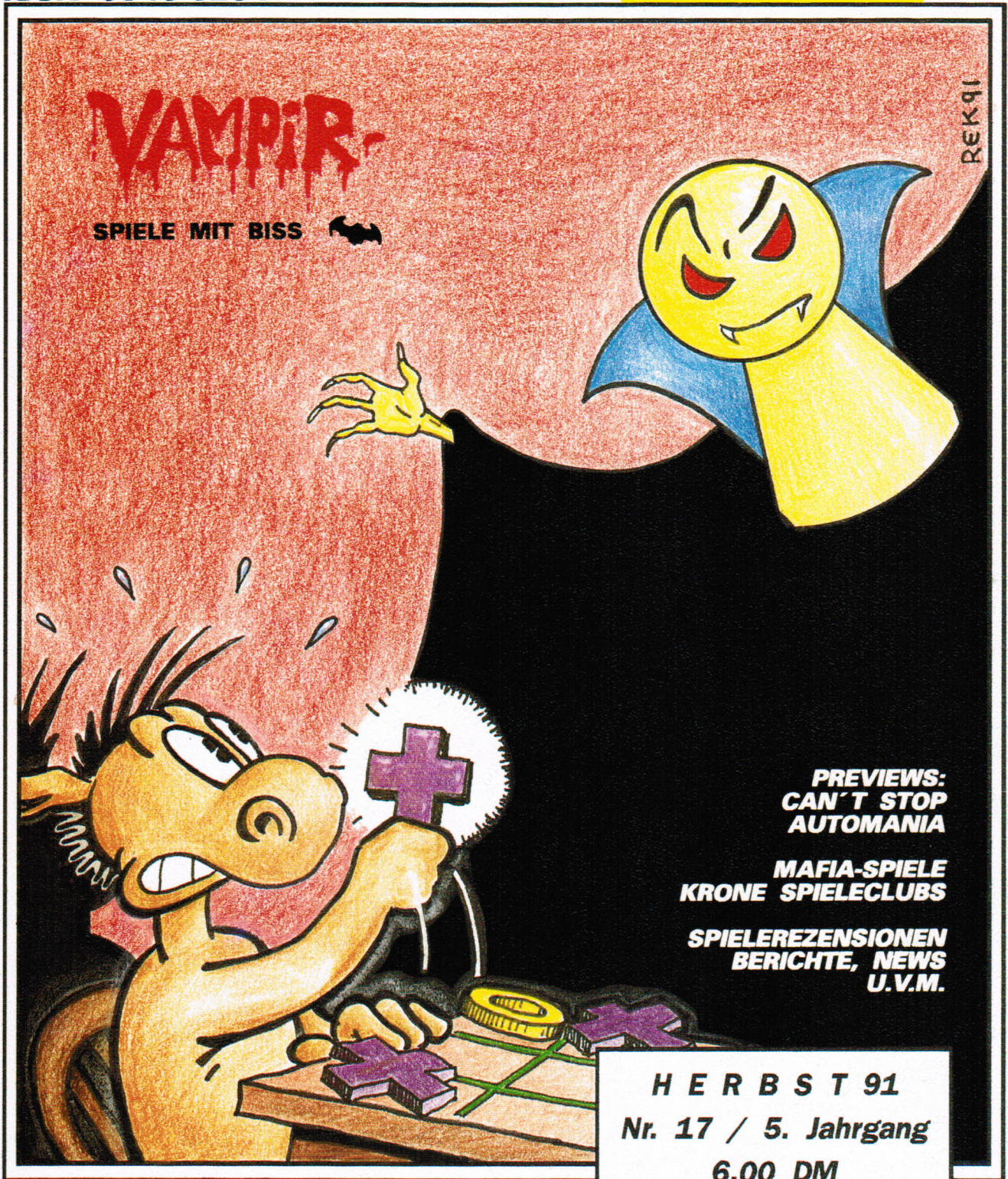


FAIRPLAY

DAS SPIELERMAGAZIN

ISSN 0940-6204



”Ich habe nie die Ambitionen gehabt, da irgendetwas in Gang zu bringen.”

