



Medieninformation

no pain no game Pressefotos und Abbildungsnachweise



01 PainStation

PainStation ist der parodistische Gegenentwurf zum gängigen Gamedesign: ein Computerspiel, das schmerzhaft zurückschlägt. Sie verlangt den Spielenden nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch Nehmerqualitäten ab: Wer scheitert, wird mit Schmerzen bestraft.

© Museumsstiftung Post und Telekommunikation, Foto: Mile Cindric



02 Amazing

Amazing ist ein stimmgesteuertes Kugellabyrinth für zwei oder mehr Spieler. Nur durch Veränderung der Tonhöhe können die Spieler die Spielfläche entlang der Längs- und Querachse kippen und so die Kugel der Schwerkraft folgend durch den Parcours manövrieren. Die beteiligten Sänger müssen zusammenarbeiten und im jeweils richtigen Moment den bewegenden Ton anschlagen.

© Museumsstiftung Post und Telekommunikation, Foto: Mile Cindric



Medieninformation



03 Soundslam

Soundslam ist ein faustschlagintensives Solo- oder Multiplayer-Boxspiel, bei dem man Auge in Auge mit einem Boxsack im Ring steht. Als finales Workout gilt es, nach den Kommandos eines virtuellen Trainers die Soundfragmente des Klassikers „Eye of the Tiger“ in richtiger Kombination zu boxen. Wer im Rhythmus trifft, erzielt die besten Ergebnisse und wird das Publikum garantiert mitreißen!

© Museumsstiftung Post und
Telekommunikation, Foto: Mile Cindric



04 the *////furer////*

Wie glaubwürdig sind die, die ihre Worte so gut in Szene setzen?

the *////furer////*, ein universeller Reden-Rezitorator, verarbeitet unterschiedlichste Ansprachen charismatischer Vordenker, politischer Drahtzieher, skrupelloser Diktatoren und religiöser Erneuerer. Mit audiosynchronen Mund- und Arm-bewegungen entlarvt die clowneske Handpuppe dabei Rede und Redner gleichermaßen.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas



Medieninformation



05 OIS

Wir stehen unter Beobachtung, nicht wissend von wem, und können nur bemerken: Leuchtet die Glühbirne der „**One-way Interaction Sculpture**“ auf, hat jemand im Web den Schalter auf ON gestellt. Uns verbleibt bloß, dies in der realen Welt rückgängig zu machen und die Glühbirne auszuschalten- auch um der anderen Seite die Möglichkeit zu geben, sie wieder anzuschalten.

© Goethe-Institut, Foto: Andrzej Banas



06 facebook

Kein Spiel, sondern Ernst: Die Begegnungsstätte **facebook** rettet vor dem Untergang zwischenmenschlicher Kommunikation face to face. Das kleinste soziale Netzwerk der Welt ist der letzte Ort, an dem echte Freundschaften geschlossen werden können, seit Facebook Freundschaften zur Massenware macht. Entscheide dich jetzt: Freund fürs Leben oder Freunde für Facebook?

© ///////////fur//// art entertainment interfaces
Morawe/Reiff



Medieninformation



07 ////furminator

Spürbarer Krach, fliegende Stahlkugeln und ein spürbar echtes Panorama: Der Flipper **////furminator** bietet ein Spielerlebnis gegen das digitale Ego-Shooter nicht ankommen. Abgeschottet von der Außenwelt erlebt der Spieler die Sound- und Lichteffekte des Pinballs in nie erlebter Intensität und wird nur durch eine Plexiglasscheibe vom Geschehen getrennt.

© Goethe-Institut, Foto: Marek Gardulski



08 Golden Calf

Das für 2 bis 4 Aktienhändler konzipierte Videospiel lässt die Besucher den Sog des schnöden Mammons am eigenen Leib erfahren. **Golden Calf** ist eine Reminiszenz an das Börsengeschehen vergangener Tage und fordert die Spieler auf, selbst einmal Broker zu sein.

© ///////////fur//// art entertainment interfaces
Morawe/Reiff

Schaumainkai 53
D-60596 Frankfurt
am Main

Telefon +49 (0)69 60 60 0
Telefax +49 (0)69 60 60 666
E-Mail mk.frankfurt@mspt.de
www.museumsstiftung.de

**Museum für
Kommunikation
Frankfurt**



Medieninformation



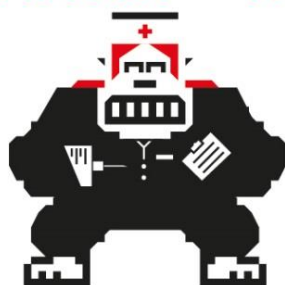
09 His Master's Voice

Wer traut sich und gibt den ersten Ton an?
His Master's Voice ist ein meditatives
Gesellschaftsspiel, bei dem kleine
Kugelroboter durch Gesang bewegt werden.
Das Spiel lädt dazu ein, eine völlig neue Art
der Interaktion zu erleben.

© Museumsstiftung Post und
Telekommunikation, Foto: Mile Cindric

no pain no game

//////////fur////



10 Key Visual

Schaumainkai 53
D-60596 Frankfurt
am Main

Telefon +49 (0)69 60 60 0
Telefax +49 (0)69 60 60 666
E-Mail mk.frankfurt@mspt.de
www.museumsstiftung.de

**Museum für
Kommunikation
Frankfurt**



Medieninformation

no pain no game
//////////fur////



11 Key Visual



12 Key Visual

Ein Abdruck der Pressefotos ist nur im Rahmen der Berichterstattung über die Ausstellung „no pain no game“ gestattet. Alle Abbildungen sowie weitere Motive sind unter www.mfk-frankfurt.de/newsroom in der Rubrik „Pressemappen“ abrufbar.