

Knut-Michael Wolf

Der Lotse im Meer der Spiele

Das Lob kommt dicke. „Lieber Knut, du warst wirklich einer der ganz wenigen, die entscheidenden Anteil daran hatten, dass Mitte der 1970er-Jahre so etwas wie ein Urknall zu hören war. [...] Er läutete die Stunde des Gesellschaftsspiels ein.“ So hat es Dominique Metzler in ihrer Laudatio zum Sonderpreis des Deutschen Spielepreises formuliert, der Knut-Michael Wolf 2015 für sein Lebenswerk verliehen wurde. Er hat gestrahlt damals. Aber Knut-Michael Wolf, der in der Spielewelt unter seinem Kürzel KMW bekannt und ein bescheidener Mensch ist, würde es selbst ein bisschen anders sagen. „Ob ich stolz bin auf mein Lebenswerk? Stolz ist übertrieben. Ich finde toll, was alles gelaufen ist.“

Mehr als 50 Jahre reicht seine Spiel-Erfahrung zurück. Ein halbes Jahrhundert, in dem Knut-Michael Wolf die Ideen zum Spielen und über Spiele nur so zuzufliegen schienen. Er hat sie einem breiten Publikum nahe- und damit das Spielen in Deutschland vorangebracht: Er war Spiele-Journalist und Spiele-Autor, hat zudem hochgelobte Spielregeln geschrieben. Er hat mit der „Pöppel-Revue“ eine der ersten Spielezeitschriften aufgelegt und den Publikumspreis „Goldener Pöppel“ – den heutigen Deutschen Spielepreis – erfunden. Zudem war er einer der ersten computer-affinen Spieler, der eine Datenbank über Spiele im Internet angelegt hat. Vieles davon geschah parallel, manches zeitversetzt und mit Vor- und Rückschritten. Hier der Versuch einer Chronologie:



Das Spiel beginnt

Anfang der 1970er-Jahre arbeitete Knut-Michael Wolf, Jahrgang 1945, schon als EDV-Experte in der Hamburger Finanzbehörde. Seine Mittagspause verbrachte er häufig in einem Presseshop, der im ersten Stock Spiele vorwiegend aus den USA feilbot. „Das Ungewöhnliche war, dass man diese Schachteln öffnen konnte“, erinnert sich KMW. In einer von ihnen entdeckte er einen Werbezettel von Walter Luc Haas, einem Schweizer Lehrer, der zum Pionier (nicht nur) der Postspiele werden sollte: Avisiert wurde „**Diplomacy**“ von Allan B. Calhamer, der das Spiel bereits 1959 erdacht hatte. Sieben Großmächte kämpfen darin um die Vorherrschaft in Europa. Die Spieler repräsentieren jeweils eine der Großmächte, führen Geheimverhandlungen und schmieden mitunter Intrigen. Ihre Züge werden durch den Spielleiter veröffentlicht – er stellt damit eine neue Situation her. „Bei der Postspiel-Variante lagen zwischen einzelnen Zügen 14 Tage, da konnte sich eine Partie über ein Jahr hinziehen“, resümiert KMW.

Ein langer Atem war erforderlich, dennoch erschien „**Diplomacy**“ Knut-Michael Wolf viel attraktiver als die Spiele seiner Kindheit. Im Elternhaus gab es eine Schachtel mit Heimspielen, darunter „**Halma**“, „**Dame**“, „**Mühle**“ – das Übliche. „**Schach**“ („was ich nach wie vor nicht beherrsche“) brachte ihm der Vater bei. Das war die prägende Spiel-Erfahrung von KMW, bis die amerikanischen Spiele aufkamen. Die spielte Wolf nicht nur, sondern besuchte auch Spiele-Cons. Als er dann eine eigene Wohnung hatte, rückte Spielen in den Mittelpunkt. In den 1970er-Jahren, erinnert er sich, kamen in seinem Reihenhaushaus – dem „Pöppel-Palast“, der schon an der Treppe mit in Pöppelform geschnittenen Bäumchen empfing – am Wochenende mitunter 15 Leute zusammen, um zu spielen. Manche nahmen

300 Kilometer Anfahrt in Kauf, „und wir haben tatsächlich 24 Stunden gespielt“.

Es lag ihm am Herzen, Menschen fürs Spielen zu begeistern. So bot er auch einen Kursus bei der Volkshochschule Henstedt-Ulzburg an. Dass der Titel „Spiele für Erwachsene“ nicht nur eine Deutung zuließ, fiel ihm erst mit dem Anruf einer Interessentin auf: „Mein Mann ist immer so gehemmt. Haben Sie da irgendwas?“, fragte die Frau. Heute schmunzelt Knut-Michael Wolf darüber. Aus dem Kursus zu den Gesellschaftsspielen (!) entwickelte sich ein regelrechter Spieleclub: Bis zu 40 Mitspieler trafen sich zu Spiele-Abenden im Sportlerheim des Ortes.

