



Da freut sich Angela Vögtli diebisch: Da hat sich jemand an der Badgass zu schaffen gemacht...



Das sind die wichtigsten Spiele, die Angela Vögtli bisher entwickelt hat

Kampf gegen das Bünzlitum
Das bitterböse Partyspiel «Kampf gegen das Bünzlitum» funktioniert nach demselben Spielprinzip wie das amerikanische «Cards against Humanity». Lückentextkarten mischen mit möglichst absurden Antwortkarten gefüllt werden.

Arschlochkind
Bei «Arschlochkind» versuchen die Spieler ihre Kinder mittels fragwürdiger Erziehungsmethoden über drei Phasen möglichst schlecht zu erziehen und gleichzeitig anderen Kindern mittels netter Erziehungs-

karten Gutes zu tun. Wer am Ende das grösste Arschlochkind hat, gewinnt.

Nukular
Beim brandaktuellen Spiel «Nukular» schlüpfen die Spieler in die Rolle von Despoten (von Putin über Erdogan bis Kim Jong-Un) und versuchen, die anderen Despoten mittels Atombomben zu neutralisieren und selbst den Atomkrieg zu überleben.

Weitere Infos:
www.kampfhummel-spiele.ch



Auf eine Runde durch «Möischter» mit Angela Vögtli

Erfolgreicher «Kampf gegen das Bünzlitum»

Angela Vögtli (38), aufgewachsen in Beromünster, ist die Tochter der Trainerlegende Andy Vögtli. Sie ist passionierte Spieleentwicklerin, Grafikdesignerin und Leiterin des interaktiven Spielmuseums «Gameorama». Sie hat ursprünglich eine Polygrafien-Lehre gemacht und ist dann mit ihrer Kreativität durchgestartet. Der «Michelsamt» hat sich mit ihr unterhalten und an Orte in Möischter begeben, die für sie Heimat und Verwurzelung bedeuten.

Karl Heinz Odermatt

Angela, wir haben uns vor vielen Jahren bei der Post kennengelernt, als Du für das damalige Projekt «Sobu», eine innovative Onlineplattform, gearbeitet hast. Erinnerst Du Dich noch?
Ja, ich erinnere mich gut, dies war ein sehr wichtiger Auftrag für mich. Ich war 26, konnte da das Logo und den Webauftritt gestalten, eine Werbekampagne entwickeln und den Social Media-Auftritt aufbauen. Für mich und meine Firma «Pixelqueen» war dies ein tolles Sprungbrett.

Welche Berufsbezeichnung gibst Du Dir selber?
Hauptsächlich bin ich Spieleentwicklerin und Museumsdirektorin, tönt doch noch gut, oder? (lacht). Mit den Spielen bin ich durchgestartet, während das Museum momentan noch ein teures Hobby ist, weil wir den Gewinn reinvestieren. Die Grafikdesignerin in mir und die Firma Pixelqueen sind aktuell im Dornröschenschlaf, da neben meinen zwei Herzensprojekten kaum noch Zeit übrig bleibt.

Du hast schon sehr viele freche Karten- und Brettspiele entwickelt. Welches ist Deine Lieblingskarte bei «Kampf gegen das Bünzlitum»?
Das ist die Karte «Genmanipulierte Kampfhummeln». 2015 bin ich mit dem Spiel gestartet, später habe ich dafür mit einem Geschäftspartner einen Verlag gegründet. Diese Karte diente dann auch als Inspiration für unseren Firmennamen – die Kampfhummel Spiele GmbH. Seither gab es vier Erweiterungen: Die «Comedy-Erweiterung», unter anderem mit dem Spielfanatiker Dominic Deville und dem Komiker Johnny Burn, ebenfalls ein Luzerner. Dann die selbsterklärende «Shöti-Erweiterung», die «Aluhut-Erweiterung», wo ich viele Verschwörungstheorien drin verwurteilt habe. Dann «Tabubruch». Jetzt gibt es noch die neue «Family-Friendly-Edition», die abgesehen vom Fäkalhumor für meine Verhältnisse harmlos ist (schmunzelt).

Worauf bist Du am meisten stolz in Deinem Leben?
Das ist immer gerade das Neueste, das ich angepackt habe. Klar gab es Rückschläge, Shitstorms und Niederlagen, doch ich bin stolz, dass ich von



Angela Vögtli zusammen mit Vater Andy und einem der vielen von ihr entwickelten Spiele voll von schwarzem Humor: «Arschlochkind».

Bilder: kho

meiner Leidenschaft leben kann. Ich habe mich damals mit 25 als Grafikdesignerin selbstständig gemacht mit einem Minus von 500 Franken auf dem Konto, nachdem ich mein ganzes Erspartes bei einem Sprachaufenthalt in Australien verprasst habe. Das war etwas fahrlässig, doch es ist richtig gut gekommen...

Was waren denn Niederlagen und Rückschläge?
Mit meinem Spiel «Arschlochkind», das auch bei der Drogerie Müller in Deutschland verkauft wurde, bin ich mal in einen üblen Shitstorm mit Todesdrohungen geraten. Es gibt halt Humorresistente und Leute, die Null Verständnis für Satire und Schwarzen Humor haben. Ein AfD-Blogger hatte dies ausgelöst, schliesslich hat Müller das Spiel aus dem Sortiment genommen.

