

Die Pöppel-Revue

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF...

Am Anfang war es nur ein Spiel, am Ende die zweitgrößte deutsche Spiele-Zeitschrift. Mehr als zwei Jahrzehnte lang war die „Pöppel-Revue“ eine der wichtigsten Informationsquellen für Spieler. KMW erinnert sich an die frühen Jahre der Zeitschrift, die er einst gegründet hat.

Schuld hat „Executive Decision“, jenes Wirtschaftsspiel, das Anfang der 70er Jahre in der legendären 3M Buchkassette erschienen war. Gesehen, gekauft, gespielt – und enttäuscht gewesen. Am Tisch spielte sich das recht trocken. Doch die Spielidee war ideal für ein PbM-Spiel.

Mit PbM fing alles an

PbM steht für „Play by Mail“, Spiele, die per Post gespielt werden. Der Schweizer Walter Luc Haas hatte diese Spielart nach Europa gebracht. Gespielt wurde „Diplomacy“, ein Spiel um die Herrschaft im Europa des frühen 20. Jahrhunderts. Alle 4 Wochen sandten 7 Spieler ihre Spielzüge an den Spielleiter. Der veröffentlichte das Ergebnis in einer Art Zeitung, die im Handbetrieb vervielfältigt wurde, Fotokopierer waren noch wenig verbreitet, von PCs ganz zu schweigen. 1977

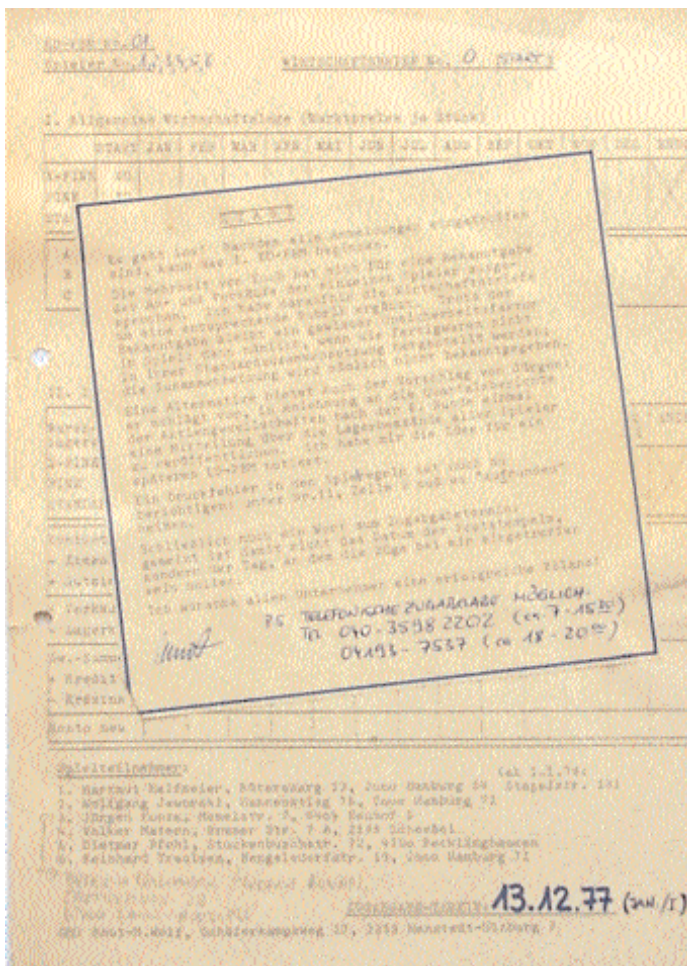
war ich als Mitspieler in eine Partie eingestiegen.

Für „Executive Decision“ per Post wurden 6 Mitspieler gebraucht und waren schnell gefunden. Ihnen allen wurde am 29. November 1977 die Nullnummer des „Wirtschaftsbriefs“ zugesandt, eine fotokopierte DIN A4-Seite, in der der Spielstart der Partie bekanntgegeben wurde. Das war die Ge-

burtsstunde der „Pöppel-Revue“, auch wenn damals noch niemand etwas davon ahnte – auch ich nicht.

