

[startseite](#)   [news](#)   [spiele](#)   [videos](#)   [artikel](#)   [playdex](#)   [forum](#)   [impressum](#)

Du bist nicht eingeloggt.

[Jetzt registrieren!](#) |

Nickname:

Passwort:

[Passwort vergessen?](#)

## Interview mit Volker Schade

**cliquenabend.de:** Hallo Volker, würdest du dich bitte unseren Lesern, die dich vielleicht noch nicht kennen, kurz vorstellen.

**Volker:** Schon als Kind war ich recht verspielt. Am besten fand ich die Geländespiele bei den Pfadfindern. Nachdem ich meine Kindheit im Fichtelgebirge verbracht habe und das Wetter dort auch im Sommer oft verregnet war, wurden Spieleaktivitäten eben nach drinnen verlegt. Sehr gern spielte ich Monopoly, und das manchmal tagelang. Später war Risiko eines meiner Lieblingsspiele.

Ich finde, dass auch Erwachsene viel mehr spielen sollten, miteinander und mit ihren Kindern. Gerade diese haben es in der heutigen Zeit als Ausgleich zu dem vielen Schulstress bitter nötig, zu spielen. Dabei meine ich weniger die beliebt-verhassten Computerspiele, sondern vielmehr solche Spiele, die man auch richtig anfassen kann und die man mit anderen Kindern/Jugendlichen und jung gebliebenen Erwachsenen spielen kann.

**Autor:** Smuker

**Datum:** 04.10.2010

**Kategorie:** Spiele

**Umfang:** 1 Seiten

**Kommentare:**

[Kommentieren \(-\)](#)



**cliquenabend.de:** Was machst du Hauptberuflich?

**Volker:** Hauptberuflich bin ich Fachjournalist und befasse mich mit dem nationalen und internationalen Markt für Holz und Holzprodukte.

**cliquenabend.de:** Wie kamst du als Hobby auf Brettspiele?

**Volker:** Brettspiele zähle ich eigentlich weniger als Hobby, sondern mittlerweile eher zu meinem Beruf/Berufung. Was ich hiermit meine, wird durch die Antworten auf die anderen Fragen deutlich.

**cliquenabend.de:** Welche anderen Hobbys hast Du?

**Volker:** Mein größtes Interesse ist die Natur mit allem, was damit zusammenhängt, somit auch die Naturwissenschaften wie Bio, Physik oder auch Chemie. Meine größte Leidenschaft sind Fernreisen in den ostasiatischen Raum. Hinzu kommt Motorradfahren, Spazieren, Pilzesuchen. Vor Kurzem habe ich zusammen mit meiner Tochter den Tauchschein gemacht. Ich hoffe, dass wir in absehbarer Zeit auch die Korallenriffe in Indonesien oder Australien erkunden können.



**cliquenabend.de:** Was verbirgt sich hinter deine Firma und Webseite Assessorfun.de?

**Volker:** Ausgangspunkt war, dass alle unsere Familienmitglieder im Herbst/Winter Geburtstag haben und wir so schlecht draußen feiern können. Als Ersatz richten wir daher regelmäßig im Sommer ein größeres Fest aus, bei dem am Nachmittag die Kinder und am Abend die Erwachsenen eingeladen sind. Mit den Kindern immer die gleichen Spiele wie 'Blinde Kuh' etc. zu

spielen fanden wir nicht so toll, weshalb ich mich auf Spielermessen umgesehen und einige interessante Spiele entdeckt habe. Die konnten wir und allerdings nicht einfach so leisten. Wir wollten sie aber unbedingt haben. Da wir davon ausgingen, dass es auch anderen Familien ähnlich gehen könnte haben wir die Spiele kurzerhand gekauft und verliehen/vermietet sie auch an andere Familien. Schnell war so ein Spielverleih gegründet. Zur Kundschaft stehen Firmen und öffentliche Einrichtungen, die für ihre eigenen Feste und Events noch Beschäftigungsmöglichkeiten für Groß und Klein suchen, aber auch Kirchengemeinden, Jugendeinrichtungen sowie Privatleute. Zusätzlich zu den gekauften Spielen habe ich ein paar gängige Spiele in Großform selbst gebaut und sukzessive das Angebot erweitert. Meine jüngste Errungenschaft ist ein Zorb. Das ist ein Ball mit 3,5m Durchmesser, in den man hineinklettern und sich dann durch die Gegend kugeln kann.