Postspiele und Wolfs Wirtschaftsbrief

Die Postspiele liefen nebenher. „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?“ So beginnt ein Porträt von Wolf in der Zeitschrift „Fairplay“, das in zwei Sätzen einen historischen Wendepunkt beschreibt. Denn die Ergebnisse des Wirtschaftssimulationsspiels, das 1971 bei 3M als Brettspiel aufgelegt worden war, von KMW und seinen Mitspielern aber per Post gespielt wurde, mussten ja veröffentlicht werden. Wer hatte welche Rohstoffe gekauft, wie entwickelten sich die Preise, warum stockte der Absatz von Fertigwaren? Also schrieb KMW den ersten „Wolfs Wirtschaftsbrief“. Zitat: „Es geht los! Nachdem alle Anmeldungen eingetroffen sind, kann das 1.ED-PBM beginnen.“ Auf dem Blatt ist der Zugabetermin – also der Einsendeschluss – dick unterstrichen und ein Hinweis notiert, dass letzte Meldungen telefonisch bis 15.30 Uhr unter Wolfs Dienstnummer und bis zur Tagesschau unter der Privatnummer gemeldet werden konnten.

Wenn er von diesen Anfängen erzählt, lädt Knut-Michael Wolf zu einer Zeitreise ein. „Wolfs Wirtschaftsbrief“ – kurz WWB – war eine zuerst mit der Reiseschreibmaschine und später mit einer Typenradschreibmaschine dicht beschriebene DIN-A4-Seite. Er stellte „Zeilenabstand 0“ ein, rubbelte die Titelzeile mit Letraset-Buchstaben aufs Papier. Zu „*Executive Decision*“ kamen weitere Spiele hinzu, der Wirtschaftsbrief legte an Umfang zu und wechselte zu DIN A5. Das halbe Format musste dann aber eigenhändig gefaltet und geheftet werden, bevor der Wirtschaftsbrief eingetütet und verschickt werden konnte. Das Magazin erschien im 14-tägigen Turnus rund zwei Jahre lang, dann war 1979 mit Ausgabe 35 Schluss.

In dieser Ausgabe wurde gleichzeitig die „Pöppel-Revue“ geboren. Eine – Zitat – „Amateurzeitung, die unter dem Selbstkostenpreis vertrieben wird. Die Teilnahme an den Spielen ist kostenlos; die Erstausrüstung mit Spielregeln für Neuabonnenten kostet 5 DM.“ Heute wäre die Revue ein Fanzine, sie würde online erscheinen und sich möglicherweise über Crowdfunding finanzieren. Anders 1979. Abonnenten hatte er zu diesem Zeitpunkt schon jede Menge, erinnert sich Knut-Michael Wolf, aber das erste Geschenk-Abo „war für Herrn Pöppel, den es wirklich gab, von seiner Schwester“.

Die Zahl interessierter Leser wuchs stetig, KMW schrieb im Ein-Mann-Betrieb die Artikel für die „Pöppel-Revue“, kopierte, heftete, faltete und tütete das Heft auch ein. Für die Briefmarken hatte er sich einen Abroller aus Lego-Steinen gebaut. „Ich habe das abends und nachts gemacht. Ja Gott, das war halt so“, sagt KMW, der hauptberuflich weiter in der Hamburger Finanzbehörde arbeitete. Erst als die Auflage 500 Exemplare überschritt, ließ er die „Pöppel-Revue“ versenden. Als die Zeitschrift 1985 die stolze Zahl von 1000 Abonnenten erreicht hatte, verkaufte Knut-Michael Wolf sein Magazin an Friedhelm Merz, der ein Organ für die Deutschen Spieltage in Essen (ab 1986 Internationale Spieltage, heute Spiel Essen) brauchte. Merz übernahm die „Pöppel Revue“ mit dem Jahreswechsel

1985/86 als Herausgeber. KMW blieb weiter Chefredakteur und betreute das Magazin, das sich unter seiner Leitung zu einem ernstzunehmenden und angesehenen Fachblatt gemausert hatte, bis 1989.

