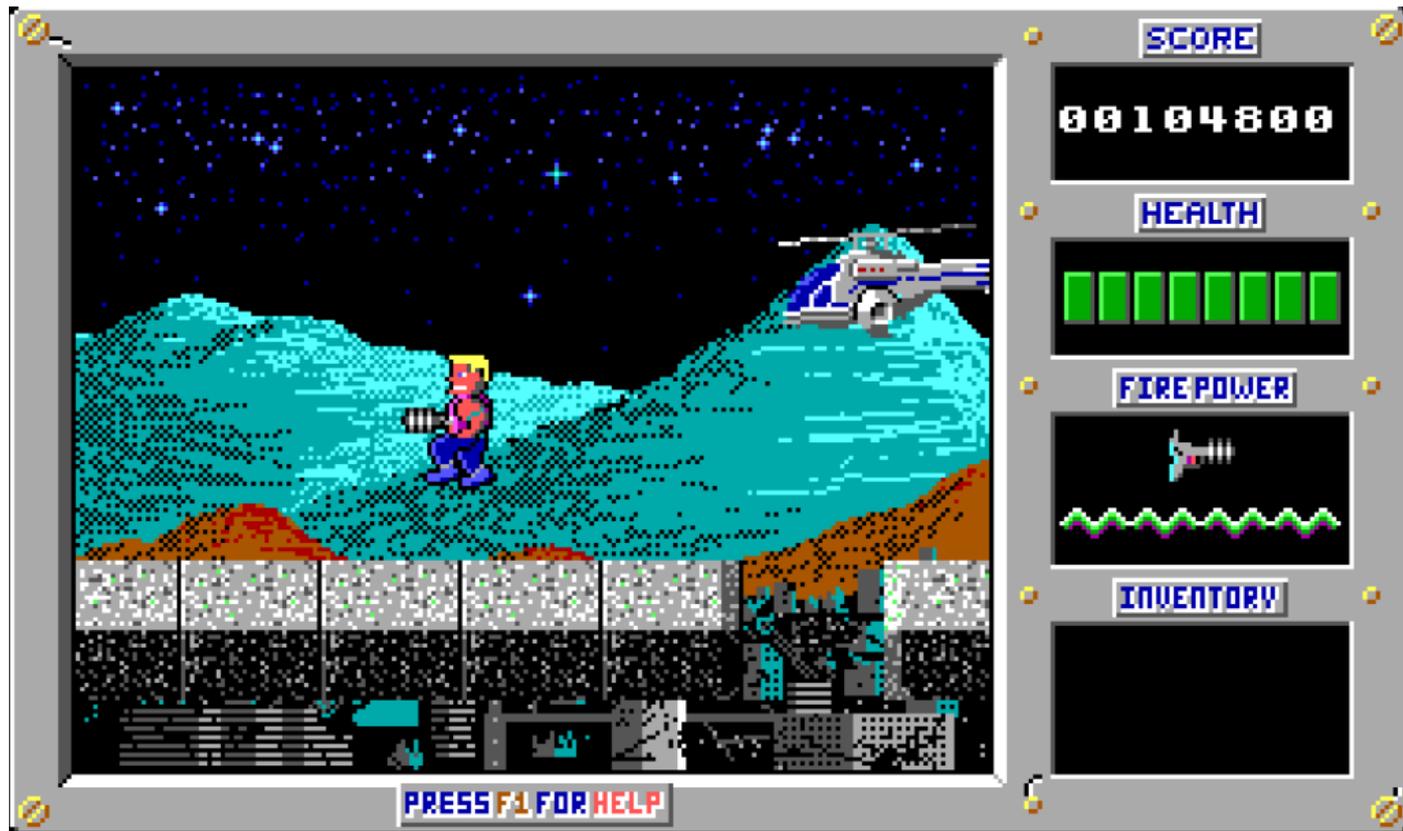


Im Verbindungsgang zwischen zwei Level darf gespeichert werden

Er wandte dieses Modell auf die Kroz-Trilogie an, indem er nur den ersten Teil über BBS zur Verfügung stellte, während er die beiden anderen zum Verkauf zurückbehielt. Diese Shareware-Version von Kingdom of Kroz war das erste Spiel, das den Namen von Millers Ein-Mann-Firma Apogee Software Productions trug. Es erwies sich als erfolgreich: Miller erhielt Schecks in Höhe von etwa 80.000 bis 100.000 US-Dollar und erhielt jeden Tag zwischen 100 und 500 US-Dollar.

Heavy Metal

Apogee begann mit den Arbeiten eines Spiels mit dem Namen „Heavy Metal“. Scot Miller hasste den Namen und war der Meinung, dass man das Spiel – ähnlich wie in einem Comic – nach dem Helden nennen sollte: Duke Nukem.



