

Blumenwiese statt Zusatz-Parking bei Mall

Die Gemeinde Ebikon lehnt ein entsprechendes Baugesuch des Einkaufszentrums ab. Den VCS freut's – die Mall-Verantwortlichen schweigen.

Roman Hodel

Es ging um ein paar Spitzentage im Jahr – vor Ostern oder Weihnachten beispielsweise. An jenen Tagen reichen die Kapazitäten des Parkhauses der Mall of Switzerland nicht aus. Deshalb wollten die Verantwortlichen auf einem 35 mal 65 Meter grossen Kiesplatz vor dem Einkaufszentrum 80 zusätzliche Aussenparkplätze erstellen (wir berichteten). Zudem hätte die Mall das Areal als temporäre Verkaufsfäche genutzt.

Doch daraus wird nichts: Die Gemeinde Ebikon hat das entsprechende Baugesuch abgelehnt und eine Einsprache des Verkehrs-Clubs der Schweiz (VCS) gutgeheissen, wie dessen Sektion Luzern gestern mitteil-

te. «Die Nutzung des Baufelds 5 als Ausweichparkplatz widerspricht sowohl den Bebauungsplanvorschriften als auch dem behördenverbindlichen Gesamtverkehrskonzept Luzern Ost», schreibt die Gemeinde im Entscheid, der unserer Zeitung vorliegt. Zwar wäre es möglich, bei «ausserordentlichen Verhältnissen» Ausnahmen zu bewilligen, doch in diesem Fall erachte man die Erstellung temporärer Parkplätze als nicht zwingend erforderlich.

1760 Parkplätze wurden bewilligt und gebaut

Geklärt ist laut der VCS-Mitteilung ausserdem, wie viele Parkplätze in der Mall überhaupt bewilligt worden sind: 1760 Parkplätze (davon 159 für die

Wohnüberbauung). Und so viele seien auch erstellt worden. Die Mall gab bislang an, Anspruch auf 1828 Parkplätze zu haben.

VCS-Geschäftsleiter Dominik Hertach ist erfreut, aber nicht überrascht: «Unter den gegebenen Umständen konnte ich mir schlecht vorstellen, dass die Gemeinde das Baugesuch bewilligt.» Fachlich sei das Nein unbestritten. Trotzdem ist er überzeugt: «Ohne unsere Einsprache wäre das Gesuch möglicherweise durchgewinkt worden.» Zumal zuvor bereits das Controllingorgan Fahrtenmodell Mall of Switzerland, dem unter anderem die Rontaler Gemeinden angehören, die Schaffung zusätzlicher Parkplätze zustimmend zur Kenntnis genommen hatte. Hertach: «Der Druck der Mall-Ver-

antwortlichen auf die lokalen Behörden ist sicher da.» Das habe sich etwa auch bei der umstrittenen Tarifsenkung der Parkgebühren letzten Herbst gezeigt. Diese war von der Gemeinde bewilligt worden – im Einklang zwar mit der Mehrheit des Controllingorgans, aber zum Ärger von Kanton und VCS (wir berichteten). Hertach: «Leider konnten wir uns gegen die Tarifsenkung formal nicht wehren.»

Diese steht laut Hertach nun im Widerspruch zur ablehnenden Haltung der Gemeinde bei den Ausweichparkplätzen. Für ihn bedeutet der jüngste Entscheid denn auch eine Kehrtwende: «Noch im letzten Herbst stimmte Ebikon einer Senkung der Parktarife in der Mall zu, obwohl das den Autoverkehr för-

dert. Jetzt lehnt Ebikon die Schaffung zusätzlicher Parkplätze ab, weil dies den Autoverkehr fördere.»

