

Flinke Finger sind ein Muss

Volker Schade hat das Spiel „Marbleshooter“ entwickelt. Das Vorbild ist das Newton-Pendel

Von Frank Auffenberg

BRÜSER BERG. Konzentriert blicken Volker und Anette Schade auf ein 120 mal 80 Zentimeter großes Holzspielbrett. Tochter Lisa (11) greift nach vier Metallmurmeln, steckt sie in ein Kanonenähnliches Holzklötzchen und nickt. „Fertig. Es kann los gehen“, sagt sie, und plötzlich geht alles ganz schnell.

Mit flinken Fingern lassen die Schades Kugeln gegen einen Magneten an der geschlossenen Seite der Kanone schnippen. Ein lautes Klacken, und schon schießen die glänzenden Murmeln übers Holz und stoßen einen hölzernen Puck übers Brett. „Gewonnen“ ruft Lisa und deutet auf das rote Plättchen, das sie mit ihrem letzten Schuss in einem der beiden Tore platzierte. „Marbleshooter“ (Murmelschießen) nennt sich der rasante Spaß, den Volker Schade entwickelte.

„Seit knapp zweieinhalb Jahren beschäftige ich mich in meiner Freizeit und seit neuestem auch im Beruf mit Spielen“, erklärt Schade. Da alle Geburtstage der kleinen Familie in der kalten Jahreszeit liegen, feiern die Schades im Sommer ein größeres Familienfest. „Irgendwann fragten wir uns, was die Kinder noch spielen könn-



Auf die Plätze, fertig, los: Die elfjährige Lisa spielt mit ihren Eltern Volker und Anette Schade das Spiel „Marbleshooter“, das ihr Vater entwickelt hat.

FOTO: BARBARA FROMMANN

ten, und ich begann, mich näher mit dem Thema »Spiele« auseinanderzusetzen“, erklärt der Diplom-Forstwirt.

Auf der Suche nach neuen Spielen habe er auf einer Messe das Murmellabyrinth Cuboro und das

magnetische Tischfußballspiel Wejkick entdeckt und sei sofort begeistert gewesen. „Leider sind diese großen Spiele ziemlich teuer. Da kam mir die Idee, dass es am besten wäre, wenn man sie irgendwie mieten könnte“, so

Schade. Kurzerhand stellte er für Freunde, Nachbarn und Familie selbst einen Spiele-Vermietervice auf die Beine und begann nach und nach, sich selber Gedanken über neue Spielkonzepte zu machen.

„Ich weiß nicht wann und warum, aber plötzlich erinnerte ich mich an meinen Physikunterricht in der Schule und an das Prinzip eines Newton-Pendels. Bei dem werden still an Seilen hängende Kugeln von einer anderen angestoßen und übertragen so die Kraft weiter“, erklärt der Spieleentwickler. Kurz habe er überlegt, wie dieses Prinzip für ein Spiel zu nutzen ist, und schon sei die Idee für „Marbleshooter“ geboren gewesen.

Die ersten Exemplare stellte Schade selber her. Damit sein Einfall nicht einfach kopiert wird, beantragte er bereits Gebrauchsmusterschutz und hofft, demnächst das Patentrecht verliehen zu bekommen.

Derzeit ist der Spieleentwickler auf der Suche nach einem Schreiner, um das Spiel professioneller herstellen zu lassen. Die derzeitige Variante in zwei Größen sei hauptsächlich interessant für Einrichtungen wie Schulen oder Jugendzentren, erklärt Schade. Ein Entwurf für eine Heimversion sieht vor, den Maßstab ein wenig zu verkleinern.

Weitere Informationen gibt es im Internet auf den Homepages www.hünscheiderhof.de und www.assessorfun.de.