



KULTUR SPIELE
Angela Vögtli am Steuer bei «Cruis'n World». Der Kasten von 1996 wird im Gameorama spielbar sein. (Bild: uus)

Ein Ort, um den Spieltrieb auszuleben

Am Luzerner Hirschengraben entsteht das erste Museum für Gamer

🕒 6 min Lesezeit

13.03.2020, 15:29 Uhr

In einem klassischen Museum stehen die Exponate in Vitrinen oder hängen als Bilder an den Wänden. Das Gameorama soll anders werden – es lädt Brettspieler, Videogamer und Pub-Sportler ein, aktiv in die Geschichte des Spielens einzutauchen. Im Sommer soll es losgehen.



Autor/in:

Urs-Ueli Schorno

→ @ZENTRALPLUS FOLGEN

Angefangen hat es mit einer Idee: Angela Vögtli, Jerome Müller, Stefan Chiovelli und Luc Meyer haben sich 2018 für das Projekt «Zauberschloss» zusammengetan. Sie wollten das Konservatorium in Luzern in

einen magischen Begegnungsort mit Bar, Bistro, Events und einem Spielmuseum verwandeln. «Unser Projekt kam zwar in die Endrunde, hat aber den Zuschlag der Stadt leider nicht

erhalten», sagt Angela Vögtli, die sich als Erfinderin der Brettspiele «Arschlochkind» und «Kampf gegen das Bünzlitum» einen Namen in der Spielentwickler-Szene gemacht hat ([zentralplus berichtete](#)).

«Die Idee eines Spielmuseums hat in unserem Umfeld sehr grossen Anklang gefunden», führt Vögtli aus. Deshalb haben sich die Macher entschieden, die Idee weiterzuverfolgen und einen geeigneten Raum zu finden. Nach knapp zwei Jahren Vorbereitungszeit nimmt das Spielmuseum «Gameroma» nun Formen an.

Am Hirschengraben 41 sind gerade die Maler am Werk. Am Donnerstag ist nun die Baueingabe erfolgt. «Ein Meilenstein», freut sich Vögtli. Bis im Sommer steht noch viel Arbeit an.

Hunderte Brettspiele in einer Bibliothek

Das Team hat sich inzwischen leicht geändert: Luc Meyer und Stefan Chiovelli sind noch in beratender Funktion tätig, da der Gastrobereich am neuen Ort kleiner ausfällt, als ursprünglich angedacht. Dafür ist Berufsschullehrer Marco Röllin zum Team gestossen.

«Wir wollen mit dem Gameorama einen Ort von Spielern für Spieler schaffen. Deshalb setzen wir auf Interaktivität», sagt Vögtli. Das heisst: Die Besucher werden wo immer möglich zum Spielen eingeladen. Der Schwerpunkt liege auf dem gemeinsamen Spielen: «Wir haben zwar auch einzelne PC-Spiele aufgenommen – wir wollen aber ein Ort sein, an dem das Soziale im Zentrum steht.»

**«Ich glaube fest, dass wir das Angebot in der Stadt
Luzern mit unserem Museum bereichern.»**

Vögtli führt vorbei an Farbkübeln und Bauscheinwerfern durch den Eingangsbereich, wo der kleine Museumsshop und ein Bistro mit einer Ludothek eingerichtet werden. Aktuell sind es rund 300 Titel. «Es ist schon sehr cool, eine Ludothek mit Hunderten Brettspielen griffbereit zu haben.» In diesem öffentlichen Raum finden bis zu 16 Personen Platz, die in gemütlicher Runde bei einem Kaffee oder Bier ein neues Spiel ausprobieren oder einen Klassiker wieder einmal hervorkramen können. «Ein idealer Ort für einen Apéro vor dem Ausgang», sagt Vögtli schmunzelnd.



Noch befindet sich das Lokal am Hirschengraben 41 im Umbau.

Die grosse Vielfalt an Brettspielen sei auch dank grosszügiger Unterstützung der Verlage zustande gekommen, «die uns sehr entgegengekommen sind.» Unter den Spielen sind neben Klassikern und vielversprechenden Neuheiten natürlich auch eigenen Spiele der Betreiber zu finden. «Und die Jasskarten des Luzerner Illustrators Benedikt Notter, die hätte ich auch noch gerne», ergänzt Vögtli ([zentralplus berichtete](#)).

Hinter dem Bistro liegt der eigentliche Museumsteil, der rund 150 Quadratmeter umfasst und künftig für 15 Franken ein besonderes Spielerlebnis bieten soll. Auch dieser ist derzeit leer. Die zukünftigen Ausstellungsstücke – verschiedene Generationen von Flipperkästen, Arcade-Automaten, Spielkonsolen, aber auch Brettspielklassiker oder ein antiker Schachttisch – sind noch eingelagert. «Ein paar Apparate sind auch schon im Einsatz – zum Beispiel bei mir zu Hause oder im Freakatorium in Emmenbrücke», sagt Vögtli mit einem Lachen.