Ein Held lässt sich von einem Helikopter nicht beeindrucken

Damit das Spiel flüssig lief, brauchte Miller die Hilfe von John Carmack. Dieser schrieb einige Low-Level-Teile des Spielcodes in Assembler. Die Spielwelt wird durch das Verschieben von 8x8 Blöcken und nicht durch einzelne Pixel bewegt. Durch die Engine für die [Commander Keen](#)-Reihe war Carmack der absolute Experte dafür.

Die Grafik lehnte sich stark an andere Spiele an, z. B. an **Turrican** und die PC-Version von **Mega Man**. Aus Turrican wurden sogar einige Grafiken 1:1 kopiert.

Nukleare Handlung

Wir schreiben das Jahr 1997 – aus Sicht des Spiels also die nahe Zukunft. Dr. Proton ist ein Wahnsinniger, der entschlossen ist, mit seiner Armee von Techbots die Welt zu erobern. Duke Nukem übernimmt die Aufgabe, ihn zu stoppen.



Die Hintergründe sind teilweise sehr detailliert

Die erste, freie, Episode spielt in der zerstörten Stadt Los Angeles. In der zweiten Episode jagt Duke Dr. Proton zu seiner geheimen Mondbasis. In der dritten Episode flieht Dr. Proton in die Zukunft. Duke verfolgt ihn durch die Zeit, um seinen verrückten Plänen ein Ende zu setzen. Jede dieser Episoden besteht aus 10 Level.

Ja, die Handlung glänzt nicht durch Tiefgang, reicht aber völlig aus. Duke Nukem ist ein blonder Muskelprotz, der sich vor allem selbst besonders toll findet. Dieser Aspekt wird in den nachfolgenden Teilen extrem verstärkt bzw. maßlos überhöht. Er ist das Destillat der Actionhelden aus den 1980er Jahren. Ein unverwundlicher Muskelprotz, über dessen Art und Sprüche man damals nur lachen konnte, auch wenn Duke Nukem als Typ heute ziemlich verstrahlt wirkt.

Gameplay

Im Kern ist Duke Nukem ein klassisches Jump ,n' Run Spiel. Der Spieler versucht in jedem Level, den Ausgang zu finden. Auf dem Weg dorthin vernichtet er Feinde, sammelt wichtige Objekte ein, öffnet Türen mit Schlüsseln und nutzt andere Objekte, etwa Steckkarten, um unüberwindliche Fallen auszuschalten.



Viele Objekte auf dem Bildschirm können abgeschossen werden, darunter Hindernisse und Wände. Zu den Sammelobjekten gehören neben Punkten auch Gesundheitspowerups, Waffenpowerups und einige Inventargegenstände mit besonderen Fähigkeiten. Die meisten Sammelobjekte befinden sich in farbigen Kisten, die durch Schüsse aufgebrochen werden. Einige graue Kisten sind jedoch Fallen und enthalten Dynamit, das explodiert und Duke verletzen kann.

Das letzte Level jeder Episode hat keinen Ausgang, sondern wird durch das Auffinden und Besiegen von Dr. Proton abgeschlossen.



Wasserspiegelung in Echtzeit

Am Ende der ersten neun Level kann der Spieler bis zu sieben 10.000-Punkte-Boni erhalten, die er durch bestimmte Leistungen im Level verdient, etwa durch die Zerstörung aller Kameras. Ein weiteres Beispiel ist das Sammeln aller vier Buchstaben von „DUKE“. Noch mehr Bonuspunkte gibt es für das Sammeln in der richtigen Reihenfolge.

Die Besonderheiten

Obwohl viele Kernelemente für die damalige Zeit typisch waren, gab es zu Commander Keen, **Secret Agent**, **Crystal Caves** und dergleichen Unterschiede. Am auffälligsten ist die Energieleiste, die aus acht Segmenten besteht. Bei vielen anderen Spielen war man nach Feindberührung sofort tot. Duke hingegen hielt einiges aus. Im Level waren entsprechend Softdrinks und Lebensmittel vorhanden, um die Energieleiste aufzufüllen.



Entsprechend sanft – zumindest aus damaliger Sicht – war die Lernkurve. Wenn man sich dumm anstellte, konnte man auch im ersten Level sterben, aber durch die Energieleiste und dem guten Leveldesign war das kaum möglich.

Zwischen zwei Level gab es eine Art „Verbindungsgang“. Hier erhielt man die Bonuspunkte, wurde über die kommende Aufgabe informiert und konnte speichern – und zwar nur hier! Dafür gab es neun „Speicherslots“, die man nicht benennen konnte.