Neben den Ergebnissen verschiedener Spiele stellte die „Pöppel-Revue“ schon früh neue Brettspiele vor. Was Knut-Michael Wolf von den Brettspielen hielt, die Ende der 1970er-Jahre immer anspruchsvoller wurden und mit neuen Themen und Spielmechaniken aufwarteten, konnten Interessierte druckfrisch lesen. „Ich habe immer aus dem Bauch heraus geschrieben. Ich habe nie ein Spiel verrissen, warum sollte ich?“, sagt KMW. Er verstand sich nicht als Kritiker, sondern eher als Spielerezensent. Als einer, der arbeitete wie ein Kurator: Er sichtete die Neuigkeiten auf dem Markt und brachte die guten Spiele dem Publikum näher. Über schlechte Spiele verlor er kein Wort. „Ich meine, dass ein Verriss verschenkte Druckseiten sind.“

Auch wenn ein Großteil seines spielerischen Wirkens auf Journalismus basiert, hält KMW den Einfluss von Spieljournalisten für überschaubar. Auf die Verkaufszahlen wirke ihre Bewertung kaum, eher schon auf Verlage und Redakteure. Ein Beispiel dafür gab er im Interview mit Jens Junge (s. Youtube: Brettspielszene Deutschland: Knut-Michael Wolf). „**Wort-Rummy**“ habe er mit großer Freude gespielt und schrieb darüber: „Das ist eigentlich ein eigenes Spiel und viel zu schade, dass es in diesem Magazin untergeht.“ Ein Verlag begriff dies als Anregung, nahm sie auf und brachte im Folgejahr „**Vokabo**“ heraus. „Und ich fand das ganz toll!“, sagt KMW rückblickend.

Von „Hoppla Tante“ bis „Goldraub in London“

Kann einer, der so kenntnisreich über Spiele schreibt, Spiele auch entwickeln? Knut-Michael Wolf konnte. 1974 schon hatte er „**Hoppla Tante**“, ein Laufspiel, bei F.X.Schmid untergebracht. In veränderter Version erschien es unter dem Titel „**Avanti**“ im Jahr darauf. Es folgten diverse Zeitungsspiele und -rätsel, für die er auch mit Ilse Dreher zusammenarbeitete. 1985 dann „**Circus Roncalli**“, 1986 „**Goldraub in London**“ und Mitte der 1990er verschiedene Versionen von „**König der Löwen**“ und eine ganze Reihe von „**Pocahontas**“-Spielen.

„Mir fallen wirklich gute Sachen nur dann ein, wenn ich Langeweile habe.“ Dieses Bekenntnis hatte Knut-Michael Wolf gegenüber der Bild-Zeitung gemacht, die einen pointierten Kurz-Schluss zum Berufsalltag des Finanzbeamten zog. Jede Menge Ärger folgte. Wobei ein Körnchen Wahrheit drin steckte: Sein erstes Spiel hatte er während der Ausbildung im Büro gebastelt, „**Netzwerk**“ war ihm in einem langweiligen Seminar eingefallen und die Idee zum „**Goldraub**“ bei einem Spaziergang gekommen.

Dass es für die Marktreife mehr braucht als ein gutes Spiel, auch das hat KMW erfahren. Ein Freund hatte ein eigenes Spiel entwickelt und 5000 Stück drucken lassen. Zwar gelang es dem Selfmade-Autor, über private Kontakte einen Teil der Auflage zu verkaufen, aber „er hat immer noch sehr viele von den Spielen im Gartenhaus“.