Sie und ihre Crew haben die Exponate in den vergangenen zwei Jahren ersteigert, über Beziehungen erhalten oder aus dem Netz gekauft. «Viele rare Stücke sind auch Leihgaben von Sammlern», ergänzt sie. Insgesamt haben sie bis heute rund 45'000 Franken aus der eigenen Tasche finanziert.

Eines ihrer Lieblingsspielgeräte ist ein Flipperkasten «Bagatelle» aus dem Jahr 1920. «Der Kasten funktioniert vollständig ohne Elektronik, sondern nur mit Federn und Gummibändern», erklärt sie. Solche Stücke sind auch der Grund, weshalb das Bier oder der Kaffee im Ausstellungsraum selbst nicht erwünscht sind. «Wir sehen den Kasten gerne im Einsatz – aber ein Bier sollte man nicht darüberschütten.»



Angela Vögtli beim Baustellenrundgang im Gameorama.

Die Grosseltern von Playstation, Wii und Co.

Ab Sommer werden in einer anderen Ecke auch ganze Generationen von Gamekonsolen spielbereit aufgereiht sein: Playstations, XBoxen und Nintendos sind allen jungen Gamern ein Begriff. Auch Segas Dreamcast dürfte vielen erwachsenen Gamern bekannt sein, die dann wohl auch den Commodore 64 kennen.

Daneben konnte das Gameorama-Team auch exotischere Stücke für die Sammlung gewinnen. Aus der selben Zeit wie der Commodore 64 stammt etwa der Vectrex von 1982. Charakteristisch ist der hochformatige Schwarzweiss-Bildschirm. Der Vectrex hat die damals neue Kategorie «Mini-Arcade» definiert. Wenn der C64 die Grossmutter der modernen Videokonsolen ist, dann ist Vectrex wohl der Grossvater.



Gamen anno 1982: «Mines Storm» auf dem Vectrex.

Auch der Töggelikasten darf nicht fehlen

Neben den Konsolen warten aber auch die grossen, etwas in die Jahre gekommenen Arcade-Kästen darauf, gespielt zu werden. Darunter Klassiker wie «Donkey Kong», «Pac Man» oder «Cruis'n World». Letzteres ist ein Autorennspiel, das wir im improvisierten Lager an der Baselstrasse ausprobieren. Dort betreiben die Gameorama-Macher auch den Rätselraum «The Riddle Escape Room».

Angela Vögtli braucht nur das Stromkabel einzustecken und den Autositz in die Halterung zu

rollen und los geht es. Fazit nach rund zwei Minuten Fahrzeit: «Das macht immer noch Spass.» Weitere Kästen sind fein säuberlich in Kisten verpackt und warten nur darauf, die paar Meter ins Museum gezügelt zu werden. «Wir hoffen natürlich, dass sich zukünftig der Escape-Raum und das Museum auch gegenseitig pushen.»

Zurück auf der Museumsbaustelle: Neben Brett- und Videospiele werden am Hirschengraben auch die «Pub-Sports» vertreten sein. Dart-Scheibe und Töggelikästen sind allerdings keine exklusiven Museumsstücke. «Wir möchten die Möglichkeit haben, auch mal einen Wettkampf oder Turniere durchzuführen. Es existieren zwar schöne alte Töggelikästen, aber zu den Turnierkästen sind sie keine Alternative.»

Die Museumslandschaft in Luzern bereichern

Vögtli zeigt uns schliesslich auch noch einen «privaten Raum» im Museum, der ab Sommer für Spielabende aller Couleur reserviert werden kann. Als mögliche Kunden im Gameorama kann sie sich Individualtouristen, Betriebsausflügler, Familien, aber natürlich auch Game-Nerds aus der Schweiz und darüber hinaus vorstellen. Zusätzlich zur eigentlichen Ausstellung sind auch Events, Führungen für Schulklassen oder Workshops angedacht. «Ein Spielmuseum, wie es hier entsteht, gibt es noch nicht in der Schweiz», ist Vögtli überzeugt. Und auch wenn die Stadt selbst keine Unterstützung zusichern wollte: «Ich glaube fest, dass wir das Angebot in der Stadt Luzern mit unserem Museum bereichern.»

Und was sind die nächsten Schritte? «Aktuell beschäftigt uns noch die Finanzierung der Lüftungsanlage, die wir aus gewerbepolizeilichen Gründen brauchen», so Vögtli. Dafür wurde ein erneutes Crowdfunding gestartet. Bei einem ersten Crowdfunding, damals noch für das geplante Zauberschloss, waren über 50'000 Franken zusammengekommen. «Allerdings haben wir das Geld nie eingezogen, weil wir keine Zusage von der Stadt erhalten haben.» Nun hofft Vögtli, dass auch dieses Mal das Funding-Ziel von 25'000 Franken erreicht wird.