Duke Nukem 3D

Rubrik: Computerspiele

Duke Nukem 3D ist ein Ego-Shooter, der 1996 vom US-amerikanischen Entwicklerstudio 3D Realms veröffentlicht wurde. Das Computerspiel gehört zu den bekanntesten Actionspielen der 1990er-Jahre und wurde insbesondere durch seinen ungewöhnlichen Humor, seine interaktiven Spielumgebungen und seine Mehrspielerfunktionen bekannt.

Der Spieler übernimmt die Rolle des muskulösen Actionhelden Duke Nukem, der die Erde gegen eine außerirdische Invasion verteidigen muss. Dabei kämpft er sich durch verschiedene Schauplätze, darunter eine futuristische Großstadt, Kinos, Bars, Industrieanlagen und Raumstationen. Die Spielfigur ist für ihre markigen Sprüche und zahlreiche Anspielungen auf bekannte Actionfilme berühmt.

Technisch basiert Duke Nukem 3D auf der sogenannten Build-Engine, die von Ken Silverman entwickelt wurde. Obwohl das Spiel aus der Ich-Perspektive eine dreidimensionale Umgebung darstellt, verwendet die ursprüngliche Engine keine vollständig dreidimensionale Weltgeometrie wie moderne Spiele. Stattdessen kombiniert sie zweidimensional aufgebaute Levelstrukturen mit Höheninformationen und speziellen Darstellungstechniken. Dadurch waren unter anderem unterschiedlich hohe Räume, schräge Flächen und bewegliche Umgebungselemente möglich.

Eine Besonderheit von Duke Nukem 3D war die für damalige Verhältnisse hohe Interaktivität der Spielwelt. Spieler konnten beispielsweise Lichtschalter betätigen, Überwachungskameras benutzen, Gegenstände zerstören oder versteckte Bereiche entdecken. Auch die abwechslungsreichen Waffen, darunter ein Schrumpfstrahler und eine Gefrierwaffe, trugen zur Bekanntheit des Spiels bei.

Besonders auf LAN-Partys erfreute sich Duke Nukem 3D großer Beliebtheit. Im Mehrspielermodus konnten mehrere Teilnehmer über ein lokales Netzwerk gegeneinander antreten. Dieser Spielmodus wurde als DukeMatch bezeichnet. Daneben war auch gemeinsames Spielen im Kooperationsmodus möglich.

In den 1990er-Jahren erfolgte die Vernetzung der Computer häufig noch über ältere Netzwerktechniken wie BNC-Koaxialkabel oder über Ethernet-Hubs. Duke Nukem 3D unterstützte unter anderem Netzwerkspiele über IPX, ein damals verbreitetes Netzwerkprotokoll. Für viele Spieler gehörten das Einrichten der Netzwerkverbindung und das anschließende gemeinsame Spielen zu den typischen Erlebnissen früher LAN-Partys.

Duke Nukem 3D erschien ursprünglich für MS-DOS und wurde später auf zahlreiche weitere Plattformen portiert. Im Laufe der Jahre entstanden außerdem Erweiterungen, Neuauflagen und von Fans entwickelte technische Anpassungen, mit denen sich das Spiel auch auf modernen

Computern nutzen lässt.

Mit seinem schnellen Spielablauf, den umfangreichen Levels und dem unverwechselbaren Hauptcharakter gilt Duke Nukem 3D heute als Klassiker der Ego-Shooter-Geschichte. Zusammen mit Spielen wie Doom und Quake prägte es die Entwicklung des Genres und die frühe Mehrspieler-Kultur auf dem PC.

Weiterführende Informationen

LAN-Party, Ego-Shooter, MS-DOS, IPX, Multiplayer