„Wolfs Wirtschaftsbrief“, oder kurz „WWB“, erschien im 14-täglichen Abstand und nahm an Umfang zu. Nicht nur, weil immer mehr Spiele zum Mitspielen angeboten wurden, sondern auch, weil der Herausgeber ein gewisses Mitteilungsbe-

dürfnis an den Tag legte und über Spiele schrieb, die er neu in seine Sammlung aufgenommen hatte. Die 30. Ausgabe war die erste im A5-Format. Die Seiten wurden beim Fotokopieren verkleinert. Auf diese Weise ließen sich mehr Informationen auf weniger Papier unterbringen und die Portokosten, die damals der Hauptkostenfaktor waren, konnten trotz wachsenden Umfangs beibehalten werden.



Wolfs Wirtschaftsbrief

Name bald nicht mehr zutreffend

Das Ende des Wirtschaftsbriefs kam mit der Nummer 35. Der Name passte nicht mehr, weil inzwischen nicht nur Wirtschaftsspiele gespielt wurden, sondern beispielsweise auch „Anno 4000“, „Blackbox“, „Confrontation“, „Speed Circuit“, „Sleuth“ und „Diplomacy“-Varianten. Ab sofort hieß der WWB „Die Pöppel-Revue“, zunächst noch mit einem dänischen „Ø“ geschrieben und mit einem selbst gezeichneten Logo. Der Untertitel: „Das Fachblatt für Spieler“.

Der Name „Pöppel-Revue“ war ein spontaner Einfall. Das Wort „Pöppel“ hatte ich auf einem Spielertreffen aufgeschnappt, als es jemand für die Spielsteine benutzte, die man bis dahin „Halmakegel“ nannte.

Mixed Pöppels:

Schon nach einem Jahr musste der Wirtschaftsbrief eine Zwangspause einlegen: Der Herausgeber hatte sich das Bein gebrochen.

Seit 1979 gehörte Edith O'Rial zum Pöppel-Team und schrieb – das Editorial. Sie war ihres vorlauten Tons wegen recht beliebt. Manchem Leser war nicht bewusst, dass Edith nur eine Erfindung des Herausgebers war.

1979 startete der „Goldene Pöppel“, zunächst als spontane Jux-Reaktion auf das „Spiel des Jahres“. Dann fragte ein Preisträger nach der Urkunde – der Preis wurde ernst genommen. Der „Goldene Pöppel“ wurde 1990 weiterentwickelt zum „Deutschen Spiele Preis“.

Bereits 1981 erschien das „Pöppel-Revue Adressbuch“ mit Anschriften von Spielclubs, Spielotheken, Händlern und privaten Spielerkontakten.

Bei der Abstimmung zum Goldenen Pöppel 1986 illustrierte ein Einsender liebevoll jedes auf seiner Postkarte genannte Spiel. KMW fragte ihn, ob er nicht für die „Pöppel-Revue“ zeichnen wolle. Damit begann Christof Tisch seine Karriere als Pöppel-Cartoonist.

1987 gab der Merz-Verlag zum 10-jährigen Bestehen erstmals ein Sonderheft der „Pöppel-Revue“ mit Reprints ausgesuchter Rezensionen heraus. Später folgten jeweils zu den Spieltagen Sonderhefte mit Messeneuheiten und Autorenporträts.

Heft 4/91 fiel aus. Dafür war das folgende Heft eine Doppelnummer mit 116 Seiten, die umfangreichste „Pöppel-Revue“ aller Zeiten!

Die letzte Ausgabe, Heft 6/01, erschien im Dezember 2001.

Und schon drei Ausgaben vor Umbenennung der Zeitung hatte ich den „Goldenen Pöppel“ gestartet, einen Publikumspreis für Spiele als Antwort auf den Jurypreis „Spiel des Jahres“, der kurz zuvor zum ersten Mal verliehen worden war.