Hinter dem Namen versteckt sich die Tatsache, dass jede Firma einen möglichst einprägsamen Namen haben sollte. Nach nicht allzu langem Überlegen kamen wir auf ProfessorFUN. Da ich allerdings keine Probleme mit Gerichten wegen des Führens falscher Titel haben möchte, war als Lösung schnell der Name AssessorFUN gefunden. Probleme sind nicht zu erwarten, denn Assessor bin ich tatsächlich. Nach einem Studium der Forstwissenschaften legte ich die Laufbahnprüfung für den höheren Forstdienst ab und darf mich seitdem Forstassessor nennen.

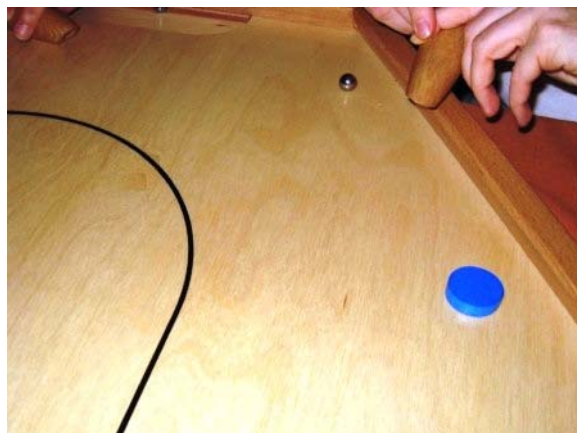


**cliquenabend.de:** Wie kam es zu deinem bisher ersten Spiel MarbleShooter?

**Volker:** Ich habe zwar mittlerweile etliche Spiele im Angebot, doch immer suchte ich weiter nach neuen und interessanten Spielen. Irgendwann kam mir der Gedanke, das Newtonpendel in groß zu bauen. In dem Zusammenhang musste ich an meinen früheren Physikunterricht denken und ich erinnerte mich an das Prinzip der Gauß'schen Kanone. Da kam mir die Idee, dieses Prinzip in ein Spiel einzuarbeiten. Nach wenigen Überlegungen war der Spielgedanke geboren und ich machte mich daran, diesen Gedanken umzusetzen: Ein Spielbrett mit zwei Toren, ein Puck in der Mitte und statt eines Billardqueues die Gauß'sche Kanone eingearbeitet in eine Spielvorrichtung aus Holz. Ein paar Freunde zum Ausprobieren und schon war das Spiel erfunden.

**cliquenabend.de:** Wie hast du den Prototypen erstellt?

**Volker:** Ein Freund von mir hat eine Werkstatt, in der ich basteln kann. Mit einer großen Säge schnitt ich die Platte zurecht, sägte die Tore an die Seiten und fasste die Platte mit Holzrahmen ein. Der erste Shooter bestand aus einer Aluschine, auf der in der Mitte ein Magnet befestigt war. Damit man diese Aluschine auch gut anfassen konnte, habe ich aus Holz ein kleines Gehäuse darum gebaut und der erste Shooter war einsatzfähig.



**cliquenabend.de:** Wie kam das Spiel bisher bei den Leuten an?

**Volker:** Der erste Test im Rahmen eines Spielzeltes war überwältigend: Ganze Schulklassen, die im Rahmen einer Aktion des Landes Nordrhein-Westfalen unter anderem das von mir bestückte Spielzelt besuchten, waren von der Tatsache fasziniert, dass man mit einfachen Magneten eine richtige kleine Abschussvorrichtung für Kugeln in der Hand hat. Das Funktionsprinzip des Magnetbeschleunigers war den Kindern eigentlich egal. Hauptsache war, dass das Spiel Spaß machte – und das hat es mit vollem Erfolg.

Doch nicht nur Kinder fanden das Spiel toll: Spiel gut, der Arbeitsausschuss Kinderspiel + Spielzeug e.V. bat mich, ihm ein Spiel zum Testen und Begutachten zu senden. Normalerweise wird das Spiel dann an Familien und andere Einrichtungen gegeben, um den Spielwert etc. zu testen, so dass das Spiel gegebenenfalls erst nach geraumer Zeit mit dem begehrten Prüfsiegel ausgezeichnet wird. Ich habe ein Spiel an spiel gut gesandt und schon nach zwei Wochen erhielt das Spiel die Auszeichnung. Auf meine Nachfrage, warum es so schnell ging, kam die Antwort, dass man es in dem Gutachtergremium vorgestellt hat, und man der Überzeugung war, dass das Spiel so innovativ und gut ist, dass sich eine weitere Prüfung erübrige.