Im Gespräch mit:

Knut Michael Wolf



Ich denke gerade darüber nach, wie ich diesen Artikel am besten einleiten kann und überlege mir gerade, daß es ansich völlig blödsinnig klingt, wenn ich folgende Begebenheit als besonders denkwürdig herausstelle:

‘Am 29.11.1977 begannen Hartmut Halfmeier, Wolfgang Jaworski, Jürgen Kunze, Volker Matern, Dietmar Pfohl und Reinhard Traulsen eine Partie EXECUTIVE DECISION.’

Wahnsinn, nicht wahr?!

Nun, für Außenstehende mag das in der Tat idiotisch klingen, aber es hat etwas auf sich mit diesem Termin. Gespielt wurde nämlich nicht einfach am Ikea-Esstisch, sondern per Post in der Nullnummer von ‘Wolfs Wirtschaftsbrief’. Und das ist es eigentlich, worauf ich hinauswollte. Herausgeber dieses damals 14tägig mit einem Umfang von einer DIN A4-Seite erscheinenden ‘Zines’ war der Hamburger Knut-Michael Wolf, der damit den Startschuß setzte für eine der wichtigsten Publikationen in der deutschsprachigen Spieleszene, die heute, fast vierzehn Jahre später, noch immer erscheinende Pöppel-Revue. Vieles hat sich geändert im Laufe der Zeit. Es wäre wohl traurig, wenn’s nicht so wäre. Und ein paar Meilensteine der Entwicklung will ich aufzeichnen.

Wolfs Wirtschaftsbrief (WWB) blieb bis zur 30. Ausgabe ein Brief für

Postspieler mit Spielen wie Diplomacy, Simultan-Schach und eben Executive Decision. Von da an entwickelte sich das ganze zu einer richtigen kleinen Zeitschrift. Redaktionelle Beiträge und Spielrezensionen kamen hinzu und das ganze war inzwischen zu einem DIN A5-Heft gebunden. Mit der 35. Ausgabe wurde das Heft umgetauft in Pöppel-Revue.

Die Herausgabe der PR wurde für Knut-Michael Wolf langsam, aber sicher zu einem richtigen Nebenjob. Die ständig wachsende Anzahl der Abonnenten wollte schließlich betreut und verwaltet werden und so ganz nebenbei wurde das Heft immer dicker, voller und gewiß auch inhaltlich anspruchsvoller.

Bei einer Auflage von 1000 Exemplaren war es dann aber nur noch Streß und dies war 1985 mit dem Heft Nr. 91 soweit. Heft Nr.92 erschien dann unter der Knute des neuen Herausgebers Friedhelm Merz, der sich am 1.1.1986 vom argo-Verlages (in dem damals die Spielbox erschien) trennte und nun mit dem eigenen merz-Verlag auf eigenen Füßen stand. Knut-Michael Wolf blieb weiterhin Chefredakteur. Die schwere Bürde des Herausgebers und die damit verbundene Arbeit (Hefte eintüten, Briefmarken kleben, Abos verwalten, Rechnungen schreiben usw.) war von ihm genommen und er konnte sich nun wieder voll seiner eigentlichen Intention, nämlich dem Spiele-Journalismus widmen. Als Chefredakteur ließ ihm

Friedhelm Merz absolut freie Hand, was er ihm, wie er heute sagt, hoch anrechnet. Die Pöppel-Revue änderte sich, wurde professioneller, bunter, dicker und teurer. Knut-Michael Wolf änderte sich auch, wurde aber nicht dicker. Der ‘große (1,98m) Mann aus dem Norden’, wie ihn manche Insider nannten verabschiedete sich mit einem Knall aus der Szene, zumindest vorübergehend. Am 25.1.1989 verabschiedete sich Knut-Michael Wolf per Rundschreiben als Chefredakteur der Pöppel-Revue von der Szene, um, wie er damals schrieb, seine Midlife-Krise zu pflegen. Daß da noch etwas mehr dahintersteckte, wurde auf den Spielertagen 1989 in Essen deutlich. Mit angeblich 40.000 Exemplaren Startauflage erschien der Spielhimmel, ein Hochglanz-Magazin für Spieler mit Knut-Michael Wolf an der Spitze. Der Spielhimmel entpuppte sich später als peinliche Seifenblase (s.auch FP 10/26-27), für die Knut-Michael Wolf viel Lehrgeld in Sachen Menschenkenntnis, Vertrauen und Image hat zahlen müssen. Heute hat er diesen Rückschlag wieder recht gut aufgearbeitet, schreibt Artikel in der Spielbox, bastelt wieder an eigenen Spielen herum und verfaßt für Verlage mitunter die saubersten Regeln der Branche.