Das war nicht dramatisch. Wenn man ein Level kannte, war man meistens in fünf bis zehn Minuten durch.

Die Feinde

Dr. Proton hat dafür gesorgt, dass der blonde Testosteronbolzen mehr Feinde hat, als er zählen kann. Diese unterscheiden sich in Fallen, Bodentruppen und Lufteinheiten. Die Fallen lassen sich, abgesehen von Energiebarrieren, nicht ausschalten oder vernichten. Die Bodentruppen hingegen – außer der laufenden Flamme – schon. Kleine Flugroboter machen Mr. Nukem ebenso das Leben zur Hölle wie Hubschrauber und große Mechs.

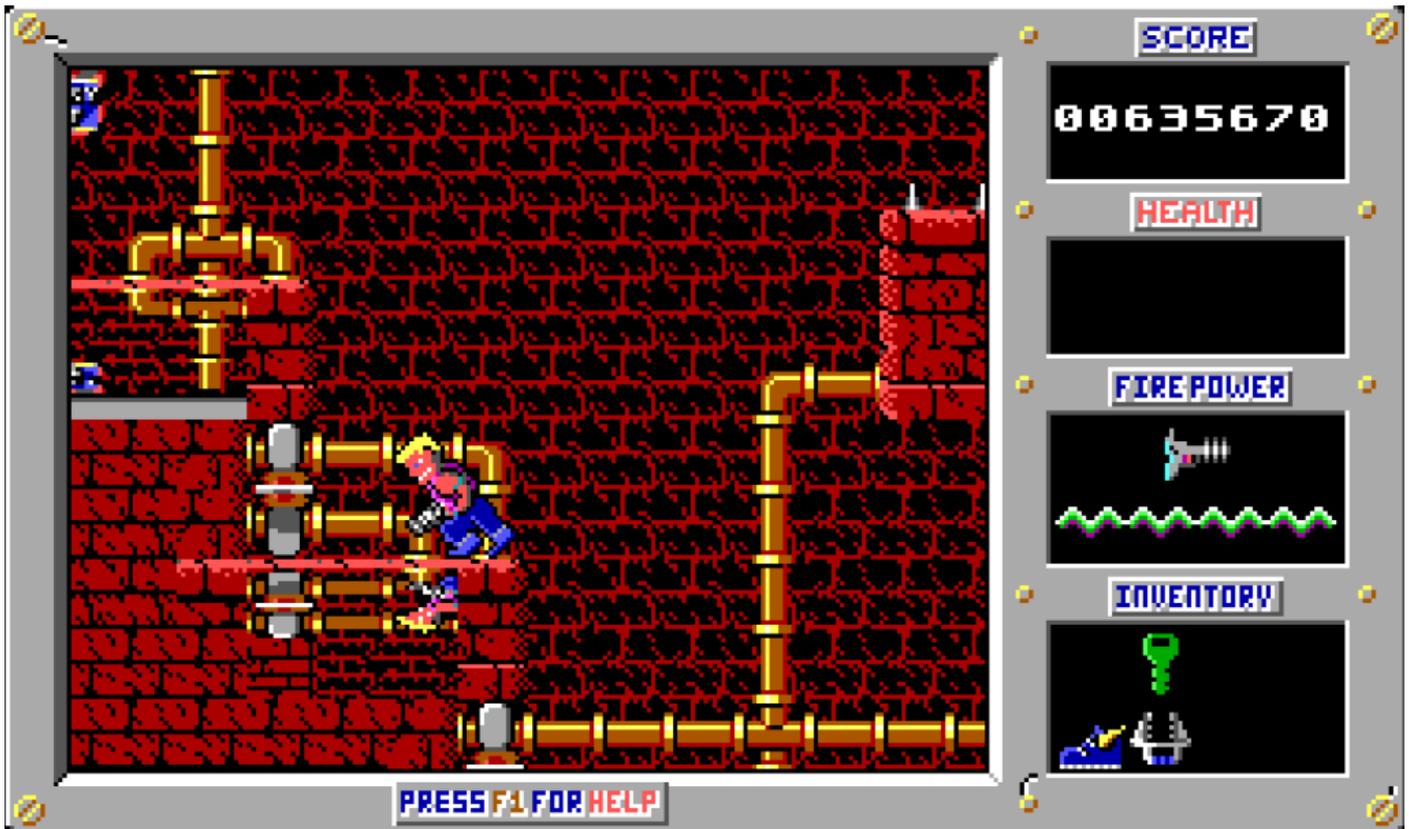


In der zweiten Episode befindet sich Duke auf dem Mond

Im jeweils letzten Level trifft Duke auf Dr. Proton persönlich. Dieser sitzt bequem in einem fliegenden Sessel. Die Kämpfe sind nicht besonders anspruchsvoll, aber man muss erst zu ihm durchkommen. Wie beschrieben, kann man nur zwischen zwei Level speichern. Stirbt Duke im Bosskampf, muss er das ganze Level neu durchschreiten.