Bauvorsteher Bienz über VCS-Vorgehen «irritiert»

Bauvorsteher Hans Peter Bienz (parteilos) schreibt auf Anfrage, dass es im Herbst darum gegangen sei, die Parkgebühren an die Tarife der umliegenden Zentren anzugleichen. Dies, um Wettbewerbsverzerrungen auszu-schliessen. Bei den Parkplätzen hingegen habe die rechtliche Situation zur Ablehnung geführt. «Weiter kann und darf sich die Gemeinde inhaltlich nicht zu laufenden Verfahren äussern – der Entscheid ist noch nicht rechtskräftig», schreibt Bienz und fügt an: «Dass der VCS mit

dem Entscheid der Gemeinde an die Medien tritt, nehmen wir mit etwas Irritation zur Kenntnis.»

Sobald der Entscheid rechtskräftig ist, hat die Mall of Switzerland gemäss Gemeinde maximal vier Monate Zeit, um den Kiesplatz «in eine Blumenwiese zu verwandeln». Sie kann den Entscheid aber auch innerhalb von 20 Tagen vor dem Kantonsgericht anfechten. Ob sie das tun wird, ist offen. Die Verantwortlichen der Mall schweigen. Überhaupt geben sie derzeit keine Auskünfte – egal zu welchem Thema: Sei es gestern zu diesem Baugesuch oder letzte Woche zu den neuen Ladenöffnungszeiten im Kanton Luzern. Man informiere via Mitteilungen, wenn es aus ihrer Sicht nötig sei, hiess es bei der Medienstelle.

Von Brett bis Bildschirm: Luzern erhält bald neues Museum

Am Hirschengraben wird bald ein Spielmuseum seine Pforten öffnen. Es soll schweizweit das erste seiner Art sein.

Luzern bekommt ein neues Museum: Das Gameorama soll im Sommer seine Türen öffnen – falls die Lockerungsmassnahmen es bis dann zulassen. Im interaktiven Spielmuseum dreht sich alles um soziale Spiele und deren Geschichte, angefangen mit den ersten Brettspielen und Flipperkästen, bis hin zu Videospielkonsolen. Auch Töggelkasten oder sonstige Pub-Spiele werden bald im Hirschengraben 41 ausgestellt sein:

Die Idee ist bereits vor zwei Jahren entstanden, als das Konservatorium im Dreilindenpark von der Stadt zur Umnutzung ausgeschrieben wurde. Unter dem Namen «Zauberschloss» hätten dort ein Spielmuseum, eine Kindertagesstätte, ein Bistro und eine Bar entstehen sollen. Das Projekt schaffte es zwar unter die letzten Drei, wurde von der Stadt Luzern aber schliesslich abgelehnt. Den Zuschlag erhielt Kunsthandler und Millionär Robert Landau (wir berichteten). Das rege Interesse habe sie aber dazu bewegt, ihren Plan an einem anderen Ort zu verwirklichen, erzählt die Luzernerin Angela Vögtli, Geschäftsführerin des Museums.

Interaktivität wird grossgeschrieben

Vögtli kennt sich mit Spielen bestens aus: Die selbstständige Grafikdesignerin ist auch Spiele-Entwicklerin. Aus ihrem Kopf stammen die beiden Spiele «Kampf gegen das Bünzlitum» und «Arschlochkind». Zusammen mit Jerome Müller, Softwareentwickler bei Google, und Marco Rölli, Informatik-Berufsschullehrer im KV Luzern, wird sie das Gameorama nun verwirklichen.

Noch ist das künftige Museum aber eine Baustelle: Das Baugesuch wurde vergangenen März eingereicht. Nur der Grafito des Zürcher Streetart-Künstlers Unos-One zierte bereits die Wand, an der später die Flipperkästen stehen werden. Anson-



Angela Vögtli, Geschäftsführerin von Gameorama, im künftigen Flipperbereich des Museums.

