

Digitales | Games: Duke Nukem Forever

›Duke Nukem Forever‹ ist nach über einem Jahrzehnt des Wartens nun doch erschienen. Da zu diesem Thema die verschiedensten Köpfe bereits schrieben, will **RUDOLF INDERST** in diesem Beitrag nur indirekt über das Spiel sprechen - viel lieber möchte er an das Filmprojekt ›The Man Who Killed Don Quixote‹ erinnern.



Terry Gilliam ist ein äußerst renommierter Filmemacher, der vielen Kinogängern und DVD-Heimsehern so manche schöne, unterhaltsame und aufwühlende Stunde bescherte. Auch sein letztes Kinowerk ›[The Imaginarium of Doctor Parnassus](#)‹ war ein fantasievolles Drama über gesellschaftliches Außenseitertum. Wer die Berichterstattung zu diesem Film ein wenig genauer verfolgte, weiß um die tragische Begebenheit, die das Drehen überschattete: Wer hätte schon damit rechnen können, dass der talentierte, junge Heath Ledger, mit dem Gilliam bereits ›Brüder Grimm‹ gedreht hat, sterben würde?

Dennoch konnte ›[The Imaginarium of Doctor Parnassus](#)‹ durch geschickte Wendungen und Tricks gerettet werden. Gilliam selbst muss sich sprichwörtlich wie in einem falschen Film vorgekommen sein, denn im Jahr 2000 passierte ein ähnliches Unglück, welches mir unmittelbar in den Sinn kam, nachdem ›Duke Nukem Forever‹ nach über zehn Jahren erschienen war und die Wertungen durch die Fachmagazine eingefahren hatte, die [Mittelmaß und Mittelmäßigkeit](#) zugleich zum Ausdruck brachten.

[Alles, was schief laufen konnte](#), ging bei Dreharbeiten von ›[The Man Who Killed Don Quixote](#)‹ Anfang des Jahrtausends auch schief. Nicht nur verwandelte eine plötzliche Sintflut den Drehort in ein schlammiges Inferno, auch der Hauptdarsteller musste den Dreh aufgrund von starker Rückenschmerzen abbrechen.

Schneller als es Regisseur Gilliam lieb war, zogen die Finanzierungsinstitutionen die Reißleine und beendeten somit den Traum. Sich gegen das Ende aufzulehnen, hätte einen viel zitierten Kampf gegen Windmühlen bedeutet. Ein ursprüngliches Making-of verwandelte sich in die Dokumentation ›[Lost in Mancha](#)‹, die das Drama rund um das Scheitern recht gut zeigt.

Just ... let go

Unter Filmfreunden ist das niemals realisierte Filmprojekt ›[The Man Who Killed Don Quixote](#)‹ oftmals

Gegenstand melancholischer, manchmal auch bierseliger Diskussionen. Und man wäre ein Narr, verstünde man nicht, dass dies eben gerade durch die Nichtvollendung zu Stande kommt und möglich ist. Die Kehrseite dieser Erscheinung ist natürlich keineswegs Computerspielen vorbehalten. Denken ›Star Wars‹-Puristen an 1999 und damit unweigerlich an [›Star Wars: Episode I - The Phantom Menace‹](#), wird jenen oftmals ganz anders.

Um Gottes Willen, wäre es doch nur bei der ursprünglichen Trilogie geblieben! Die zweite Dreifaltigkeit hätte als Gerücht, als ewige Möglichkeit, eine viel stärkere, die Fantasie anregende Spekulationskultur befeuern können. So blieben nur zwei Umstände im Gedächtnis: [ein nervendes CGI-Wesen](#) und eine vernichtende, naturwissenschaftliche-blödsinnige Erklärung der »Macht«.

›Duke Nukem Forever‹ ist in dieselbe Falle getappt. Niemand wird sich in ein paar Jahren mehr an den mittelprächtigen First Person Shooter erinnern, den der ›Duke‹ nun darstellt. Woran man sich allerdings gerne erinnern wird, sind vergilbte Vorbestellungsbelege, ewig neue Spieleschnipsel im Dreijahresrhythmus und die »It is done when it is done«-Mentalität. Ruhe in Teilen, [Mythos](#), ruhe in Teilen.

| [RUDOLF INDERST](#)