

abo+ SPIELMUSEUM

## Noch mehr Spiele: Gameorama breitet sich am neuen Standort aus

Vor über einem Jahr ist das Spielmuseum an den neuen Standort gezügelt. Nun wird das Museum etwas grösser.

Federico Gagliano

29.01.2025, 05.00 Uhr

abo+ **Exklusiv für Abonnenten**

Dafür, dass viele der Spiele im Gameorama virtuell sind, hat das Luzerner Spielmuseum ein handfestes Problem: Platzmangel. Schon am ersten Standort waren die Räumlichkeiten in kürzester Zeit gefüllt, weshalb das Museum im Hirschengraben im November 2023 ein paar Häuser weiter ins ehemalige Postgebäude zügelte. Rund ein Jahr nach dem Wechsel stösst man auch dort an Grenzen – und mietet deshalb zusätzliche Flächen dazu.



Gameorama-Geschäftsleiterin Angela Vögli in der neuen «Danger Zone» des Spielmuseums.

Bild: Pius Amrein  
(Luzern, 23. 1. 2025)

«Wir waren überrascht, wie schnell wir die neue Kapazität des Museums erreicht haben», erzählt Angela Vögli. Sie gehört zur vierköpfigen Geschäftsleitung des Museums. Mit der Vergrößerung der Fläche auf zwei Stockwerke seien auch die Herausforderungen gewachsen. «Wir haben mehr Stationen als früher, die bedient werden müssen: Das Café, der Empfang, die Virtual-Reality-Arena, Führungen und so weiter. Es hat rund

ein halbes Jahr gedauert, bis wir uns an die neuen Abläufe gewöhnt haben.» Die Zahl der Mitarbeiter ist inzwischen auf 30 Leute angewachsen.

### **Separater Bereich ab 16 Jahren**

Um der erhöhten Nachfrage gerecht zu werden, wurden weitere 400 Quadratmeter Fläche auf dem dritten und vierten Stockwerk des Gebäudes angemietet. Der Virtual-Reality-Spielbereich, der separat vom Museum betrieben wird, wurde dort hinauf gezügelt. Zurzeit entstehen dort auch vier neue Escape Rooms. Die Räume werden sich alle um das Thema «Science Fiction» drehen, die Konzepte für die anderen würden auch schon feststehen, sagt Vögli. Ziel sei es, den ersten neuen Raum im Frühling zu eröffnen. Die bisherigen Escape Rooms des Gameoramas, die sich hinter dem Hotel Drei Könige befinden, bleiben weiterhin bestehen.

Die durch das Verschieben der VR-Station gewonnene Fläche ist jedoch bereits wieder gefüllt: Dort befindet sich nun die «Danger Zone». Diese beinhaltet Arcade-Spiele ab 16 Jahren – vorwiegend Ballerspiele für Möchtegern-Rambos. Das ist wortwörtlich gemeint: Das Videospiel «Rambo» zu einer von Sylvester Stallones Paraderollen ist eine der neuen Maschinen in der Gameorama-Sammlung.



In der «Danger Zone» stehen vorwiegend Ballerspiele.

Bild: Pius Amrein  
(Luzern, 23. 1. 2025)

Mit dem Bereich wolle man Gewaltspiele aber nicht verherrlichen, im Gegenteil: «Wir haben den Bereich bewusst besser abgetrennt, damit wir Kinder noch besser vor ungeeigneten Inhalten schützen können», sagt Vögli. Die Zone wurde zusätzlich mit Informationen zu Sexismus und Gewalt in Spielen angereichert.

Neu sind auch einige Rhythmusspiele, die sich besonders in Japan grosser Beliebtheit erfreuen. Schnelle Reflexe sind dort ein Muss. Die Maschinen bringen aber zwei weitere Schwierigkeiten mit sich, die schon am alten Standort vorhanden waren: eine hohe Lautstärke und viel Wärme. «Für die Gäste im Café kann es störend sein, wenn zu viel Lärm vom oberen Stockwerk zu hören ist. Deshalb wurden dort und im Museum schallabsorbierende Deckenpaneele angebracht.»