Die Fähigkeiten

Duke kann laufen, springen, „Mama“ sagen und Pipi machen. Das ist natürlich quatsch. Genau genommen kann Duke, besonders am Anfang, nicht viel. Er kann sich nicht ducken, nicht rollen, keinen Doppelsprung, keine Leiter hochklettern oder sonstigen Schnickschnack. Laufen, springen und schießen, mehr ist nicht.



Das Spiel bietet ein paar Power-Ups, darunter Upgrades für die Waffe (die eine schnellere Feuerrate ermöglichen), Stiefel, die Duke höher springen lassen, und eine Klaue, mit der Duke sich an bestimmten Decken festhalten kann. So entwickelt sich der Held ein wenig weiter und hat nicht sofort alle Fähigkeiten.

Duke Nukem verwendet in diesem Spiel nur eine Waffe: die Atompistole, die große grüne Zickzack-Atombolzen abfeuert. Sie kann nur geradeaus abgefeuert werden (d. h. nach links oder rechts) und nicht nach oben oder unten.

Leveldesign

Vergleicht man es mit anderen Spielen dieser Zeit, erscheinen die Level von Duke Nukem 1 relativ groß. Duke taucht irgendwo im Level auf und kann sich in alle vier Richtungen bewegen. Er muss sich zunächst orientieren. Ist der Ausgang bereits zu sehen? Welche Schlüssel und andere Objekte werden gebraucht?



Das Spiel zeichnete sich zu seiner Zeit durch sein intelligentes Leveldesign aus, das ein sehr schnelles Gameplay ermöglicht. Der Spieler kann in jedem Level mehrere Wege einschlagen, die alle am selben Ort enden. Alternativ dazu gibt es viel zu erkunden. Diese Kombination war bei den Spielern sehr beliebt.

Namensrechte

Nach der Veröffentlichung des Spiels wurde Apogee Software darauf aufmerksam, dass in der Zeichentrickserie *Captain Planet and the Planeteers* eine Figur mit demselben Namen (Duke Nukem) vorkam. Um einen Rechtsstreit zu vermeiden, benannte das Softwarehaus die Version 2.0 seines Spiels in Duke Nukum um.



Die dritte Episode spielt in der Zukunft

Später stellte sich heraus, dass „Duke Nukem“ kein eingetragener Name war, so dass Apogee den Namen registrieren ließ und den ursprünglichen Namen Duke Nukem in den Fortsetzungen verwendete.