Das Beispiel vor Augen, hielt es Knut-Michael Wolf für besser, Spiele im Auftrag zu entwickeln. In den 1990ern orientierten sich Spiele an populären Disney-Produktionen wie „König der Löwen“ oder „Pocahontas“. Dafür sendeten die Spiele-Verlage ihm Videokassetten zu. Oft gebe es eine oder zwei Schlüsselszenen, die die Idee lieferten. „Da nimmt man bekannte Rezepte und wandelt sie ab.“ So einfach – und doch auch schwierig. Was sich zum Teil auf die aktuelle Entwicklung übertragen lässt. „So richtig glücklich ist die Situation nicht“, urteilt Knut-Michael Wolf. Neben einigen originären Ideen gebe es auch viele, die sich an Blockbuster-Filmen oder anderen erfolgreichen Trends orientieren. „Manche Spiele sind gut, andere nicht.“

Sollte man sich da nicht auf die Klassiker besinnen, zu den bekannten Grundspielen zurückkehren? Auch das sei

keine Option, findet KMW. Unter jährlich 1000 und mehr neuen Spielen können man zwar den Überblick verlieren. „Aber da sind so viele schöne Sachen dabei, da kehrt man nicht zurück!“

Besser spielen mit anderen Regeln

Dass Spiele durch wenige Eingriffe deutlich an Dynamik und Spielspaß gewinnen können, hatte Knut-Michael Wolf als Autor selbst erlebt und als Rezensent häufig gedacht. Dann wurde er auch noch Spiele-Verbesserer: Für die Zeitschrift *spielbox* betreute er ab 1981 die Rubrik „Besser spielen“. Seine Aufgabe war es, die Feinheiten erprobter Spiele zu erklären und neue Varianten zu finden. Neben der glasklaren Analyse waren also auch eigene Ideen gefragt. Über die Kontakte in die Branche erhielt Knut-Michael Wolf zudem immer wieder Aufträge, Spielregeln für die Spiele anderer Autoren zu verfassen. „Bei einem habe ich nur Fragmente erhalten und musste mir den Ablauf erarbeiten. Ich sage aber nicht, welches das war“, erinnert er sich. Für ein anderes hatte er unter Hochdruck gearbeitet: Der Prototyp für „**Dampfross**“ von David Watts traf an Heiligabend 1983 per Eilboten zur Endabnahme bei Wolf ein und beschäftigte ihn den ganzen 1. Weihnachtstag. Seine Mühe wurde belohnt: „**Dampfross**“ wurde als Spiel des Jahres 1984 ausgezeichnet, fünf Jahre später folgte „**Café International**“ von Rudi Hoffmann. Für beide hatte Knut-Michael Wolf die Spielregeln verfasst.

Eine gute Spielregel, sagt KMW, „muss alles enthalten: Sie muss das Material auflisten, sie muss übersichtlich gestaltet sein, der Fließtext sollte zwei Drittel ausmachen, und Stichworte am rechten Rand fassen die wichtigsten Punkte zusammen“. Dass sie logisch aufgebaut ist, in klaren Sätzen und möglichst kurz das Wichtigste erklärt – etwa wann das Spiel zu Ende ist und wie der Gewinner ermittelt wird –, ist so selbstverständlich, dass der Veteran der Regeln dies gar nicht mehr erwähnt. Uneingeschränkt will er das Lob für diese Arbeit nicht stehen lassen. „Ich bin zwischendurch auch schon mal ausgerutscht und lag fürchterlich daneben“, sagt Knut-Michael Wolf.

Eine der Ursachen sei die Arbeitsteilung in größeren und großen Verlagen. Die Ideen der Autoren werden in der Redaktion bearbeitet, die auch Vorschläge für die Illustrationen macht, die wiederum von Grafikern umgesetzt werden. Es seien viele Menschen beteiligt, jeder und jede mit eigenem Blickwinkel und eigener Handschrift. Die Synergie-Effekte könnten ein Spiel verbessern – oder es passe zum Schluss nichts mehr zusammen. „Die Spielregel allein kann das nicht retten“, sagt Wolf.

Kritiker von Spiel des Jahres

„Spiel des Jahres – das hielt ich am Anfang für eine dämliche Idee“, sagt Knut-Michael Wolf. Weil dabei Kritiker entschieden, was ein gutes und sehr gutes Spiel sein sollte – statt die Menschen zu befragen, die die Spiele spielten. Was tun? KMW dachte sich als Antwort den „**Goldenen Pöppel**“ aus und lud in der „**Pöppel-Revue**“ seine Leser ein, selbst ihr Spiel des Jahres zu küren. „Für die Verleihung des Goldenen Pöppels können Sie jedes Spiel nominieren, das Ihnen in diesem Jahr besonders gut gefallen hat. Es kann ein neues, ein altes, ein deutsches oder ein ausländisches Spiel sein“, heißt es in Wolfs Wirtschaftsbrief 32 von 1979. Titel und Herstellerfirma des Lieblingsspiels sollte auf eine Postkarte geschrieben und an Knut-Michael Wolf gesendet werden.