Welche Erinnerung hast Du an Beromünster, wo Du aufgewachsen bist?
Als ich drei Jahre alt war, sind wir vom Schützenfeld an den Ryn gezogen. Ich habe sehr schöne Erinnerungen an ein idyllisches, integratives Dorfleben. Das sind meine Wurzeln. Als ich dann Teenager wurde, hat sich dies temporär ins Negative gekehrt. Wenn ich morgens um drei vom Barock nach Hause torkelte, waren mir die gleichen Leute nicht mehr so geheuer, alles etwas zu eng. Im Barock (heutige Sennerei) war ich sehr oft

beim «verspielte Grüsse, Angela» als Mailgrussformel. Ich bin sprachaffin und mag schwarzen Humor. Auf Netflix schaue ich mir gerne amerikanische Comedians an. Zudem bin ich ein Bier-Snob und gönne mir gerne ab und an ein leckeres IPA.

Mit Deinem Vater hast Du heute noch ein gutes Verhältnis?
Ja, wir verstehen uns sehr gut. Mein Vater ist übrigens nicht nur eine Trainerlegende, sondern auch ein grossartiger Baumeister – er hat unsere vier Escape-Räume eigenhändig zusammengezimmert.

Dann warst Du ja auch an der Kanti Beromünster?
Ja, vier Jahre, dann habe ich erfolgreich abgebrochen (lacht). Ich wurde vom Strebermeitli zur Rebellin, wollte raus, selber was reissen, wusste zuerst aber nicht was. Da ein Kollege von mir von der Arbeit als Polygraf schwärmte, habe ich eine Lehre beim Willisauer Böttli als Polygrafen gemacht. Da konnte ich das Kreative in mir ausleben und weiterentwickeln, wohl meine wichtigste Weichenstellung.

Hast Du auch spiessige, ganz normale Seiten an Dir?
Durchaus. Mir ist Verlässlichkeit sehr wichtig, und ich lege Wert auf Pünktlichkeit. So war ich auch für dieses Gespräch ein paar Minuten vorher schon da...

Was inspiriert Dich?
Ich mochte schon immer alles Spielerische, Verspielte. Noch heute schrei-

be ich «verspielte Grüsse, Angela» als Mailgrussformel. Ich bin sprachaffin und mag schwarzen Humor. Auf Netflix schaue ich mir gerne amerikanische Comedians an. Zudem bin ich ein Bier-Snob und gönne mir gerne ab und an ein leckeres IPA.

Was liest Du am liebsten?
Ich lese sehr viel, habe immer schon viel gelesen. Früher vor allem Comics, heute auch viel Science Fiction und Fantasy, meistens auf meinem Kindle.

Wie informierst Du Dich?
Ich habe die 12-App von Tamedia und mag watson, sonst lese ich wenig Aktuelles. Eure michelnews-App scheint mir auch durchaus gelungen...

Wie fährst Du nach einem anstrengenden Tag runter?
Da gibt es für mich zwei Optionen: Mit Spielen oder Sport. Ich mag Karten- und Brettspiele, spiele regelmässig Badminton und mache Bikram-Yoga, auch als Hot-Yoga bekannt.

Wo möchtest Du in fünf Jahren stehen, und anders gefragt, was ist Deine weitere Vision?
Ich möchte mit dem Spieleverlag auch nach Amerika expandieren, ein anspruchsvolles Unterfangen. Das «Arschlochkind» haben wir schon mal auf Englisch übersetzt: «Bad

Brood». Und das Spielmuseum soll gross und stark werden, eine Strahlkraft haben wie das Technorama in Winterthur. Gleichzeitig will ich, dass beim Expandieren der Charme und das Feeling erhalten bleiben. Ich hoffe, dass ich dann sagen kann, dass sich das grosse Investment gelohnt hat.

Hast Du Schwächen?
Aber sicher. Ich bin ungeduldig, habe Mühe mit Repetitiven, bin impulsiv, will alles sofort. Doch ich bin auch dankbar, wenn andere mich gut ergänzen. So haben wir extrem treue Mitarbeitende, die seit dem Anfang dabei sind.

Wie läuft Dein Projekt der Vergrößerung des Gameoramas?
Wir vergrössern von 300 auf 1100 m². Es ist ein Monsterprojekt, das mich sehr fordert. In der neuen Location vergrössern wir sowohl den Museumsbereich als auch das Brettspielcafé. Zudem werden wir eine Virtual Reality Arena und zwei Eventräume realisieren. Im Herbst sollte es dann soweit sein. Kommt doch mal vorbei und schaut es euch an.

Was möchtest Du sonst noch sagen?
Schön, dass ich mal wieder mein Lieblingszitat rausrauchen darf: Menschen hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen! – Oliver Wendell Holmes.



Das «Gameorama» in Luzern

Das Gameorama ist ein schweizweit einmaliges Museum rund ums Thema «Spielen». Alles darf ausprobiert werden: Von Spielen aus der Antike über klassische Brettspiele bis hin zu Flipperkästen und Spielkonsolen. Zahlreiche Spiele aus verschiedenen Epochen, mit unterschiedlichen Technologien und aus diversen Gattungen werden vorgestellt.

Lage
Gameorama
Hirschengraben 49
6003 Luzern

Öffnungszeiten
MO und DI: Geschlossen
MI und DO: 13 bis 19 Uhr
FR: 13 bis 22 Uhr
SA: 10 bis 22 Uhr



Angela Vögtli hat vier Jahre an der Kanti Beromünster erlebt, dann hatte sie andere Pläne...

