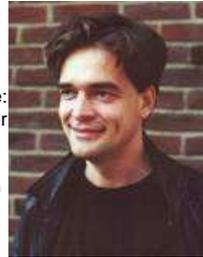




## Der Autor

### Klaus-Jürgen Wrede im Interview

die Fragen stellte Synes Ernst, Vorsitzender der Jury „Spiel des Jahres“



**S.E.:** Welches sind die wichtigsten Stationen Ihrer Biographie: Herkunft, Familie, Geschwister, Schulen, Ausbildung, heutiger Beruf, verheiratet? Kinder?

**K.-J. W.:** Ich komme aus dem Sauerland, bin 1963 in Meschede geboren, in Arnsberg aufgewachsen. Dort ging ich zur Schule (Grundschule, dann Gymnasium). Mein Vater war Lehrer, meine Mutter Musikerzieherin, ich habe zwei ältere Schwestern. Nach dem Abitur ging ich nach Köln zum Studium an der dortigen Musikhochschule. In Köln wohne ich jetzt – seit knapp 20 Jahren – immer noch, da es mir hier sehr gut gefällt. Nach dem Musikstudium und dem Studium der kath. Theologie für Lehramt schlossen sich noch die Studiengänge Klavier und Komposition an. Nach dem Studium freiwilliges soziales Jahr an einer Schule für geistig Behinderte in Köln, danach Referendariat, nun seit 1994 Lehrer an einem Kölner Gymnasium (Musik, Religion). Ledig und ohne Kinder.

**S.E.:** Weshalb Musikstudium?

**K.-J. W.:** Da mein Vater und meine Mutter Musiker waren (beide früh verstorben), wuchs ich eigentlich immer mit Musik auf und lernte Klavier, Cello und Orgel. Ich begann mit ca. 12 Jahren mit ersten eigenen Kompositionsversuchen, wurde dann mit 17 Preisträger des Wettbewerbs „Jugend komponiert“, danach schlossen sich weitere Veröffentlichungen eigener Kompositionen an.

**S.E.:** Haben Sie immer gerne gespielt? Ihre Spiele-Biographie, mit Lieblingsspielen? Warum welche Titel? Warum welche Vorlieben? Welche Art von Spielen mögen Sie nicht und weshalb?

**K.-J. W.:** Als Kind und Jugendlicher habe ich „normal“ gerne gespielt – die üblichen Familienspiele von Karten bis Monopoly. Mit dem Erlernen des Schachspiels mit ca. 13 Jahren kam eine höhere Stufe des Spiel-Erlebens hinzu; der eigentliche Spiel-Virus packte mich dann aber erst mit Anfang 20, insbesondere als ich in dieser Zeit meine erste Spielemesse in Essen besuchte. Seitdem zeigen sich noch keine Anzeichen einer Linderung der Symptome – im Gegenteil. Meine ersten Spiele aus dieser Zeit waren mit Begeisterung Spiele wie Kremel oder Civilisation. Auch heute noch liegen viele meiner Lieblingsspiele im Bereich der komplexeren historischen Spiele mit strategischem Einschlag: Hannibal, Azteca, Shogun (MB), Mai 68, Löwenherz, Age of Renaissance, Jeanne d'Arc, Terrain Vague, Tikal, Ra, EUPHRAT & TIGRIS.

Andererseits bevorzuge ich auch Spiele mit einfachen Regeln und taktischen Möglichkeiten (AUF HELLER UND PFENNIG, QUO VADIS, Expedition, Pfeffersäcke...), Spiele mit Actionelementen (Supergang, Looping Louie, Carrom, Magoo...), Party- und Kommunikationsspiele – wenn es die richtigen Leute sind (Tabu, Activity, Personality,..) und Zweipersonenspiele (Babel, Caesar und Cleopatra, Lost Cities, Young Jedi...). Was ich persönlich nicht so mag, sind abstrakte Spiele und Spiele mit Geld (Wirtschaftsspiele etc.), wobei es bei beiden auch gern gespielte Ausnahmen gibt: Doctor Faust oder Abalone, bzw. Big Boss, Union Pacific. Aber insgesamt ist mir ein schönes historisches Spiel, welches stimmig umgesetzt ist, meist lieber.