Retrospektive aus meiner Sicht: Knut-Michael Wolf hat zu einer Zeit begonnen, journalistisch im Spielesektor tätig zu werden, als die Zeit dafür reif war und es praktisch kaum Konkurrenz

gab. Über ihn, oder besser die Pöppel-Revue kamen viele der heutigen Freaks und Opinion-Leader überhaupt zum Hobby 'Spiel', soviel steht fest. Gewagt, aber durchaus denkbar ist die Behauptung, ohne die Pöppel-Revue würde es eine solch hochklassige Spieleszene in Deutschland nicht geben. Denn die Pöppel-Revue hat sich Nachahmer geschaffen und Mitbewerber gefunden. Konkurrenz belebt das Geschäft und so haben wir heute einen weltweit einmaligen Spielejournalismus in Deutschland, der durch Knut-Michael Wolf und seinen Wirtschaftsbrief zumindest mitbegründet und ausgebaut wurde.

Wenn er es selber auch nicht so ganz wahrhaben will, er hat 'etwas bewegt' in der Branche, davon bin ich überzeugt.

Daß jemand, der sich so lange in der Szene bewegt, so manches erzählen kann, ist wohl klar. Lassen wir ihn also zu Wort kommen. Im folgenden lesen Sie die Auszüge aus einem Gespräch, daß ich mit Knut vor einigen Wochen geführt habe.

Andreas Mutschke

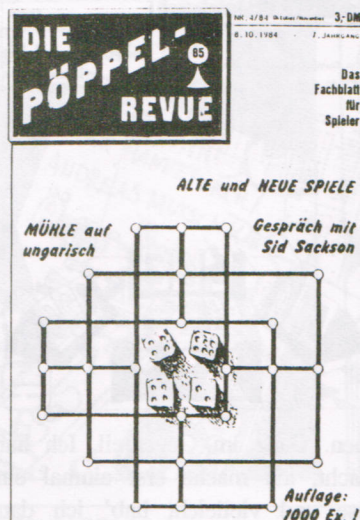
Knut-Michael Wolf über die 'Roots'

"Ich habe nie die Ambitionen gehabt, da irgendetwas in Gang zu setzen. Über die Sache mit Wolfs Wirtschaftsbrief, der ja anfangs ein reines Postspielzine war, bin ich irgendwie immer tiefer reingerutscht in die Spielerei und dann hatte ich irgendwann selber das Bedürfnis, über Spiele zu schreiben. Ich habe dann einfach erstmal geschrieben, welche Spiele mir gefielen und fand da immer mehr Spaß dran. Verrisse gab's damals noch nicht. Und ich habe mich da auch nicht als Rezensent gefühlt. Ich wußte ja noch nicht einmal, daß es so etwas wie Rezensionsmuster gab und daß man sich Spiele kostenlos in's Haus schicken lassen konnte. Am Anfang hatte ich wirklich Probleme damit. Wenn ich ein Spiel in's Haus bekam, dachte ich manchmal: 'Darüber kann man doch nichts schreiben!' Da habe ich irgendwann einmal dieses ATLANTIS von

MB gekriegt und ich wußte, das Ding kostet 150 Mark im Laden. Mein Gott, ich war ganz stolz. Und am Anfang habe ich mich wirklich zwingen müssen, über geschenkte Spiele auch negativ zu schreiben, aber das legte sich doch mit der Zeit."

Knut-Michael Wolf über Kritiker und die Wirkung von Kritiken

"Es hat leider auch schon damals Leute gegeben, die nur deshalb über Spiele geschrieben haben, um die Sachen kostenlos zu bekommen. Damit hatte ich auch eine Zeitlang zu kämpfen. Im Extremfall habe ich mal von einem Kleinverlag gehört: 'Drei Leute haben schon von der Pöppel-Revue das Spiel angefordert und keiner hat drüber geschrieben.' Am Ende hat dann ein vierter darüber geschrieben, weil ich niemanden der anderen drei beauftragt hatte."