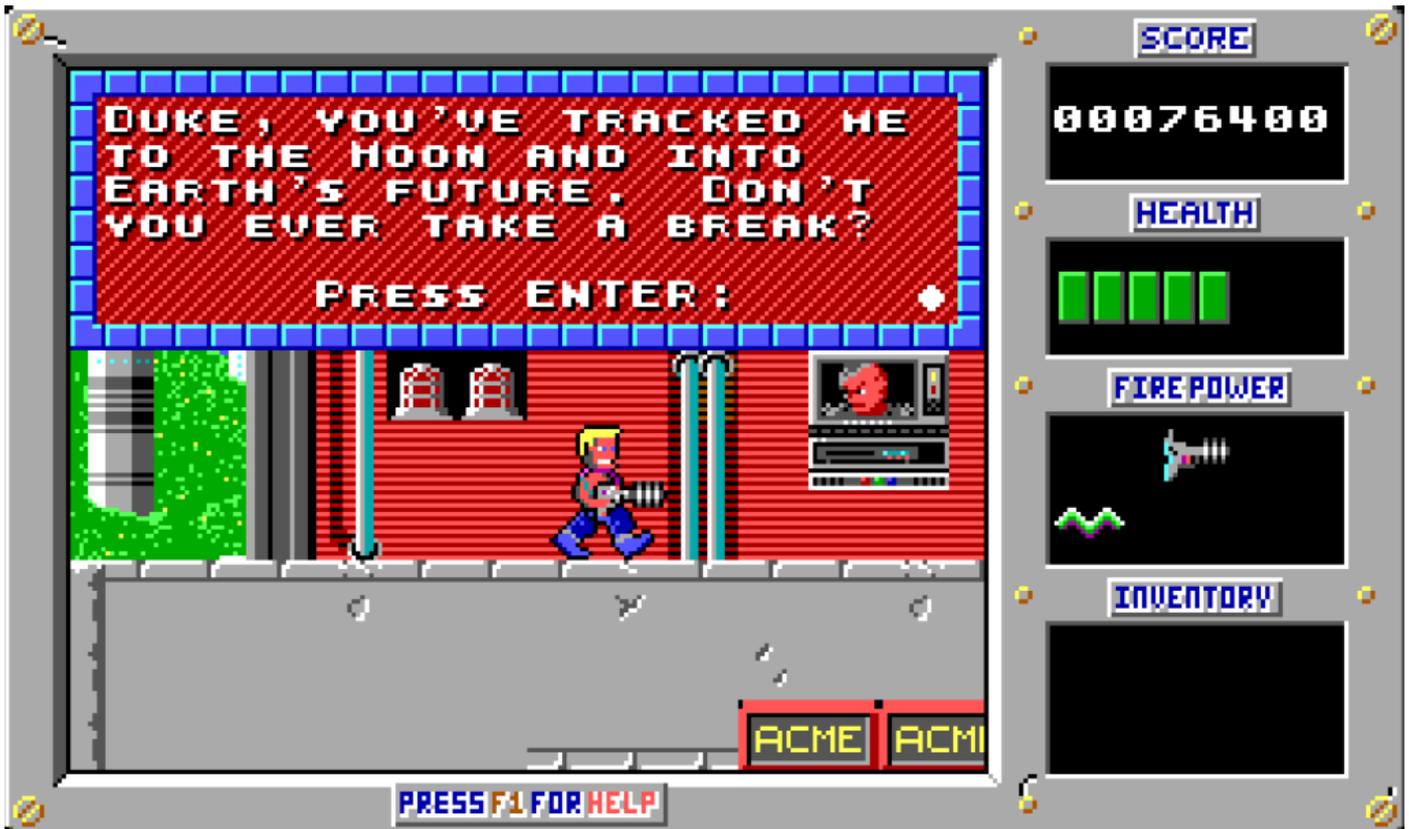
Apogee erhielt außerdem ein juristisches Schreiben der *Duke University*, in dem eine Verletzung des Markenrechts behauptet wurde. Apogee wehrte sich erfolgreich dagegen und erklärte sich bereit, den vollständigen Namen Duke Nukem in allen Marketingmaterialien zu verwenden, um keine Verwechslung aufkommen zu lassen.

Fortsetzungen

Auf Duke Nukem folgte 1993 **Duke Nukem II**, indem derselbe Held noch immer ohne die dunkle Sonnenbrille auftritt. 1996 folgte das legendäre **Duke Nukem 3D**. Die meisten Spieler des Ego-Shooters wussten nicht einmal, dass es bereits zwei Vorgänger hatte.



Eine dritte Fortsetzung, **Duke Nukem Forever**, wurde 1997 angekündigt. Das von verschiedenen Entwicklungsproblemen und Verzögerungen geplagte Spiel wurde später von Gearbox Software aufgegriffen und 2011 veröffentlicht, vierzehn Jahre nach der Ankündigung des Spiels. Mehrere Ableger wurden nur für Konsolen entwickelt, darunter die PlayStation-Titel **Duke Nukem: Time To Kill** und **Duke Nukem: Land of the Babes** sowie das Nintendo 64-Spiel **Duke Nukem: Zero Hour**.



Im Jahr 2002 wurde **Duke Nukem: Manhattan Project** anlässlich des 10-jährigen Jubiläums von Duke Nukem veröffentlicht. Es verwendet eine 3D-Engine und Elemente aus Duke Nukem 3D, jedoch im Side-Scrolling-Stil der ersten beiden Titel.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/04/Duke-Nukem-2-Intro-Cut.mp4>

Das Intro zu Duke Nukem 2

Presse

Die Trilogie war die meistverkaufte Shareware-Software (aller Kategorien) in den Jahren 1991 und 1992.

1995 setzte die Zeitschrift Flux das Spiel auf Platz 39 der Top 100 Videospiele und schrieb:

Zweifellos das beste Plattformspiel für den PC, das je entwickelt wurde.

Der PC Joker wusste die Vorzüge des Spiels in der Januarausgabe 1992 nicht zu schätzen und vergab nur 45 von 100 Punkten.

So heiß, wie der Name vermuten lässt, ist das Spiel längst nicht – letztlich wird nur

lauwarme Plattformballerei geboten.

Externe Links

[Offizielle Duke Nukem Seite](#)
[Duke Nukem bei MobyGames](#)

Date Created

23. Juni 2023

Author

sven