**S.E.:** Was bedeutet Spielen für Sie?

**K.-J. W.:** Totale Entspannung und Herausforderung gleichzeitig. Entspannende Konzentration. Sich jedes Mal in eine andere Welt, ein anderes Szenario zu begeben. Eine neue Welt zu entdecken und ständig wieder neu zu schaffen, vielleicht das nächste mal ganz anders als gerade eben. Versenkung. Sich ständig neu entscheiden zu müssen, wobei man die negativen Konsequenzen (wie im „wirklichen Leben“) nicht so spürt, da sie auf einer simulierten Ebene stattfinden (aber dennoch eine tiefe in der Identifikation besitzen). Spaß – wie das „wirkliche Leben“!

**S.E.:** Wie sind Sie zum Spielautor geworden? Haben Sie einen Lieblingsautor? Warum?

**K.-J. W.:** Eigene Spielideen kamen automatisch durch eine lang anhaltende und intensive Beschäftigung mit Spielen. Wie bei der musikalischen Komposition ist da ein innerer Drang, die Ideen kommen automatisch und wollen dann nur noch irgendwie ausgearbeitet werden. Einen Lieblingsautor habe ich nicht, da es schwer ist, nur gute Spiele zu erfinden. Es gibt aber mehrere Autoren, deren Arbeiten ich sehr schätze: Wolfgang Kramer, Reiner Knizia, Alan Moon, Klaus Teuber, Uwe Rosenberg, Karl-Heinz Schmiel, um nur einige zu nennen...

**S.E.:** Ist CARCASSONNE Ihr erster Titel?

**K.-J. W.:** CARCASSONNE ist das erste von mir erschienene Spiel. Vor vielen Jahren habe ich begonnen, eigene Spielideen umzusetzen. So kam es dazu, dass Hexagames ein Spiel von mir herausbringen wollte und dies auch schon für Nürnberg angekündigt war. Leider kam kurz vorher das „Aus“ für Hexagames und das Spiel somit nicht heraus. Nach einigen Jahren Pause (zeitlich/beruflich bedingt) habe ich nun wieder mit der Entwicklung neuer Ideen begonnen, so dass ich parallel drei Spiele gemacht habe. CARCASSONNE ist das erste dieser drei, das erschienen ist. Weitere Spielideen befinden sich in der Entwicklung.

## Klaus-Jürgen Wrede

geboren 1963 in  
Meschede  
seit 1994 Musik- und  
Religionslehrer in  
Köln

**S.E.:** Wie sind Sie auf die Idee gekommen? Wie sind Sie bei der Entwicklung von CARCASSONNE vorgegangen? Was ist für Sie der Reiz oder das Geheimnis von CARCASSONNE?

**K.-J. W.:** Ich habe in Südfrankreich einen Urlaub gemacht, bei dem ich die Spur der Katharer nachverfolgt habe. Eine wichtige Station dieser mittelalterlichen Reise war die Stadt Carcassonne mit ihrer grandiosen mittelalterlichen Stadtbefestigung. So entstand die Idee zu einem Spiel, in dem sich eine mittelalterliche Landschaft entwickelt und verschiedene Machtgruppen um Einfluss kämpfen. Die Schwierigkeit bei der Entwicklung lag in der Reduktion der Spielprinzipien auf ganz klare Strukturen und einfache Spielbarkeit, ohne dabei an taktischem Reiz zu verlieren. Dieser Prozess hat etwa ein halbes Jahr bis ein Jahr gedauert, dann war das Spiel zu meiner Zufriedenheit fertig. Den Reiz zu beurteilen, fällt mir schwer, da ich gewissermaßen „befangen“ in dieser Frage bin, ich denke aber, dass die intuitive Spielweise und die klaren Regeln bei dennoch vorhandenen taktischen Entscheidungsmöglichkeiten einen Reiz des Spiels ausmachen. Zudem ist es auch interessant, etwas gemeinsam zu entwickeln (das Landschafts-/Stadtbild) und zum Schluss jedesmal ein anderes Ergebnis in seinem „Endprodukt“ vor sich zu sehen. Aber letztlich sollten den Spielreiz die Spieler von CARCASSONNE beurteilen...