Der Publikumspreis entwickelte sofort ein Eigenleben. Zum einen führte er für Knut-Michael Wolf zu einer Ausladung: Tom Werneck, der das Spiel des Jahres mitbegründet hatte, wollte ihn nicht mehr bei seinem Journalisten-Stammtisch in Nürnberg sehen. Und das Publikum, das per Postkarte die Anwärter auf den Goldenen

Pöppel einreichte, schoss mitunter quer. „In einem Jahr hatten wir eine ganze Welle von Zuschriften aus einem ganz kleinen Dorf in Bayern – das ganz nahe bei einem bekannten Verlag ist ...“, sagt KMW und lächelt fein. Überraschungen sind jedoch immer möglich. So änderte Knut-Michael Wolf seine Meinung zum Kritikerpreis und wurde trotz seines anfänglichen Widerstands zweimal gefragt, ob er Jury-Mitglied bei Spiel des Jahres werden wollte. „Ich hatte beide Male ein Spiel, das gerade veröffentlicht wurde – und konnte nicht. Ob ich heute noch die Arbeit machen wollte ...?“ Wohl eher nicht. Immerhin hat er zehn Jahre lang in der Jury der Essener Feder mitentschieden, wer für gute Spielregeln ausgezeichnet wurde.

Unternehmen Spiel

„Alles ist völlig ungeplant entstanden. Ich hatte nie die Absicht, etwas Großes daraus zu machen. Das wuchs einfach“, sagt Knut-Michael Wolf in der Rückschau. Immer hatte er neue Ideen, die umgesetzt werden wollten. In der Gründerszene der German Games fanden sie ihren Platz.

Die „Pöppel-Revue“ und der Publikumspreis, der 1990 zum Deutschen Spielepreis umfirmierte, sind seine Lebensleistungen. Daneben unternahm Knut-Michael Wolf mehrere Anläufe, sein Wissen um die Spiele auch unternehmerisch umzusetzen. So gründete er den Wusel-Verlag – die Abkürzung steht für Wolfs urige Spiele für erwachsene Leute –, der mit „*Tel Aviv*“ (1991) ein einziges Spiel in Kleinstauflage herausbrachte, und die Agentur PIA „Play it again“, die Autoren an Verlage vermitteln sollte. Auch mit der Galerie Spiel-Art, die spielerische Kunstobjekte als Wanddekoration produzieren sollte, hatte KMW kein Glück.

Trocken konstatiert er, dass ihm das Unternehmer-Gen fehle: „Sonst hätte ich den Begriff Pöppel schützen lassen und was daraus gemacht.“ Er wählte stattdessen die finanzielle Sicherheit des Beamtenjobs und erhielt sich das Spielen als persönliche Leidenschaft. Im Rückblick habe er alles richtig gemacht, sagt KMW.

Einen großen Tiefschlag allerdings musste er verwinden. Nach seinem Ausscheiden aus der „Pöppel-Revue“ zu Jahresbeginn 1989 stieg er beim „Spielhimmel“ ein und wollte als stellvertretender Chefredakteur reüssieren. Die Zeitschrift sollte als Hochglanzmagazin produziert werden und mit einer ambitionierten Auflage von 40.000 starten. Besprochen war, dass der „Spielhimmel“ ein Gegenentwurf zur Spielbox sein würde und ganz anders aussehen sollte. Doch das fertige Blatt war „ein müder Abklatsch, weil der Chefredakteur sich nicht an Absprachen hielt“, sagt Knut-Michael Wolf: „Der ‚Spielhimmel‘ ist mir auf den Kopf gefallen.“ Bei den Internationalen Spieletagen in Essen forderte ihn Friedhelm Merz sogar auf, seinen Stand zu verlassen. Ein absoluter Tiefpunkt. „Die Animositäten in der Branche, die sind mir auf den Keks gegangen“, berichtet KMW in einem Interview. Er erholte sich und begann nach einiger Zeit wieder zu spielen, zu rezensieren und Spielregeln zu schreiben. „Ich bemühe mich, konfliktfrei durch die Welt zu kommen.“ Das kann – wie im Spiel – nicht immer gelingen. Aber seine Aufgeschlossenheit, seine Bescheidenheit und sein harmoniebedürftiges und harmonisches Wesen haben Knut-Michael Wolf in der Spiele-Welt großes Ansehen beschert. Autoren wie Mitstreiter sprechen warmherzig über ihn und nennen ihn gern einen Freund.

