



Gametipp



Mehr als nur eine Nachäffung

Bereits 2010 haben die Retro-Studios den wohl berühmtesten Affen der Videogame-Geschichte wieder aufleben lassen. In «Donkey Kong Country Returns» bekam der etwas in Vergessenheit geratene Nintendo-Held auf der Wii wieder einen Auftritt als Protagonist eines Jump'n'Runs. Jetzt, rund zweieinhalb Jahre später, ist eine Portierung des Titels auf dem Nintendo 3DS erschienen. Im Unterschied zum Wii-Original wartet «Donkey Kong Country Returns 3D» mit acht zusätzlichen Bonusleveln, Items, 3-D-Effekt und neuen Hilfestellungen für Anfänger auf. Vor allem letztere dürften von so einigen Spielern dankend angenommen werden, gehört das Wii-Spiel doch noch heute zu den schwierigsten Jump'n'Runs der neueren Zeit. Besonders hervorzuheben ist das nach wie vor brillante Level-Design und die tolle grafische Umsetzung. Als Vorteil im Vergleich mit der Wii-Version erweist sich die Steuerung, die im 3DS-Port präziser ausfällt. Dafür ist der 3-D-Effekt zu dezent geraten. «Donkey Kong Country Returns 3D» hat nichts an Spielspass eingebüsst. Im Gegenteil: Dank der neuen Hilfestellungen können sich auch weniger erfahrene Spieler problemlos der Herausforderung stellen, ohne dass sich schon sehr bald der grosse Daddel-Frust breitmacht. **ILL.FL**

Kunst aus Gametechnologie

KUNST. Früher habe er noch mit Pinsel und Farbe gemalt, sagt der Schweizer Medienkünstler Matthias Zimmermann. Weil ihn aber die Schnittstelle zwischen digitaler und realer Welt interessiert und er an der Zürcher Hochschule der Künste Gamedesign studiert hat, benutzt der 32-Jährige nur noch Gametechnologien, um seine grossformatigen Bilder zu produzieren. Die auf Leinwand gedruckten Helgen mit einer

Länge von über zwei Metern versetzen zum Beispiel klassische Gamemotive wie Burgen und Raumschiffe in künstlich generierte Landschaften, die mit Wäldern, Bergen und Seen an die Schweiz erinnern. Zimmermanns Bilder wurden in diversen Gamepublikationen gezeigt und sind in der Ausstellung «Modellwelten» vom 22. Mai–8. Juli im Computerspielmuseum Berlin zu sehen. **JAG** [www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)



Von der Steckdose (links oben) bis zum gerenderten Bild: «Raummaschine 2» von Matthias Zimmermann.

Geflunkerte Westernballade: «Call of Juarez: Gunslinger»

**ACTION. Schützenfest für Ballermänner: Der Egoshoooter «Call of Juarez: Gunslinger» erzählt eine nicht ganz ernst zu nehmende Story um bekannte Charaktere des Wilden Westens.**

Unzählige Mythen ranken sich um die Figuren des Wilden Westens; nach Beliebten werden Outlaws zu Helden und Hüter des Gesetzes zu finsternen Gesellen.

Dieser Verbiegung der Tatsachen bedient sich – auch die Westernballade «Call of Juarez: Gunslinger». Erzählt wird die Geschichte des Kopfgeldjägers Silas Greaves, der im Jahr 1910, als bereits die ersten motorisierten Kutschen unterwegs sind, in einem Salon auftaucht und seine Story zum Besten gibt. In dieser tauchen sagenhafte Gestalten wie Billy the Kid, Pat Garrett und zahlreiche weitere Promis des Wilden Westens auf – Wahrheit mischt

sich mit Erfundenem, nie kann der Zuhörer sicher sein, was wirklich gilt. Die Storys erlebt der Spieler aus der Sicht von Greaves – was bedeutet, dass er sich in Egoshoooter-Manier durch Ansammlungen von Widersachern ballern muss. Waffer geben Punkte, mit denen der Held zusätzliche Fähigkeiten erlernt. Am Ende der jeweiligen

Episode ist ein Duell zu bestehen, bei dem der Spieler entscheidet, ob er zuerst zieht oder ehrenhaft darauf wartet, dass der Gegner den ersten Schuss macht. Seine Gegner mit blauen Bohnen vollpumpen darf der Spieler in erstklassig gezeichneten, atmosphärisch stimmigen Westernlocations – selbstverständlich mit unter-

schiedlichstem Schiessgerät.

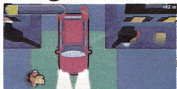
Beim Flunkern und Ballern bleibt es indessen nicht: Wer auf seinem Weg sogenannte «Hidden Nuggets of Truth» entdeckt, kann die wahren Begebenheiten rund um die Legenden des Wilden Westens erfahren. **JAN GRABER**  
«Call of Juarez: Gunslinger» für PS3, Xbox 360, PC; Ubisoft. **★★★★☆**



Der Schnellere lebt: In «Call of Juarez: Gunslinger» dürfen auch Duelle ausgetragen werden.

Wired

Schwankend ins Ziel getorkelt



«Alkohol macht d'Bire hohl», lautet ein Schweizer Sprichwort. Im iOS-Game «After Party» wird Letztere jedoch getestet. Der Spieler weicht mit Fingerwischen alkoholischen Verführungen aus und muss, falls er nicht widersteht, torkelend nach Hause finden. Auf dem Weg warten Fragen zu Wahrheiten und Mythen über Alk. Entstanden ist das Game im Auftrag der Beratungsstelle für Unfallverhütung, erhältlich ist es im App-Store. **JAG**