

„Aus dem Alter bin ich raus“

Ein Haus im grünen Nordosten Hamburgs: Hier wohnt Knut-Michael Wolf, den die Spielwelt „KMW“ nennt. Er war Spieleautor, Herausgeber der Zeitschrift „Pöppel-Revue“, Webmaster von KMWs Spielpl@tz (spielbox-online). Wolf hat Spiele redaktionell betreut und Anleitungen geschrieben. Für die spielbox schrieb er vom ersten Heft an, beginnend mit der Rubrik „Besser spielen“, bis 2020. Im Juli wurde KMW 80 Jahre alt. Chefredakteur Stefan Ducksch hat ihn besucht.

Von STEFAN DUCKSCH

spielbox: Wir haben uns lange nicht mehr gesehen. Früher gab es kaum eine Spielveranstaltung ohne KMW. Mittlerweile trifft man dich dort aber nicht mehr.

KMW: Ich war nach 2016 nicht mehr in Essen. Ich kann halt nicht mehr so viel laufen. Aber die Infos bekomme ich ja auch so, über Unknowns. Die machen das herrlich. Ein würdiger Nachfolger vom **spielbox**-Forum, für mich die erste Informationsquelle. Ich bin jetzt nicht mehr Rezensent, sondern Konsument. Ich kaufe nach wie vor Spiele.

Wolfs Frau Anke kommt auf die Terrasse, bringt Tee und lacht:

Anke Hämmerling: Mehr als je zuvor, würde ich sagen. Und es muss immer noch ein bisschen schöner sein! Vor allem, wenn es irgendwo noch so ein Gadget gibt oder eine Spielmatte, die man ausbreiten kann.

KMW: Jaja, ich gebe dafür einiges an Geld aus. Ich kann nicht sagen, wie viel (lacht). Ich brauche keine Spiele mehr mit 30 oder mehr Seiten Regeln. Aus dem Alter bin ich raus. Das Thema interessiert mich, Science-Fiction vor allem. Von TERRAFORMING MARS habe ich die 3D-Ausgabe. Natürlich habe ich STAR WARS: UNLIMITED gekauft. Ich habe die ersten drei Ausgaben ziemlich komplett und natürlich auch die Displays gekauft, klar. Und die Karten, die mir fehlten, die habe ich heruntergeladen und nachproduziert. Obwohl, jetzt reicht es langsam.

Warst du schon immer ein Spieler?

Eigentlich nicht. Ich wollte ja mal Lehrer werden und habe von 1965-68 Englisch und Französisch studiert. Das habe ich aber abgebrochen, weil ich Geld verdienen musste und habe dann ab 1968 eine Verwaltungsausbildung gemacht. In der Mittagspause bin ich immer durch die Stadt gelaufen. Und da gab es in Hamburg in der Poststraße einen Presseshop. Der hatte im ersten Stock jede Menge Spiele. Das muss der Auslöser gewesen sein. Ich fand es toll, dass man die Regeln lesen konnte, denn die Spiele waren offen. In einem lag ein Flyer, so kam ich mit Walter Luc Haas in Kontakt. Und auf die Postspiele.



Kurz darauf hast du dein erstes Spielmagazin „Wolfs Wirtschaftsbrief“ herausgegeben.

Ich habe in dem Laden EXECUTIVE DECISION gesehen und offensichtlich auch gekauft. Ich dachte: Ein Spiel, in dem alle gleichzeitig ihre Befehle abgeben, das kann man doch per Post spielen! Im Wirtschaftsbrief wurden die Spielstände und Ergebnisse bekanntgegeben. Ich musste dann bald weitere Partien anbieten. Dann andere Spiele. Und irgendwann habe ich sie auch besprochen. Heute kann ich es ja erzählen: Ich war für die Stadt Hamburg in der Datenverarbeitung tätig. Für EXECUTIVE DECISION habe ich dann irgendwann auf dem Großrechner ein Programm geschrieben. Damit ich die Lochkarten mit den Spielzügen eingeben konnte und eine Liste mit dem Ergebnis bekam. Das sah gut aus.

