

PRESSEINFORMATION

# STÄDEL MUSEUM PRÄSENTIERT COMPUTERSPIEL: IMAGORAS – DIE RÜCKKEHR DER BILDER

**POINT-AND-CLICK-ADVENTURE FÜR KINDER AB 8 JAHREN – KOSTENLOS  
ERHÄLTICH IN ALLEN GÄNGIGEN APP-STORES**

**Eine Kooperation des Städel mit Deck13 Interactive, ermöglicht durch die  
Willy Robert Pitzer Stiftung**

**Frankfurt am Main, 22. April 2015.** Gemeinsam mit dem erfolgreichen Frankfurter Videospieleentwickler Deck13 Interactive hat das Städel Museum ein innovatives und edukatives Computerspiel realisiert. Das Point-and-click-Adventure *Imagoras – Die Rückkehr der Bilder* nimmt Kinder ab acht Jahren mit auf eine mehrstündige Entdeckungsreise in die abenteuerlichen Bildwelten der Gemälde, Zeichnungen und Druckgrafiken des Städel Museums. Die Spieler erwecken die in einer finsternen Welt verschwundene Fantasie mit Hilfe des quirligen Begleiters Flux zu neuem Leben. Auf ihrer Tour erkunden sie spielerisch Kunstwerke wie Johannes Vermeers *Der Geograf* (1669) oder Édouard Manets *Die Krocketpartie* (1873) und lernen durch die genaue Betrachtung der Bilder verschiedenste künstlerische Ansätze kennen. Dabei springen sie von einer Kunstepoche zur nächsten. Ein Charaktereditor erlaubt es den Kindern zudem am Ende des Spiels, ihren ganz individuellen Flux-Helden zu basteln und diesen mit anderen Spielern zu teilen. Die kostenlos erhältliche Tablet-App wurde für iOS und Android-Betriebssysteme konzipiert. Andreas Fröhlich leiht dem Game seine Stimme. Er ist bekannt als Bob Andrews der Hörspielserie *Die drei Fragezeichen*, zudem ist er unter anderem die deutsche Synchronstimme von Edward Norton und von Gollum aus *Der Herr der Ringe*. Zeitgleich mit dem Spiel geht die Website [www.imagoras.de](http://www.imagoras.de) online, auf der sich vertiefende Informationen zu den einzelnen Kunstwerken und die Flux-Galerie der von den Kindern kreierten Helden finden. Die für das Städel erstmalige Entwicklung eines mobilen Spiels in Zusammenarbeit mit einem internationalen Spieleentwickler ist eingebettet in die Digitale Erweiterung des Museums.

Das edukative Computerspiel wird ermöglicht durch die Willy Robert Pitzer Stiftung.

**Städelsches Kunstinstitut  
und Städtische Galerie**

Dürerstraße 2  
60596 Frankfurt am Main  
Telefon +49(0)69-605098-268  
Fax +49(0)69-605098-111  
[presse@staedelmuseum.de](mailto:presse@staedelmuseum.de)  
[www.staedelmuseum.de](http://www.staedelmuseum.de)

PRESSEDOWNLOADS UNTER  
[www.staedelmuseum.de](http://www.staedelmuseum.de)

PRESSE UND  
ÖFFENTLICHKEITSARBEIT  
Pamela Rohde  
Telefon +49(0)69-605098-170  
Fax +49(0)69-605098-188  
[rohde@staedelmuseum.de](mailto:rohde@staedelmuseum.de)

Franziska von Plocki  
Telefon +49(0)69-605098-268  
Fax +49(0)69-605098-188  
[plocki@staedelmuseum.de](mailto:plocki@staedelmuseum.de)

Theresa Franke  
Telefon +49(0)69-605098-212  
Fax +49(0)69-605098-188  
[franke@staedelmuseum.de](mailto:franke@staedelmuseum.de)

„Museum ist nicht nur ein physischer Ort, sondern insbesondere eine Aufgabe zur Bildung und Vermittlung von Kunst. Die Erweiterung und Fortführung unseres Bildungsauftrages in den digitalen Raum wird mit unserem einzigartigen Städel-Game umgesetzt, das Kindern ab sofort einen unterhaltsamen und spielerischen Zugang zur Welt der Kunst ermöglicht“, so Max Hollein, Direktor des Städel Museums.

„Schon immer verstehen wir bei Deck13 Videospiele nicht nur als rein technische, sondern insbesondere auch als kulturelle Leistung. Die Zusammenarbeit mit den Kunstexperten des Städel Museums war daher für unser Team eine reizvolle Herausforderung. *Imagoras – Die Rückkehr der Bilder* zeigt eindrücklich, wie unterhaltsam anspruchsvolle Lerninhalte innerhalb eines spannenden Videospiele vermittelt werden können“, kommentiert der Geschäftsführer von Deck13 Interactive Dr. Florian Stadlbauer.

„Die Willy Robert Pitzer Stiftung unterstützt unter anderem Kinder auf vielfältige Art und Weise. Dieses Projekt bringt ihnen die wunderbare Welt der Kunst näher“, sagt Dr. Helmut Häuser, Vorsitzender des Vorstandes der Willy Robert Pitzer Stiftung.

