

Presseinformation

# Game Masters

Pressetermin: 27. Okt. 2016, 11 Uhr

Eröffnung: 27. Okt. 2016, 19 Uhr

28. Oktober 2016 bis 23. April 2017



Capy, Critter Crunch, 2009, The Indies, Courtesy: Capy Games, © Capy Games

In der Ausstellung *Game Masters* beschäftigt sich das Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg (MKG) erneut mit digitalem Design und der zeitgenössischen Form grafischer Gestaltung: Die Schau gibt einen umfangreichen Einblick in die 40-jährige Entwicklung der Video- und Computerspiele und stellt die Arbeit von über 30 internationalen Videospieldesignern und Kreativteams vor. Sie haben die Entwicklung neuer Spiele, Genres, Figuren und Spielprinzipien maßgeblich beeinflusst. Einige sind begabte Programmierer oder Künstler, andere konzentrieren sich auf das Erzählen von Geschichten oder die Ausgestaltung virtueller Welten. Die Ausstellung lässt Spiele-Designer in Interviews zu Wort kommen. *Game Masters* zeigt außerdem 200 Objekte wie Grafiken, Entwurfsskizzen und Figurenmodelle, über 100, von den Besuchern spielbare, Unterhaltungsgeräte aus der Zeit der klassischen Spielautomaten (Arcade-Ära) aus den 1970er und 1980er Jahren, die neuesten Konsolen, die Technologie der Smartphone-Spiele, immersive 3D-Spiele und experimentelle Spielsteuerungen. Die Ausstellung konzentriert sich auf drei Bereiche: Das Kapitel *Arcade Heroes* hebt legendäre Designer aus der prägenden Arcade-Ära hervor. Führende zeitgenössische Spieleentwickler, die einen erheblichen Einfluss auf die Evolution des Mediums hatten, werden im Kapitel *Game Changers* vorgestellt. Das letzte Kapitel *Indies* widmet sich der innovativen und zukunftsweisenden Welt der unabhängigen Spiele-Entwickler. Darüber hinaus zeigt die Ausstellung auch lokale Designer und Spiele, um die ausgeprägte regionale und nationale Gaming-Community in Deutschland vorzustellen. Die Ausstellung wurde entwickelt vom [Australian Centre for the Moving Image, Melbourne](#) (ACMI) und unterstützt von der Regierung des Bundesstaats Victoria. In Kooperation mit der Initiative Creative Gaming, Veranstalterin des [PLAY - Creative Gaming Festivals](#), wird die Schau um die Perspektive auf die Game Culture Hamburg ergänzt.

Als die Videospiele in den 1970er Jahren in Spielhallen auftauchten, konnten viele Menschen zum ersten Mal mit einem Computer interagieren. Heute wirken diese riesigen Rechner nostalgisch, damals waren sie futuristische Hightechspielereien. Japanische und amerikanische Designer wie Masanobu Endō, Tōru Iwatani und Dave Theurer kamen aus unterschiedlichen Branchen und beschäftigten sich mit Informatik, Maschinenbau, Flipperautomaten und Spielzeugentwicklung. Gemeinsam gelang es ihnen, neue Dimensionen des Spielens zu erschaffen und technologische Innovationen voranzutreiben. Das Ausstellungskapitel *Arcade Heroes* stellt diese zukunftsweisenden Designer aus der bahnbrechenden Arcade-Ära hervor. Sie entwickelten Genres und Stile, die sich auch noch in heutigen Spielen wiederfinden. Die Zeit der Spielhallen und -automaten zeugt von der Experimentierfreudigkeit der Designer und der Geburt der Videospiele mit ikonischen Games wie *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979), *Pac-Man* (1980) oder *Donkey Kong* (1981), die in der Ausstellung auf historischen Geräten gespielt werden können.

Führenden zeitgenössischen Designern, die einen erheblichen Einfluss auf die Entwicklung des Mediums hatten, ist das Kapitel *Game Changers* gewidmet. Konzeptzeichnungen, Charaktermodelle und Interviews gewähren Einblick in den kreativen Prozess, die Inspirationsquellen sowie die Realisierung der Spiele. Das rasante Wachstum des modernen Massenmediums geht dabei einher mit langlebigen Spielereihen und Charakteren wie *Sonic the Hedgehog*, Nintendos *Super Mario* und *The Legend of Zelda* Serien, die im Laufe der Zeit zu Ikonen der internationalen Popkultur wurden. Technologische Entwicklungen im Bereich der Endgeräte lassen sich an den jeweiligen spielbaren Konsolen-Generationen ablesen, die einen Überblick über die Veränderungen von den vormals öffentlichen Spielautomaten zur Heim- und Hand-held-Konsole

vermitteln. Die Ausstellung verfolgt die unterschiedlichen Entwicklungslinien von den Ideen der Designer über frühe Produktionen bis zum zeitgenössischen Schaffen anhand ausgewählter Spiele. Mit dem Fortschreiten der grafischen und technologischen Leistungsfähigkeit entstehen innovative Spielprinzipien und individuelle Formen der narrativen Ausgestaltung. So stehen Tim Schafers humoristische Adventure-Spiele (u.a. *Moneky Island 2*, 1991), Will Wrights Simulationen (*SimCity*, 1989, *The Sims*, 1998) oder Peter Molyneuxs Strategie- und Rollenspiele (*Populous*, 1989; *Fable III*, 2010) beispielhaft für eine neue Vielfalt an Genres und Spielprinzipien. Kollaborative, internetbasierte Multiplayer-Spiele des *Warcraft*-Studios Blizzard Entertainment (*Starcraft II*, 2010; *Diablo III*, 2012) werden ebenso vorgestellt wie performative Spiele im Stile von *SingStar* (2007) oder dem bewegungsintensiven *Dance Central 3* (2012), die weitere Zielgruppen ansprechen. Die Werke der *Game Changers* stehen für die Popularisierung und Ausdifferenzierung von Computerspielen, die den Erfolg des Mediums entscheidend befördert haben.