Bild: Manuela Jans-Koch (Luzern, 30. April 2020)

ten liegen vereinzelte Brettspiele herum – die grossen Ausstellungsstücke werden erst später folgen. Dazu gehören neben besagten Flipperkästen, Töggelkasten und Dartscheiben auch einige originale Arcade-Maschinen, darunter Klassiker wie «Pac-Man», «Donkey Kong» oder das Rennspiel «Cruis'n

World». Auch verschiedene Heimkonsolen wie Nintendo Entertainment System (1986), Playstation (1995) oder Sega Dreamcast (1999) werden spielbar sein, komplett mit Röhrenfernseher und 90er-Jahre-Nostalgie.

Ein Teil der Ausstellungstücke lagert nicht weit des Museums bei «The Riddle Escape

Rooms» an der Baselstrasse. Das Gameorama-Team hat die Räume am 1. Februar dieses Jahres übernommen. Wie die Escape-Räume soll auch das Gameorama keine Angelegenheit für Solospieler sein. Vögtli: «Wir werden einige Einzelspieler-Games für PC ausstellen, doch der soziale Aspekt von Spielen ist der Kern

«Wir werden einige Einzelspieler-Games für PC ausstellen, doch der soziale Aspekt von Spielen ist der Kern des Museums.»

Angela Vögtli
Geschäftsführerin Gameorama

des Museums.» Im Gegensatz zum Spielmuseum in Montreux, wo mehrheitlich Spielsachen nur ausgestellt sind, soll man im Gameorama mit allem interagieren und zusammenspielen können. «Unser Angebot wird in der Schweiz einzigartig sein.»

Doch es soll nicht nur gespielt, sondern auch gelernt werden: Infotafeln werden die Geschichten neuer und antiker Spiele erzählen. Zum Beispiel die «Bagatelle», ein früherer Vorläufer moderner Flipperautomaten aus Holz und Nägeln. Über 300 Spiele werden im Museum auf rund 150 Quadratmeter Fläche zu sehen sein. Die Exponate wurden von privaten Sammlern geliehen oder von den Spielverlagen selbst zur Verfügung gestellt.

Crowdfunding für das Café läuft noch

Im vorderen Bereich des Museums wird neben einem Shop auch das Brettspiel-Café stehen, ein Ort, wo man verschiedene Brettspiele gleich selbst testen

kann. Für die dafür nötige Lüftungsanlage wird momentan noch Geld gesammelt: Rund 16 000 von den benötigten 25 000 Franken sind seit Anfang Jahr zusammengekommen. Durch das Coronavirus wurde das Crowdfunding stark gebremst, deshalb wird nun etwas länger bis Ende Mai gesammelt. «Wir sind zuversichtlich, dass wir das Ziel erreichen können», sagt Vögtli. Zuversichtlich deshalb, weil beim «Zauberschloss» 2018 über 50 000 Franken zusammenkamen. Das Geld wurde aber damals nie eingezogen, da das Projekt nicht zu Stande kam. Unterstützt wird das Gameorama vom Förderprogramm Migros-Kulturprozent, das eine Starthilfe zugesichert hat. Die Stadt Luzern beteiligt sich nicht am Museum, man sei aber im Gespräch, sagt Vögtli.

Die Eröffnung ist im Juni geplant. Der Eintritt wird für Erwachsene 15, für Kinder 10 Franken kosten – zumindest in der Anfangsphase. «Wir müssen zuerst Erfahrungen sammeln, wie lange die Leute im Museum verweilen», sagt Vögtli. Schliesslich würden die Spiele stundenlangen Spass liefern. Im Museum sollen dann auch Events, Führungen für Schulklassen und Workshops durchgeführt werden. Sonderausstellungen sind ebenfalls geplant, zum Beispiel zu den Jasskarten des Luzerner Illustrators Benedikt Notter. Für ganz Versessene steht auch ein privater VIP-Raum zur Verfügung, den man separat mieten kann. Vögtli hofft aber, alle Arten von Spielern anzulocken: «Hier sollen sich Grosseltern mit ihren Enkelkindern genauso wohlfühlen wie Brettspielfanatiker.»

Federico Gagliano

WWW.

Weitere Bilder und Visualisierungen des Museums auf: luzernerzeitung.ch/bonus