Die weitere Entwicklung verlief rasant: In der nächsten Ausgabe startete unter dem Namen „Spiel-Revue“ ein fester redaktioneller Teil mit Spielbesprechungen. Es folgte die erste Ausgabe mit einer farbigen Umschlagseite, das erste Bild auf der Titelseite, schließlich das erste geheftete Exemplar, das die Loseblatt-Ära beendete.

In Ausgabe 39 fand sich zum ersten Mal ein mehrsei-

tiger Bericht von der Nürnberger Spielwarenmesse. Das war 1980, ein Jahr, in dem Elektronikspiele in Mode waren (Parkers „Heisse Spur“), ASS mit „Energie-Poker“ brillierte und Ernő Rubik seinen berühmten „Zauberwürfel“ unters Volk brachte. In dieser Zeit hatte die Zeitschrift „Spiel“ nach nur 8 Ausgaben ihr Erscheinen wieder eingestellt.

Lücke gefüllt

Abgesehen von Walter Luc Haas' „Joker“, der nur sporadisch erschien, gab es damals keine Zeitschrift für Spieler. Die „Pöppel-Revue“

versuchte, mit ihren Rezensionen diese Lücke zu füllen.

BILD-Zeitung für Spieler

Doch nicht bei allen Abonnenten kam der Ausbau des redaktionellen Teils gut an. Ein Leser kündigte im Juni 1981 sein Abo, „weil sich die Pöppel-Revue allmählich nicht nur von der Auflage her immer mehr zur BILD-Zeitung der Spieler entwickelt“. Die Zahl der Abonnenten hatte damals die 300 überschritten.

Trotz vereinzelter Gegenstimmen blieb es bei der bisherigen Linie. Der Wermutstropfen dabei: Der Erscheinungsrhythmus musste immer mehr gestreckt werden. Denn nach wie vor war die „Pöppel-Revue“ ein 1-Mann-Betrieb. Zwar halfen bei den PbM-Spielen inzwischen mehrere Gast-Spielleiter bei der Auswertung, auch wurden hier inzwischen die ersten Computerprogramme eingesetzt. Die Produktion der Zeitschrift war aber immer noch Handarbeit, Handwerkszeug: eine Schreibmaschine und viel Tipp-Ex. Bei einem Heftumfang von 30 Seiten war deshalb auf Dauer selbst ein monatlicher Erscheinungsrhythmus nicht zu halten. Schließlich war das Heft immer noch ein Hobby-Unternehmen, das in den Abend- und Nachstunden entstand.

Der große Schnitt folgte mit Ausgabe 76:

Der PbM-Teil wurde eingestellt. Alle laufenden Partien (es waren inzwischen weit über 30) wurden vom „Stabsanzeiger“ übernommen, dem ältesten deutschen Postspiel-Zine, das übrigens auch heute noch existiert. Die „Pöppel-Revue“ war ab sofort ein reines Lesemagazin mit nur noch fünf Ausgaben im Jahr. Das war im Januar 1983.

Knapp drei Jahre später. Der Heftumfang war inzwi-



schen auf 60 Seiten angewachsen, die Abonnentenzahl näherte sich der magischen Zahl 1.000. Die einzelnen Seiten des Heftes wurden nicht mehr von

entstand noch immer auf einer Schreibmaschine. Die allerdings war mittlerweile durch eine Typenradmaschine ersetzt worden, die von einem Atari-Computer gesteuert wurde.

Der Zufall kam zu Hilfe. Friedhelm Merz, ehemals Geschäftsführer des argo-Verlages, in dem damals die „SpielBox“ (man beachte die Schreibweise) erschien, hatte seinen eigenen Verlag gegründet. Er übernahm die „Pöppel-Revue“ zum Jahreswechsel 1985/86. Inhaltlich blieb die Zeitschrift, wie sie war, nur das äußere Erscheinungsbild änderte sich: Statt des Pöppels war ab sofort das Verlagslogo auf dem Titelbild zu sehen, das dann auch zum Kennzeichen der Essener Spieltage wurde.