Indie-Designer arbeiten nicht für große Studios und sind wirtschaftlich und kreativ unabhängig. Das Kapitel *Indies* gibt Einblick in die innovative und zukunftsweisende Welt dieser Spiele-Entwickler. Viele Indie-Spiele sind eigenwillig, persönlich, haben ein offenes Ende. Sie lassen die Grenzen zwischen den Genres verschwimmen oder erschaffen gleich ganz neue. Die portraitierten Designer wie Jakub Dvorsky (*Machinarium*, 2009), Eric Chahi (*Another World*, 1991) und Jonathan Blow (*Braid*, 2008) arbeiten ohne die Ressourcen großer Teams aus Programmierern und Animatoren und sind dennoch in der Lage, die Spieler durch ihre beeindruckenden Ideen und deren raffinierte Umsetzung zu fesseln. In den vergangenen Jahren hat die zunehmende Beliebtheit der Smartphones die wirtschaftlichen Strukturen des Spieledesigns und der Distribution nachhaltig beeinflusst. Agile junge Teams wie Firemint (*Flight Control*) und Halfbrick (*Fruit Ninja*) aus Australien sowie die finnische Firma Rovio (*Angry Birds*) haben es geschafft, ein riesiges Publikum zu erreichen und sich zu wichtigen internationalen Unternehmen zu entwickeln, indem sie sich auf innovative Casual Games konzentriert haben. Die Vielfalt der in diesem Abschnitt vorgestellten Spiele ist ein Beweis für die kreative Energie, die für das weltweite Wachstum der Spieleindustrie verantwortlich ist.

In Kooperation mit der Initiative Creative Gaming, Veranstalterin des [PLAY16 – Creative Gaming Festivals](#), wird die Ausstellung um die Perspektive auf die Game Culture Hamburg ergänzt. Von der Spieleentwicklerin bis zum Games-Moderator bieten fünf Portraits spannende Einblicke in die Denk- und Arbeitsweise der Kreativen und illustrieren die lebendige Hamburger Games-Szene. Der Bereich Game Art stellt zahlreiche Entwurfszeichnungen vor, darunter handgemalte Designs kleiner Independent-Entwickler genauso wie arbeitsteilig produzierte Entwürfe großer Studios. Der Abschnitt Bildungseinrichtungen stellt u.a. relevante Studiengänge und preisgekrönte Spiele ihrer Absolventen vor. Im Ausstellungsparcours können Besucher fünf weitere Independent-Spiele ausprobieren, dabei betreten sie sogar mittels VR-Brille die virtuelle Realität. Das „Supersample“ bietet abschließend einen überraschenden Blick auf die Schnittmenge zwischen Kunst und Game Culture, 30 Künstlerarbeiten interpretieren bekannte Games-Motive.

**Beteiligte Gamedesigner und Entwicklerteams:** Alex Rigopulos & Eran Egozy, Blizzard Entertainment, Capy, Dave Theurer, Ed Logg (\*1948), Éric Chahi (\*1967), Erik Svedäng (\*1986), Eugene Jarvis (\*1955), Firemint, Fumito Ueda (\*1970), Halfbrick, Introversion, Jakub Dvorský (\*1978), Jonathan Blow (\*1971), Markus “Notch” Persson (\*1979), Masanobu Endō (\*1959), Masaya Matsuura (\*1961), Nintendo, Paulina Bozek, Peter Molyneux (\*1959), Rovio, Shigeru Miyamoto (\*1952), Tetsuya Mizuguchi (\*1965), Thatgamecompany, The Behemoth, Tim Schafer (\*1967), Tim Skelly, Tomohiro Nishikado (\*1944), Toru Iwatani (\*1955), TT Games, Warren Spector (\* 1955), Will Wright (\*1960), Yu Suzuk (\*1958), Yuji Naka (\*1965) und das Sonic-Team u.a.



acmi

ACMI ist ein einzigartiges Museum in Melbourne, Australien, das sich dem Bewegtbild in allen seinen Formen widmet. Mit mehr als 1,45 Millionen Besuchern jährlich ist ACMI das meistbesuchte Bewegtbild-Museum der Welt. ACMI erkundet die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Bewegtbildes mit einem lebendigen Angebot von Ausstellungen, Vorstellungen, Installationen und Kommissionen, Festivals, Konferenzen, Workshops sowie öffentlichen und bildenden Programmen, in Australien und darüber hinaus.

---

Projektleiter der Hamburger Station: Dennis Conrad, T. 040 428134-101, E-Mail: [dennis.conrad@mkg-hamburg.de](mailto:dennis.conrad@mkg-hamburg.de)  
Pressekontakt: Michaela Hille, T. 040 428134-800, F. 040-428134-999, E-Mail: [presse@mkg-hamburg.de](mailto:presse@mkg-hamburg.de)  
Pressebilder: Download unter [www.mkg-hamburg.de](http://www.mkg-hamburg.de)  
Öffnungszeiten: Di-So 10-18 Uhr, Do 10-21 Uhr | Eintritt: 12 € / 8 €, Do ab 17 Uhr 8 €, bis 17 J. frei

---