"Ich hasse das Wort 'Spielkritiker'. Ich sage lieber 'Spielejournalist'. Aber egal wie man's nennt, ich glaube die meisten, die etwas über Spiele schreiben, überschätzen ihre Wirkung ganz ungeheuer. Die Spieleszene, die hört auf uns und auf das, was wir schreiben, das glaub ich schon. Aber die Spieleszene macht nicht den Umsatz eines Spiels aus. Wenn wir zum Beispiel schreiben: 'SPIEL DES LEBENS - vergeßt es!', dann rennen trotzdem Hunderttausende

in die Geschäfte und kaufen das Ding. Bei den Kleinverlagen sieht das sicher noch etwas anders aus. Die merken das schon, wenn irgendwo eines ihrer Spiele verrissen wurde. Obwohl sicherlich Hexagames froh wären, wenn sie nicht auf die Spieleszene angewiesen wären.

Wo die Spielejournalisten wirklich etwas bewirken, das ist der Einfluß auf die Verlage und Redakteure. Ich erinnere mich da an eine Geschichte, die ich persönlich ganz toll fand. Da gab es mal ein RUMMY-MAGAZIN von Noris, da war außer dem normalen Rummy ein Wortrummy mit Buchstaben drin. Und dieses Wortrummy hat mir unheimlich Spaß gemacht und irgendwo hab ich in der Rezension dann geschrieben: 'Das ist eigentlich ein eigenes Spiel und viel zu schade, daß es in diesem Magazin untergeht.'. Ein Jahr später kam VOKABO heraus und das war nichts anderes als das Wortrummy. Ich habe dann einmal nachgehakt und da sagte man mir auch, daß es VOKABO unter anderem deswegen gäbe, weil ich das so geschrieben hätte. Und ich fand das ganz toll."

Knut-Michael Wolf über die Pöppel-Revue

"Die Pöppel-Revue war ein reiner Einmann-Betrieb. Ich habe alles selber gemacht. Eingedütet, etikettiert, Briefmarken geklebt und bis zur Auflage von 500 hab ich sogar noch selber geheftet. Und selbst, wenn du das nur alle 2 - 2 1/2 Monate machst, geht dir das doch irgendwann ganz böse auf den Geist. Als die Auflage dann auf 1000 kletterte, da war für mich das Limit erreicht. Du kannst die Abonnenten ja nicht daran hindern zu abonnieren und die Arbeit wächst einem einfach über den Kopf. Und dann gab's zwei Möglichkeiten für mich. Einstellen oder jemanden finden, der sie mir abkauft. Und da hab ich einfach unheimlich Schwein gehabt.

Die ersten zwei Jahre habe ich ja noch unter dem neuen Verleger als Chefredakteur gearbeitet und da waren alle Unkenrufe unberechtigt, denn in diesen beiden Jahren konnte ich das Heft

wirklich noch so machen wie ich wollte. Friedhelm Merz hat mir wirklich nie reingeredet ins Konzept. Was heute draus geworden ist, ist eine andere Sache. Heute gefällt's mir überhaupt nicht mehr, aber ich habe heute gottseidank keine Gefühle mehr, die ich mit der Zeitung verbinde. Heute ist das nicht mehr meine Zeitung. Für meine Begriffe ist da heute zuviel Politik drin. Ich finde, die Pöppel-Revue richtet sich immer weniger an die Spieler, sondern wird immer mehr zu einem Branchenblatt. Und was mir auch auf'n Keks geht, ist die ständige Reklame für die Spielertage in Essen. Das ist 'ne schöne Sache, aber man muß doch im Messebericht über Nürnberg nicht schreiben, wie toll Essen war!"

Knut-Michael Wolf über andere Amateurmagazine

"Zu der Zeit, als ich die Pöppel-Revue noch gemacht habe, da gab es nur eine einzige Zeitung, auf die war ich wirklich neidisch und das war FAIRPLAY. Okay, die anderen wie Spielerei und Spielblatt, da merkte man, die haben einfach abgesehen. Das hab' ich auch nie übelgenommen, das war halt Pöppel-Revue 2.Fassung. Aber FAIRPLAY war immer etwas eigenständiges. Ich hab die FAIRPLAY einerseits beneidet um die Aufmachung und andererseits, weil ihr ein größeres Team hattet. Das war auch kein böser Neid, aber ich war echt neidisch auf das Ding."