Mein Rückzug aus der „Pöppel-Revue“ geschah in Raten. Zum Jahreswechsel 1987/88 brauchte ich mich endlich nicht mehr um die Produktion des Heftes kümmern, sie wurde nach Bonn verlegt, dem Sitz des Verlags. Ein Jahr später gab ich

dann auch den Job des Chefredakteurs auf, der zunächst von Friedhelm Merz, später von Matthias Hardel übernommen wurde. Natürlich habe ich die Entwicklung der „Pöppel-Revue“ mit Interesse weiter verfolgt, war aber gleichzeitig froh darüber, dass ich die ganze Arbeit, die ich mir im Lauf der Jahre mit dem Heft aufgeladen hatte, endlich los war. **KMW**

Mehr als ein Hobby

Was nach wie vor blieb, war neben der redaktionellen Arbeit das Eintüten, Etikettieren und Frankieren der fast 1.000 Abo-Exemplare. Und es zeichnete sich ab, dass die Auflage weiter steigen würde. Damit war die „Pöppel-Revue“ an die Grenzen eines Hobby-Unternehmens gestoßen. So lang konnten die Nächte gar nicht sein, um das alles im Alleingang zu bewältigen. Die Alternativen lauteten: Einstellen oder verkaufen.

Hand zusammengelegt und geheftet (als die Auflage die 500er Marke überschritt, habe ich diese Arbeit der Druckerei übergeben). Aber das Layout, der gesamte Drucksatz

entstand noch immer auf einer Schreibmaschine. Die allerdings war mittlerweile durch eine Typenradmaschine ersetzt worden, die von einem Atari-Computer gesteuert wurde.



spielbox fragt nach bei KMW:

spielbox: Warum war die „Pöppel-Revue“ so erfolgreich?

KMW: Anfangs habe ich ja gar nicht daran gedacht, eine Spiele-Zeitschrift zu machen, ich wollte nur ein Wirtschaftsspiel per Post veranstalten. Alles was dann passierte, waren spontane Ideen, die ich verwirklicht habe. Dass daraus am Ende die zweitgrößte Spiele-Zeitschrift werden würde (bevor die „spielbox“ kam, war es sogar die größte), war nicht geplant. Ich habe immer gerade das gemacht, was mich am meisten interessierte, und damit offenbar den Lesergeschmack getroffen. Das Dilemma dabei: Immer wenn ich eine gute Idee habe, artet das in fürchterlich viel Arbeit aus, die den Rahmen eines Hobbies sprengt. Bei „KMWs Spielplatz“ ist mir später ja das gleiche passiert.

spielbox: Trauerst Du der „Pöppel-Revue“ nach?

KMW: Ein bisschen schon, schließlich war sie mein „Kind“. Dennoch kann ich die Entscheidung des Merz-Verlags nachvollziehen. Eine Zeitschrift wie die „Pöppel-Revue“ kann man sich nur als Hobby leisten. Die interessierte Spiele-Szene ist zu klein und von den Abonnenten allein kann ohnehin keine Zeitschrift leben. Es fehlt aber leider an der nötigen Unterstützung durch die Branche in Form von Anzeigenaufträgen. Was ich für kurzfristig halte, denn ohne Zeitschriften wie „spielbox“ oder „Pöppel-Revue“ würde es eine Veranstaltung wie die Internationalen Spieltage nicht geben.

Unter einem anderen Aspekt sehe ich das Ende der „Pöppel-Revue“ allerdings auch positiv: Ich hatte früher immer den Traum, dass „spielbox“ und „Pöppel-Revue“ fusionieren würden. Es gab sogar ein konkretes Konzept dafür. Auf eine ganz eigene Art ist der Traum jetzt wahr geworden, da der ehemalige Pöppel-Chefredakteur nun die spielbox-Redaktion leitet.