Die Geschichte des Abenteuerspiels ereignet sich in einer Welt, in der eine unheimliche Finsternis den Menschen ihre Fantasie gestohlen hat. In dieser düsteren und hoffnungslosen Umgebung trifft der Spieler auf einen unerwarteten Freund: Flux. Neugierig folgt der Spieler dem quirligen Begleiter in die fantastische Welt der Bilder und löst dort gemeinsam mit ihm spannende Rätsel. Nur so können die Kunstwerke des Städel Museums aus der Dunkelheit befreit werden. Das ist nicht ganz einfach. Es muss um die Ecke gedacht, gekippt und gewischt werden. Auf der abenteuerlichen Reise muss unter anderem ein Löwe mit Lampenfieber beruhigt und einem Geografen geholfen werden, eine Seekarte zu zeichnen, und einem abstrakten Bild muss die Farbe zurückgebracht werden. Neben klassischen Point-and-click-Adventure-Elementen sind auch einige edukative Minigames mit eingebaut. Flux ist dabei nicht nur Gefährte, sondern wandelt auch seine Form. Bei der Lösung der Rätsel hilft er mit Rat, Tat und lustigen Sprüchen. Jegliche Items, die der Spieler auf der Reise entdeckt und für die Lösung der Aufgaben braucht, kann sich Flux anheften – vom Schiff bis zum Löwengebrüll. Im Spielverlauf werden die gesammelten Gegenstände, Farben und Emotionen zur Aufdeckung der Geheimnisse benutzt. Am Ende des Abenteuers kann der Spieler aus all diesen Objekten einen persönlichen Flux entwerfen und ihn per E-Mail an das Städel



Museum schicken. Auf der Website [www.imagoras.de](http://www.imagoras.de) finden sich dann die veröffentlichten Ergebnisse.

### **Die Digitale Erweiterung des Städel Museums**

Das 200-jährige Bestehen des Städel Museums in diesem Jahr ist Anlass für die älteste Museumsstiftung Deutschlands, sowohl ihr vielfältiges Vermittlungsprogramm als auch das Erlebnis Museumsbesuch völlig neu zu definieren. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung des Alltags ist die Erweiterung des Bildungsauftrags in den digitalen Raum ein zentrales Anliegen des Frankfurter Museums. In diesem Kontext entstehen neben dem Game für Kinder derzeit zahlreiche weitere digitale Vermittlungsangebote: So wurde zur Monet-Ausstellung mit dem Digitalorial ein kostenloser Vorabkurs sowie eine Städel App veröffentlicht, die Städel Digitale Sammlung zugänglich gemacht, weiterhin werden Online-Kunstgeschichtskurse zur Moderne in Kooperation mit der Leuphana Universität Lüneburg erarbeitet, zudem werden die Filmproduktionen des Städel stetig ausgebaut.

### **Deck13 Interactive GmbH**

Deck13 Interactive ist seit über zehn Jahren auf dem Markt für Videospiele aktiv und gehört zu den führenden internationalen Spieleentwicklern. International bekannt wurde das in Frankfurt und Hamburg ansässige Team durch die erfolgreichen Produktionen *Jack Keane*, *Ankh* und *Venetica*. Für ihre Veröffentlichungen gewann Deck13 bereits unzählige Branchenauszeichnungen. Das Studio erhielt etwa für das Spiel *Moorhuhn – Tiger and Chicken* den Deutschen Entwicklerpreis 2013 in der Kategorie „bestes Mobile Core Game“. 2014 wurde es für das Spiel *Lord of the Fallen* erneut mit dem Deutschen Entwicklerpreis in den Kategorien „bestes Actionspiel“, „bestes Game Design“ und „bestes deutsches Spiel“ ausgezeichnet. Zudem erhielt Deck13 von der Jury des Deutschen Entwicklerpreises die Auszeichnung als bester Entwickler 2014. Das Spiel *Lord of the Fallen* wurde darüber hinaus in der Kategorie „Bestes Deutsches Spiel“ mit dem Deutschen Computerspielpreis 2015 ausgezeichnet.



## **IMAGORAS – DIE RÜCKKEHR DER BILDER. EIN STÄDEL GAME FÜR KINDER**

**Empfohlen für Kinder ab 8 Jahren**

**Information:** [www.imagoras.de](http://www.imagoras.de), [imagoras@staedelmuseum.de](mailto:imagoras@staedelmuseum.de)

**Ermöglicht durch:** Willy Robert Pitzer Stiftung

**Spieldauer:** 3 bis 4 Stunden

**Downloads:** Kostenlos erhältlich für Apple iPads im Apple App Store, für Android Tablets im Google Play Store, Amazon App-Store und bei Samsung Galaxy Apps

**Technische Voraussetzungen:** Apple iPads (ab der 3. Generation) oder iPad Mini mit iOS7 oder höher. Android Tablets ab 7 Zoll Bildschirmgröße und Android 4.2 oder höher

**Vertriebspartner:** Samsung Electronics