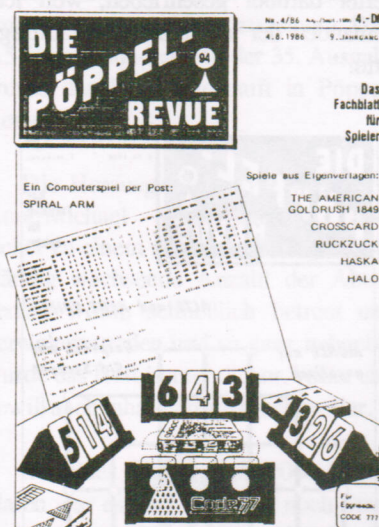
Knut-Michael Wolf über Spielhimmel

"Irgendwann bin ich einfach darauf gekommen, daß andere Leute mit der Spielerei auch 'ne Menge Geld verdienen, warum ich nicht also auch? Und gerade da kam das Angebot mit dem Spielhimmel und vom Konzept her fand ich das eine ganz tolle Sache. Und wir hatten uns damals auch ausgiebig über konzeptionelle Detailfragen verständigt. Zum Beispiel um gotteswillen keine zweite Spielbox und um gotteswillen nicht wieder so ein Tangram-ähnliches

Emblem auf dem Titel. Das wirkte damals bei der Pöppel-Revue schon etwas peinlich, weil das ganz klar von der Spielbox abgeschaut war. Wir waren uns da wirklich einig und hinterher sah ich dann in Essen das fertige Blatt und bekam einen Schlag. Das war eine reine Kopie der Spielbox. So hatte ich das Heft nie machen wollen. Ich habe mich ja dann auch sofort davon zurückgezogen und der Spielhimmel wurde ja auch sehr schnell eingestellt."

Knut-Michael Wolf über Lust und Frust

"Nach der Geschichte mit dem Spielhimmel habe ich erst einmal alles aufgearbeitet. Das ging doch ziemlich auf die Lust und sicher war da auch Frust dabei, aber einen Schlußstrich unter die ganze Spielerei wollte ich nicht



ziehen. Ganz im Gegenteil. Ich hab' gedacht, ich mache erst einmal eine Pause und vielleicht hab' ich dann irgendwann wieder richtig Spaß an Spielen, denn der Spielspaß blieb wirklich auf der Strecke dabei. Es kam ein neues Spiel und ich dachte: 'Ach, das mußte ja auch noch spielen' und wenn man etwas spielen MUSS, dann ist irgendetwas faul. Dann läuft 'was falsch. Ich bin ja schließlich zu dem Ganzen gekommen, weil ich Spaß daran hatte."

Knut-Michael Wolf über den Wusel-Verlag

"Wolfs Urige Spiele für Erwachsene Leute. Das ist so eine Sache, bei der ich eine sehr persönliche Sache aufarbeiten mußte und ich hatte das Gefühl, ich müßte das machen und dann hab' ich ein Spiel draus gemacht. Ein Beziehungsspiel, ein etwas böses, wo sich eventuell viele Leute drin wiederfinden. Und dann habe ich mir gedacht, da machst du einen Verlag auf und bringst das Spiel in einer ganz kleinen Auflage auf den Markt. 50 Stück genau und kein einziges mehr. Und langsam finde ich wieder Spaß daran, obwohl ich bis jetzt 500 Mark draufgezahlt habe, aber ich sehe das ganze eher als Gag."

Knut-Michael Wolf über weitere Projekte im Spielbereich

"Auf jeden Fall NIE WIEDER eine Spielezeitung! Erstens gibt es heute schon genug, zweitens steckt für einen alleine da viel zuviel Arbeit drin und wenn ich etwas mache, dann will ich, daß mir da keiner reinredet. Und drittens: ein finanzieller Erfolg kann das nie sein, da braucht man sich gar nichts vorzumachen."

Also, ich hätte gern mal wieder ein eigenes Spiel auf dem Markt, aber mir fallen wirklich gute Sachen nur dann ein, wenn ich Langeweile habe. Das hab' ich so auch mal gesagt und das stand auch so ganz groß auf Seite 2 der Bild-Zeitung, daß ich Langeweile im Büro gehabt hätte. Daraufhin habe ich einen unheimlichen Ärger gekriegt. Aber NETZWERK zum Beispiel ist mir in einem langweiligen Seminar eingefallen. Und GOLDRÄUB IN LONDON ist mir irgendwann in der Mittagspause eingefallen, als ich recht ziellos durch die Gegend gelaufen bin. Aber Langeweile gibt es bei mir im Moment nicht. Eigentlich müßte der Tag 48 Stunden haben."