Um der Hitze entgegenzuwirken, soll zusätzlich zur bisherigen Lüftung eine Klimaanlage installiert werden. Bis dann soll auch ein Aussenbereich seitlich des Museums entstehen – die Baubewilligung dafür steht aber noch aus. «Wir hoffen, dass alles rechtzeitig vor den Sommerferien fertig wird.» Während der Schulferien ist das Museum jeweils die ganze Woche geöffnet, ansonsten von Mittwoch bis Sonntag.



Rhythmus-Spiele wie der Schlagzeug-Simulator «Percussion Master» sind ebenfalls neu im Museum.

Bild: Pius Amrein  
(Luzern, 23. 1. 2025)

### **Vögtli arbeitet an neuem Brettspiel**

Im dritten Stock steht demnächst auch ein kleiner Konferenzsaal für bis zu zehn Leute zur Verfügung, für Sitzungen oder private Spielabende. Und für das Team selbst: «An der alten Location hatten wir bereits einen solchen Raum, den auch wir für unsere Sitzungen nutzen konnten. Das fehlte hier bisher.»

Sind die Baupläne erst einmal beendet, will man sich vermehrt auf Events konzentrieren. Bereits jetzt finden einmal im Monat Brettspielnachmittage für Seniorinnen und Senioren in Zusammenarbeit mit der Pro Senectute statt. «Teamevents sind bei uns sehr beliebt, wir möchten aber gerne mehr solche Anlässe veranstalten. Wir wollen möglichst alle Alter und alle Arten von Spielen abdecken.»

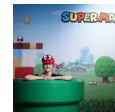
Im Gameorama werden oft auch vollkommen neue Spiele vorgestellt – auch Vöglis eigene. Die Spieldesignerin hat Partyspiele wie «Kampf gegen das Bünzlitum» oder «Arschlochkind» veröffentlicht. Neben der Arbeit an der Zukunft des Museums hat sie an ihrem nächsten Spiel getüftelt: «Ultraviolett». Spielerinnen und Spieler zeichnen dort verschiedene Motive, die Zeichnungen sind allerdings nur mit einem UV-Licht sichtbar. Das Spiel soll im Sommer erscheinen – «hoffentlich pünktlich mit den Neuerungen im Museum».

### Mehr zum Thema

abo+ STADT LUZERN

#### Neuer Ort, mehr Platz: Das Gameorama steigt ein Level auf

24.11.2023



STADT LUZERN

#### Gameorama eröffnet Virtual-Reality-Arena

15.03.2023



## Für Sie empfohlen



abo+ LUZERN

**Langsamer fahren, schneller am Ziel - bald wird auf der A2 praktisch täglich Tempo 80 gelten**



abo+ VERKEHR

**Albert Röstli  
Vollstopp:  
Bahnprojekte zu teuer,  
Autobahnen abgelehnt  
- der Ausbau der  
Infrastruktur wird neu  
überprüft**



abo+ KORNSCHÜTTE LUZERN

**«Aufhören!»: So  
hochemotional geht es  
am Podium zum  
Luzerner Theater zu  
und her**



abo+ BUNDESRATSWAHLEN

**Kann diese Luzernerin  
Markus Ritter  
gefährlich werden?**



abo+ BUNDESRATSWAHLEN

**Wird SVP-Ständerätin  
Esther Friedli zum  
Stolperstein für  
Markus Ritter?**

Copyright © Luzerner Zeitung. Alle Rechte vorbehalten. Eine Weiterverarbeitung, Wiederveröffentlichung oder dauerhafte Speicherung zu gewerblichen oder anderen Zwecken ohne vorherige ausdrückliche Erlaubnis von Luzerner Zeitung ist nicht gestattet.