Vorstoß in die digitale Welt

Er ist ein Autor, der sich auch für die Interessen anderer eingesetzt hat. So gehörte Knut-Michael Wolf 1988 zu den Unterzeichnern der Bierdeckel-Proklamation und war 1991 Mitbegründer der Spiele-Autoren-Zunft (SAZ).

Erneut also etwas Neues, an dem Knut-Michael Wolf beteiligt war. „Ich bin in die Gründerszene reingestoßen“, sagt er salopp. Immer wieder neu hat er Chancen gesehen und sie ergriffen: Nach „Pöppel-Revue“ und dem „Spielhimmel“-Intermezzo wandte sich KMW dem Internet zu. Mit seinem Vorwissen als IT-Fachmann hat er sich selbst beigebracht, Internetseiten zu gestalten. 1995 eröffnete er KMWs Spielpl@tz. Konzept, Realisation und Redaktion lagen in seiner Hand, und die Website – fünf Jahre später an spielbox.de verkauft – wurde mit zeitweise mehr als drei Millionen Visits die meistfrequentierte unter Brett- und Kartenspielern. KMW pflegte und betreute die Seite bis zur Jahresmitte 2015. Mit 70 Jahren, hatte er beschlossen, sollte Schluss mit den Verpflichtungen sein. Im Blick hat er die Seiten noch immer: „Ich traure so ein bisschen dem Spielbox-Forum nach, das kümmert vor sich hin“, so Wolf.

Überhaupt, die Szene! „Ich verfolge nach wie vor, was passiert“, sagt Knut-Michael Wolf. Die Professionalisierung tue der Spiele-Welt gut. „Heute ist es viel besser, als es früher war“, erinnert er sich an den ersten Besuch auf der Spielwarenmesse 1980 in Nürnberg. „Da konnte man genauso gut auch Waschmaschinen verkaufen.“ Es sei persönlicher geworden in der Branche, die Verlage tauschten sich aus, und die Autoren kennen sich untereinander. Allerdings bestehe bei der Fülle des heutigen Angebots immer die „Gefahr, dass eine Perle übersehen wird“.

Spiele als Lebensbeschäftigung

Noch immer spielt Knut-Michael Wolf gern. Immer häufiger aber nicht mehr im Spielzimmer unter dem spitzen Dach, wo sich rund 400 Spiele in den Regalen türmen, und das der einzige Raum war, in dem geraucht werden durfte, sondern unten im großen Wohnzimmer. Mit den Jahren ändern sich eben die Gewohnheiten. Nicht aber die Lust auf neue Spiele: Zuletzt lag „*Archeos Society*“ auf dem Spieltisch, auch „*Terraforming Mars*“ wird gern gespielt am Hamburger Stadtrand. „Für ‚*Obsession*‘ habe ich ein besonderes Faible, die Geschichte um einen angeschlagenen Familienbesitz und gute Partien spielt im viktorianischen Zeitalter und ist sehr stimmungsvoll umgesetzt.“

Eine feste Größe in seinem Leben ist der Spieletreff Sauerland. „Mir macht das Spielen mit vielen Leuten Spaß, das ist so herrlich da – wie eine große Familie!“

Einen Ausblick auf neue Spiele, auf erfolversprechende Ideen will Knut-Michael Wolf aber keineswegs geben. Er winkt ab: „*Trivial Pursuit*“ habe er als Frage-Antwort-Spiel in einer After-Eight-Packung verspottet. „So viel zu Zukunftsprognosen!“ Eher doch ein Rückblick? Bei der Verleihung des Göttinger Inno-Spatzes sagte Wieland Herold in seiner Laudatio: „Hier sind wir zusammengekommen, um den großen Hamburger mit den großen Schuhen (Größe 50) zu ehren, einen Mann, der, obwohl immer gut sichtbar, eher im Hintergrund bleibt, dort aber unheimlich viel bewirkt hat: KMW, Knut-Michael Wolf.“ **von Gabriele Koenig**