Der junge Herr Wolf vom Amt: KMW arbeitete in der Datenverarbeitung des Hamburger Finanzamtes. Dass es dort Großrechner gab, war hilfreich – auch für sein Spielmagazin.



Aus dem Wirtschaftsbrief wurde 1979 das Spielmagazin „Pöppel-Revue“. Du hast mal gesagt: Die Abonnenten kamen von selber.

Das war ja das Problem! Ich habe alles selber gemacht: die Zeitschrift zusammengestellt, geheftet. Bei 500 Exemplaren war das schon ein bisschen viel. Ich habe aber eine Druckerei gefunden, die dann ein richtiges Heft hergestellt hat. Verschicken musste ich dann wieder alles selbst. Und kurz vor 1.000 Exemplaren habe ich gesagt: Was machst du jetzt? Stell ich das Heft ein? Und es war Glück, dass Friedhelm Merz die **spielbox** nicht mehr hatte, aber eine Publikation brauchte für seine Messe. Und er hat's mir abgekauft. Das Beste, was mir passieren konnte.

Es tröpfelt, wir ziehen von der Terrasse um ins Wohnzimmer. Im Regal stehen zwei Ehrungen für KMWs Lebenswerk: Der Göttinger Innospatz von 2002 und der Sonderpreis zum Deutschen Spielepreis 2015.

Du hast auch Spiele redaktionell betreut, für DAMPFROSS und CAFÉ INTERNATIONAL die Spielanleitungen geschrieben. Für HOTU MATUA hast du 1991 die Essener Feder für die beste Anleitung bekommen. Wolltest du nie fest bei einem Verlag arbeiten?

Es war die richtige Entscheidung, nie zu einem Verlag zu gehen. Ich hatte ein Angebot von Schmidt. Aber ich wäre dämlich gewesen, wenn ich meinen Job in der öffentlichen Verwaltung aufgegeben hätte. Aber es hätte mich sehr gereizt. Für ein Spiel habe ich mal sieben Spielgruppen verschlissen. Für KOHLE, KIES UND KNETE, ein sehr ungewöhnlicher Sid Sackson. Immer, wenn ich es fertig hatte, habe ich es einer neuen Gruppe gegeben, und saß dann daneben. Weil die Regel nicht gut war, musste ich eine neue Gruppe finden. Das war der Hammer. Aber nach der siebten Gruppe war es fertig.

Anzeige

Du hast viele Rezensionen verfasst, die meisten kann man heute noch auf deiner Website „KMWs Belege“ nachlesen. Hast du nie mit dem Gedanken gespielt, bei der Jury Spiel des Jahres mitzumachen?

Ich bin zweimal angefragt worden, hatte da aber immer gerade ein Spiel für einen Verlag in Arbeit. Damals bekam ich drei Jahre in Folge von Bernward Thole einen Anruf. Er fragte mich nach meiner Meinung zu den aktuellen Spielen. Dann argumentierte er gegen meine Argumente. Und so wusste ich meistens schon, was Spiel des Jahres wird. (lacht)

Dafür ist dein eigenes Spiel NETZWERK 1984 auf der Auswahlliste der Jury gelandet. War es erfolgreich?

Na ja, es ging so. Ich hatte in Essen einen eigenen Messestand: Ich habe dafür einen symbolischen Preis bezahlt, ich glaube 10



Giganten unter sich; 1989 spielen (von links) Alex Randolph, Wolfgang Kramer und Sid Sackson CAFÉ INTERNATIONAL. Rechts: Spieleautor Rudi Hoffmann, KMW moderiert die Partie.



NEU



SpieleMag -

Die App für alle Brettspielbegeisterten!

Entdecke mit **SpieleMag** die Welt der Brettspiele!

In dieser App findest Du alle Ausgaben (ab 2024 - inklusive Sonderausgaben) unserer beliebten Brettspielzeitschriften **spielbox**® und **SPIEL DOCH!** sowie des Spielwarenmagazins für Eltern **SPIELMITTEL**.

