

## Matsuura, Masaya



Der japanische Multimedia- und Videospieldesigner, Produzent und Musiker wird 1961 in Osaka geboren. Matsuura graduiert vom Industrial Sociology Department der Ritsumeikan University, erwirbt an der Universität von Tokio einen Doktor der Ingenieurwissenschaften und kommt als 19-Jähriger in Kontakt mit dem Apple 2. Er experimentiert mit dem Heimcomputer und unterlegt sein Lieblingsprogramm Kaleidoscope mit Musik. Zwischen 1985 und 1996 nimmt Matsuura mit seiner Band PSY.S neun Alben auf und bleibt als Multimedia-Künstler tätig.

1993 veröffentlicht er die Multimedia-CD „The Seven Colors“ für den Macintosh, die er durch „TOOL-X“ (Mac, 1994) und „Tunin' Glue“ (für Mac und Pippin, 1996) mit zwei weiteren musikalischen CD-ROM-Experimenten fortsetzt. Als Matsuura Ende 1996 das innovative Playstation-Spiel **PaRappa the Rapper** vorstellt, ist er in der japanischen Szene bereits eine feste Größe, wird mit seinem Konsolendebüt (eine Zusammenarbeit mit dem US-Designer Rodney Greenblatt) in den folgenden Jahren auch im Westen bekannt und mit Preisen überhäuft.

Obwohl von seinem Alter der ersten Generation von Spieldesignern zugehörig, bleibt Matsuura durch sein Werk, seine jugendliche Erscheinung und sein Charisma einer der jungen und wilden Kreativen der japanischen Szene. Als solcher passt er gut zum Image des Sony-Konzerns: Matsuuras Spiele sind schlau, bleiben der Pop-Kultur verbunden und unterwerfen sich keinem Markt-Druck. Einzigartig ist z.B. **Vib Ribbon** (1999), dessen Landschaft-Linie sich durch die vom Spieler eingelegte Musik-CD verändert und formt. Matsuura ist Hauptvertreter eines japanischen New Wave, der der Evolution des Computerspiels zur Simulation neuartige Konzepte jenseits des 3D-Mainstreams entgegenstellt.

2003 komponiert und produziert Matsuura mit seinem Entwicklungsteam NanaOn-sha die Sounds für den Aibo ERS-7-Roboter von Sony und schreibt mit **Mojib Ribbon** ein Playstation2-Spiel, das Rap und Kalligraphie verbindet und den Tintenpinsel zu Musik bewegt. 2000 entwickelt er das Musik-Spiel **Kerorican** für den Bandai Wonderswan, 2005 **Tamagotchi Connection: Corner Shop!** für Nintendo DS, 2007 **Musika** für den iPod von Apple.

### WEITERE SPIELE (AUSWAHL):

Unjammer Lammy (1999), PaRappa the Rapper 2 (2002), Vib-Ripple (2004)

[www.nanaon-sha.com](http://www.nanaon-sha.com)

## Matsuno, Yasumi

Der japanische Videospieldesigner wird 1965 geboren, ist in seiner Jugend von D&D begeistert und wird 1989, nach Abschluss seines Studiums, Spieldesigner beim kleinen Software-Publisher Quest. Nach sympathischen Spie-

len für Famicom und PC-Engine entwirft Matsuno 1993 mit seinem ersten SuperNES-Titel, **Ogre Battle**, ein bezauberndes Strategiespiel, das Runden-Kämpfe und Tarot-Magie mit einer Oberwelt-Reise in Echtzeit mixt. Nicht mehr so ungewöhnlich, sondern ruhiger, ausgereifter und stark von europäischer Mittelalter-Ästhetik und -Architektur beeinflusst, ist das Runden-Strategiespiel **Tactics Ogre: Let Us Cling Together**, das Matsuno spielerisch an „Langrisser“ und „Fire Emblem“ orientiert, grafisch aber völlig neu aufbaut: Die putzigen, Icon-gesteuerten Figuren agieren in isometrischer Landschaft wie auf einer Theaterbühne. Sprechblasen zeigen Dialoge und Verfassung der Helden und Schurken.

Nach japanischem Erfolg der Ogre-Spiele wechselt Matsuno 1995 mit seiner Mannschaft zu Square. Dort zeigt er sein Talent als Director von **Final Fantasy Tactics**, das sich als in jeder Beziehung verbessertes Tactics-Ogre-Update entpuppt; danach überträgt er seine europäische Heraldik, mittelalterliche Magie- und Waffenkunde ins Action-Adventure-Genre und ist Produzent, Director und Designer von **Vagrant Story** (1999).

Nach der Fusion von Square und Enix wird Matsuno zum Chef der 4. Development Division der Firma, die 2002 die Reste von Quest übernimmt und eingliedert. Er produziert **Final Fantasy Tactics** auf dem Game Boy Advance, ist am Online-Aufbau von Square beteiligt und beginnt Anfang des 21. Jahrhunderts als Director und Produzent die Arbeit an **Final Fantasy XII**. Nach Erkrankung und mehreren Verschiebungen gibt Matsuno das Playstation2-RPG 2005 an seinen Art Director Hiroshi Minagawa ab.