**S.E.:** Auffallend ist die Einfachheit der Spielidee bei gleichzeitiger Spieltiefe. Absicht oder Zufall?

**K.-J. W.:** Das war schon so beabsichtigt und bei diesem Spiel auch mein vorrangiges Ziel. (s.o.)

**S.E.:** Sind die großen Spiele heute für ein breites Publikum zu komplex?

**K.-J. W.:** Das denke ich nicht. Ich sage das nicht nur, weil ich persönlich etwas komplexere Spiele bevorzuge, sondern glaube auch, dass insbesondere durch Spiele wie die Siedler-Reihe oder Tikal eine breite Masse auch für leicht komplexere Spiele aufgeschlossen wurde und auch deren Reiz erkannt hat (denn das zeigt sich ja auch am Erfolg). Aber auch der Spielemarkt unterliegt sicher den Bewegungen und Gegenbewegungen, die alle Kulturen und Entwicklungen prägen. Möglicherweise gibt es nun eine Tendenz zu einfachen Regeln, danach möglicherweise wieder einen Ausschlag in die komplexere Richtung? Dennoch kenne ich sehr viele Leute, die gerne auch taktisch spielen, aber keine Lust auf lange Regelerklärungen (oder gar Regel-lesen!!) haben und daher besonders Spiele mit klar strukturierten und überschaubaren Regeln bevorzugen.

**S.E.:** Wie sind Sie zum Verlag „Hans im Glück“ gekommen?

**K.-J. W.:** Hans im Glück gehörte schon immer zu meinen Favoriten, da sie für meinen Geschmack über die ganzen Jahre ein wohlausgesuchtes Spieleprogramm von einer hohen Spielequalität zu bieten hatten. Zudem lege ich großen Wert auf die schöne Gestaltung und Grafik von Spielen, so dass ich mich bei diesem Verlag mit einer liebevollen Ausarbeitung auch in optischen Detailfragen sehr gut aufgehoben fühlte.

**S.E.:** Für welches Publikum entwickeln Sie Spiele? Freak? Familie?

**K.-J. W.:** Eigentlich für beide, das kommt ganz auf das Spiel an.

**S.E.:** Wie beurteilen Sie den deutschen Spielemarkt?

**K.-J. W.:** Sehr bunt und vielfältig. Es gibt sehr viele gute Autoren und Spielideen, die von den Verlagen auch umgesetzt werden. Das ist meiner Meinung nach nicht selbstverständlich, da ein gewisser Mut dazu gehört, Autorensysteme herauszubringen. Das zeigt sich dann in einer recht hohen Qualität der deutschen Spielelandschaft, die meines Erachtens niemals durch eine Vermarktung bestimmter zeitlich aktueller Themen nach amerikanischem Vorbild erreicht werden könnte.

**S.E.:** Noch eine persönliche Frage: Wie charakterisieren Sie sich selber?

**K.-J. W.:** Wichtig ist für mich Kreativität in allen möglichen Lebensbereichen (auch im Alltag). Obwohl ich auch Sicherheiten sehr schätze, benötige ich andererseits große Freiräume. Ich bin sicherlich von zahlreichen Gegensätzen geprägt, die sehr typisch für mich sind und in einem wilden Nebeneinander – oder manchmal auch Miteinander – gut zusammen auskommen.

**S.E.:** Was mögen Sie?

**K.-J. W.:** Spiele, Spiele, Spiele. Urlaube. Sonne. Interessante Bücher (Stefan Zweig, philosophisch Hintergründiges, historische Romane, Asterix...). Tennis spielen. Kampfsport. Entspannung. Essen gehen. Meinen Beruf (zumindest meistens). Höfliche und sensible Menschen.

**S.E.:** Was mögen Sie nicht?

**K.-J. W.:** Lärm. Regen. Unsoziales Verhalten. Stress. Intoleranz.

**S.E.:** Welche Musik?

**K.-J. W.:** Sehr verschieden... hier nur eine Auswahl: Soul, Wagner, Sting, Brahms, U2, Jazz, The Police, Supertramp, Chopin...und Troubadix!

**S.E.:** Welches Getränk?

**K.-J. W.:** Milch, Cola, KiBa.

**S.E.:** Welche Lieblingsessensspeise?

**K.-J. W.:** Chinesisches Essen (z.B. Fisch süß-sauer), Thailändisch (z.B. Gemüse in Kokosmilch-Curry), Pasta und Pizza, Eis, Lebkuchen, Gelee-Bananen und indisch (nur Nr.27!).