JETZT BEI
Google Play

Laden im
App Store

Interview. **Knut-Michael Wolf** zum 80. Geburtstag

Mark. Und dann stand ich da, ohne Personal und habe immer dasselbe Spiel erklärt. Das war irgendwie ganz schön nervig. Ich glaub, ich habe da auch nicht so wahninnig viel verkauft.

Noch heute ist die Internetseite „KMWs Spielpl@tz“ vielen in guter Erinnerung, sie war ab 1995 DER zentrale Anlaufpunkt für Brettspielfans in deutscher Sprache. 2000 wurde er zu **spielbox.de**.

Vieles bei mir ist spontan aus dem Bauch heraus entstanden. Ich war in der Datenverarbeitung, mich interessierte die Technik und so habe ich die Seite selbst gebaut. Es war wie immer, wenn ich eine Idee hatte: Ich habe damit dann fürchterlich viel Arbeit gehabt!



Viel zu erzählen: Jubilar Knut-Michael Wolf im Gespräch mit **spielbox**-Chefredakteur Stefan Ducksch.

A screenshot of the website 'KMWs Spielpl@tz'. The header includes the site logo, a search bar, and navigation links like 'Suche', 'Hier', and 'Web'. The main content area is divided into sections: 'Top News' with a featured article about a robot, 'Top Links' with various gaming resources, and 'Newsgrroups' and 'Link-Sammlungen'. On the right, there's a 'Spiele Shops' section with logos for various game stores like 'EURO GAMES', 'JUMBO STARKE SPIELE', 'ABACUSSPIELE', 'FANTASY EN'COUNTER', 'oddm', 'MAGNUS SPIELE VERSAND', 'KONTOR homepage', and 'spielbox'. The left sidebar contains a 'Update:' section with dates and a 'Der Urknall der deutschen Online-Brettspiel-Berichterstattung' article.

Legendär waren deine Berichte über Spieleneuheiten, vor allem vor Messen.

Ach ja, die Liste der Neuheiten – grauenhaft (lacht). Ich hab dafür zum Teil auch bei den Verlagen angerufen.

Ehefrau Anke kommt ins Wohnzimmer zurück.

Anke Hämmerling: Du kanntest die Redakteure doch. Zum Schluss haben sie dir gern Informationen gegeben. Denn die Leute kamen mit Ausdrucken Deiner Liste auf die Messe und haben nach den Spielen gesucht.

KMW: Ich habe morgens um 10 auf der Seite eine Nachricht gebracht, dass ein Verlag – ich sag nicht, welcher es war – ein bestimmtes Spiel auf den Markt bringt. Nachmittags um 16 Uhr rief mich der Verleger an und sagte: „Du, ich hab schon dreihundert Bestellungen!“

Hat sich das für dich gelohnt?

Eigentlich nicht. Ich habe kaum Anzeigen oder Werbebanner auf der Seite verkauft. Aber ich habe mich immer gefreut, wenn ich etwas bewirken konnte.

Wie oft spielst du heute?

Ich habe zwei Spielpartner, einen männlichen, einen weiblichen. Mit denen treffe mich immer montags im Wechsel. Wir spielen dann so vier, fünf Stunden. Im Moment INNOVATION ULTIMATE. Da werden wir uns eine Zeit lang dran festhalten. Und RADLANDS. Und STAR WARS: UNLIMITED, natür-

lich. Jetzt gerade habe ich HEREDITY bestellt. Bei Unknowns war eine sehr ausführliche Beschreibung. Meine Spielpartnerin hat mich auf die Besprechung bei „Michael will spielen“ aufmerksam gemacht.

Sie ist Buddhistin und hat mir gesagt, weil ich mich immer so schnell für neue Spiele begeistere: Buddhisten nennen das „Jugendlicher Geist“. Das gefiel mir. 

Natürlich hat sich Webmaster Knut-Michael Wolf auch selbst eine eigene Website gebaut. Unter „KMWs Belege“ finden sich seine Veröffentlichungen aus über 40 Jahren Spiele-Berichterstattung.