Auch waren auf der Spielwarenmesse in Nürnberg Trendscouts unterwegs, die wohl den MarbleShooter für sich entdeckt haben. Denn kurze Zeit nach der Messe erhielt ich von der Zeitschrift Familie die Mitteilung, dass mein Spiel in der Kategorie „Für die ganze Familie“ für das Goldene Schaukelpferd nominiert sei. Das Goldene Schaukelpferd ist eine Auszeichnung des

besagten Verlags in Zusammenarbeit mit dem Verband der Deutschen Spielwarenindustrie, bei dem das Publikum den Preisträger wählt und die Auszeichnung somit von besonderer Bedeutung für die Akzeptanz eines neuen Spieles ist. Nachdem ich die Nominierung angenommen hatte, bangte ich Ende Juli um die Auswertung der bis dahin abgegebenen Stimmen. Doch das Zittern war von Erfolg gekrönt: Ich habe die Auszeichnung gewonnen. Nun habe ich ein – im wahrsten Sinne des Wortes – ausgezeichnetes Spiel.

Im Nachhinein habe ich erfahren, dass der MarbleShooter sogar bis zuletzt unter den Spielen war, von denen eines zum Gesamtsieger gekürt werden sollte. Auch habe ich erfahren, dass es das erste Mal überhaupt war, dass ein völlig unbekanntes Spiel von einem völlig unbekanntem Verlag in dem Wettbewerb um Das Goldene Schaukelpferd Kategoriesieger und dazu beinahe noch Gesamtsieger geworden ist.



**cliquenabend.de:** Wie kann man den MarbleShooter aktuell kaufen?

**Volker:** Momentan kann man den MarbleShooter direkt bei mir bestellen und zwar in den Größen 78\*118\*5cm und 58\*78\*5cm. Am besten direkt über die Internetseite [www.MarbleShooter.de](http://www.MarbleShooter.de)

**cliquenabend.de:** Wie wird er hergestellt, wie lange dauert die Herstellung?

**Volker:** Ich habe mir von einem Schreiner die Einzelteile vorfertigen lassen. Das Spielfeld wird von mir selbst im Siebdruckverfahren auf die Platten gedruckt. Anschließend werden die Platten lackiert und der Rahmen darumgeleimt. Zum Schluss wird der Rahmen geölt. Alles natürlich mit bedenkenlosen ungiftigen Lacken/Ölen. Die Shooter wurden von einem Fachmann gedreht. In die vorgebohrten Löcher werden die Magnete eingepasst und fixiert. Zum Schluss wird der komplette Shooter noch geölt.

Der Bau der Shooter ist der problematischste Teil der Fertigung, denn hier ist die Fehlerquote besonders groß: Wenn das Loch nicht exakt gebohrt wird oder der Magnet auch nur einen mm zu tief eingesetzt wird oder das Holz nicht ganz makellos ist, kommt es schnell dazu, dass der Shooter nicht richtig funktioniert. Da werden dann zwei Kugeln statt nur einer abgeschossen, oder die Geschwindigkeit der abgeschossenen Kugel ist zu gering.

Nachdem ich die Spiele alle selbst herstelle und ich ja auch noch andere Interessen/Hobbies und natürlich auch noch meinen Hauptberuf habe, schaffe ich es derzeit, pro Woche zwei bis drei Spiele zu bauen.

**cliquenabend.de:** Wie finden Verlage deinen MarbleShooter?

**Volker:** Ich habe das Spiel dieses Jahr erstmals auf der Spielwarenmesse präsentiert. Eigentlich hatte ich nur vor, das Interesse an dem Spiel zu testen und dann die 100 Spiele, die ich vorproduziert oder noch in Einzelteilen hatte, an den Mann zu bringen. Damit wären dann meine Investitionskosten wieder eingespielt und ich wäre eine schöne Erfahrung reicher. Das Interesse des internationalen Publikums war allerdings riesig und ich musste den Händlern immer wieder sagen, dass sie Kleinmengen bei mir bekommen können, ich derzeit größere Mengen aus Kapazitätsgründen allerdings nicht liefern könnte. Ich überlegte feberhaft, wie ich die große Nachfrage würde befriedigen können. Auch die Fachpresse war brennend am MarbleShooter interessiert. Nachdem die Redakteure aber von meinen Kapazitätsproblemen erfuhren, war es die einhellige Meinung, nicht darüber zu berichten. Es würde ja auch nichts bringen, ein Spiel groß anzupreisen, das dann nicht oder fast nicht gekauft werden kann.



**cliquenabend.de:** Wie wird es mit dem MarbleShooter weitergehen?

**Volker:** Natürlich habe ich mir Gedanken gemacht, wie ich die riesige Nachfrage befriedigen kann. Der eine Großhändler wollte 500 Spiele, ein anderer auch 500 Spiele und dein dritter gar 1000 Spiele. Von meinem Schreiner wusste ich allerdings, dass er selbst sehr viele andere Aufträge hatte und nicht in der Lage war, solche Mengen in kurzer Zeit zu produzieren. Einige große

Verlage machten mir nun das Angebot, die Spiele selbst zu produzieren und haben mir dafür entsprechende Lizenzen angeboten.

Auf diese Angebote bin ich eingegangen, so dass der MarbleShooter nun von diesen Verlagen produziert und demnächst auf den europäischen Spielzeugmarkt gebracht wird. Auch habe ich die Option, das Spiel selbst weiterhin zu bauen oder bauen zu lassen.

**cliquenabend.de:** Wird es in Zukunft weitere Spielideen von dir geben?

**Volker:** Basierend auf dem MarbleShooter habe ich bereits neue Spielideen, die ich voraussichtlich auf den kommenden Spielwarenmessen in Nürnberg präsentieren werde. Mehr wird nicht verraten.

**cliquenabend.de:** Welche Spiele spielst du aktuell gerne im Freundeskreis und warum?

**Volker:** Recht gerne spiele ich mit dem Tischkicker von Weykick, den ich auch in meinem Spielverleih habe. Ich fand Magnete schon immer faszinierend. Da bin ich nicht allein: Viele Generationen von Kindern bewunderten schon das Perpetuum mobile, das Michael Ende in seinen Büchern um Jim Knopf vorgestellt hat.

**cliquenabend.de:** Hast du eine Anekdote zu MarbleShooter für uns?

**Volker:** Bei dem besagten Spielezelt kam ein Lehrer zu mir und fragte, wie es sein kann, dass die Kugel, die vorne aus dem Shooter herausgeschossen kommt, so viel schneller ist als die, die hinten an den Shooter heranrollt. Da erwähnte ich das Wirkprinzip des Newtonpendels und er konnte es mir prima erklären. Da fragte ich ihn, welche Fächer er denn unterrichtete.

Die Antwort: Mathe und Physik...

**cliquenabend.de:** Wenn du ein einzelnes Spielstück sein könntest, was wärest du und warum?

**Volker:** Das Holzmännchen aus dem Spiel „Mensch ärgere dich nicht“. Es wird immer wieder aus dem Spiel geworfen, bei einer 6 wieder eingesetzt und später wieder geworfen. Aber irgendwann, nach vielen anstrengenden Versuchen ist es dann so weit und es wird auf eines der vier Zielfelder gesetzt. Nun kann nichts mehr passieren.

Ich sehe da einige Parallelen zu meinem Leben: Immer wieder Anstrengung, missglückte Versuche, sich aufrappeln, weitermachen, sich noch mehr anstrengen, wieder Misserfolge haben, weitermachen, Strategien ändern/verbessern, etc. Aber irgendwann komme auch ich ins Ziel.

**cliquenabend.de:** Möchtest du noch etwas unseren Lesern mitteilen?

**Volker:** Immer die Augen offen halten, über den eigenen Tellerrand schauen, sich für das Unterschiedlichste interessieren, vieles hinterfragen und zum Schluss das Eine mit dem Anderen kombinieren. So kam ich letzten Endes auch auf meinen MarbleShooter.

**Das Interview wurde von Andreas Buhlmann für cliquenabend.de geführt.**

[Vielen Dank an Volker Schade für Ihre Unterstützung.](#)

< vorige Seite

Seite 1

nächste Seite >

 [cliquenabend.de](#) - Dein Onlinemagazin für Gesellschaftsspiele - [Team](#) - [Impressum](#) - © 2006 - 2010 [bk](#)