

Christian Nova

Unsere goer

EIN FRUFOOTASTISCHES JAHRZEHN!

SPIEL & SPAB | SNACKS & GETRÄNKE | SERIEN | TECHNIK
MODE | SOMMERHITS | EURODANCE



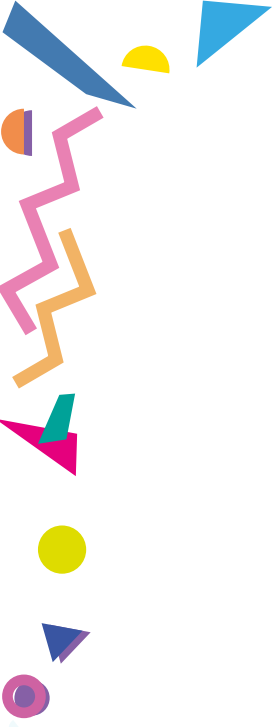
Wartberg Verlag



The poster features a central title 'Unsere 90er' in a bold, stylized font. The word 'Unsere' is in purple with a yellow outline, and '90er' is in yellow with a purple outline. Below the title is a blue banner with the text 'EIN FRUFOOTASTISCHES JAHRZEHNNT!'. The background is white and decorated with various colorful geometric shapes, including stars, triangles, zig-zags, and circles, scattered around the central text.

Unsere 90er

EIN FRUFOOTASTISCHES JAHRZEHNNT!



1. Auflage 2022

Alle Rechte vorbehalten, auch die des auszugsweisen Nachdrucks und der fotomechanischen Wiedergabe.

Gestaltung und Satz: Josephine Schönberg

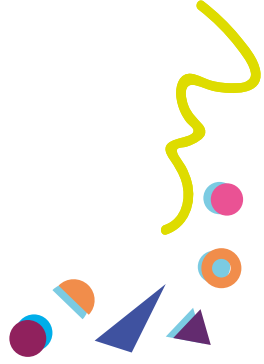
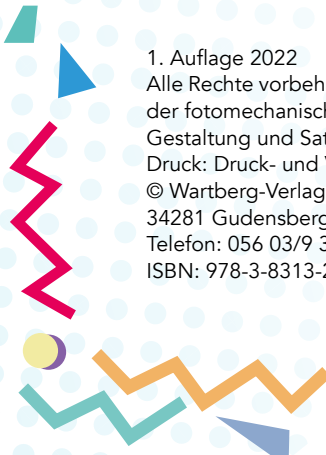
Druck: Druck- und Verlagshaus Thiele & Schwarz GmbH, Kassel

© Wartberg-Verlag GmbH

34281 Gudensberg-Gleichen • Im Wiesental 1

Telefon: 056 03/9 30 50 • www.wartberg-verlag.de

ISBN: 978-3-8313-2453-8





VORWORT

Die 90er – unser Jahrzehnt!

Ein Jahrzehnt, in dem wir frei und unbeschwert waren, ...
alles locker nahmen, ...
dem Millennium entgegenfieberten, ...
der Eurodance die Runde machte, ...
SNAP! und Culture Beat die Charts dominierten, ...
Tamagotchi unser ständiger Begleiter war, ...
wir Furby hegten und pflegten, ...
die PlayStation Einzug in unsere Wohnzimmer erhielt, ...
die Gummibären im Röhrenfernseher herumhüpften, ...
wir FRUFOOD löffelten, ...
der Jurassic Park im Chaos versank, ...
die Büroklammer Karl uns beim Eintippen verrückt machte, ...
Baggy Jeans so manche Beine umhüllten, ...
Handys noch echte Tasten hatten ...
und irgendwie alles möglich erschien!



Viele Erinnerungen an unser liebstes Jahrzehnt sind in diesem Buch vereint. Doch Vorsicht! Nur wer sich dem emotionalen Flashback gewappnet fühlt, darf nun weiterblättern. ;-)

Inhalt

SPIEL & SPAß **SEITE 5**

SNACKS & GETRÄNKE **SEITE 20**

SERIEN **SEITE 51**

TECHNIK **SEITE 91**

MODE **SEITE 101**

SOMMERHITS **SEITE 117**

EURODANCE **SEITE 130**

SPIEL & SPASS!



Die 90er waren eine Zeit, in der wir (mal abgesehen von einer Runde „Snake“ auf dem Nokia-Handy unserer Eltern) die meiste Zeit mit echtem Spielzeug verbrachten. Wir erfreuten uns an unseren Flik-Flak-Kinderuhren, unserer Sammlung von Leonardo-Joy-Gläsern, kleinen Trollen mit bunten Haaren, Plastikschnullern und den Extras aus den Micky-Maus-Heften (im Englischen übrigens immer „Mickey“ geschrieben). Später waren es dann die kleineren Zugaben in der BRAVO, der BRAVO GiRL! oder Mädchen.

Wir klebten endlos viele Sticker in unsere Stickeralben (das Status-Symbol unseres Jahrzehnts), hatten Freundschaftsbänder um unser Handgelenk gewickelt und warfen unsere Jo-Jos mit genug Schwung nach unten, sodass sie sich auf der Erde drehten und dabei so aussahen, als wären sie ein Zauberartikel, der über dem Boden schwebt. Wir beschäftigten uns nicht mit Tablets, sondern mit echten Spielfiguren oder Brettspielen. Es sei denn, wir waren draußen, um dort mit unseren Freunden herumzutoben. Irgendein Spiel, bei dem wir rennen mussten. Oder eine Runde Inlineskatzen. Aber auch Fädelspiele, Gummitwist und Seilspringen standen auf der Tagesordnung.

Diese 90er waren einfach eine komplett andere Zeit. Eine schöne, nicht wahr? Wir erinnern uns doch nur zu gerne zurück an die Diddl-Mäuse oder eine Runde BRAVO-TRAUBE, bei der wir die Knete zerquetschen oder zerschneiden konnten, um sie danach wieder zu einer Spielfigur zu formen. Einige der kultigsten 90er-TV-Werbespots hat wahrscheinlich jeder noch vor Augen. Vielleicht suchst du parallel zum Lesen einfach mal bei YouTube nach ihnen. Kindheitserinnerungen werden wach, garantiert!

WENN EINE FIGUR
FÜR DIE 90ER-JAHRE
STEHT, DANN JA WOHL

DIDDL

ODER?



Foto: ullstein bild - Nayhauf

Im Jahr 1991 war es so weit – die Diddl-Postkartenserie erschien. Besonders Mädchen und junge Frauen zwischen sieben und 25 fanden **Diddl**, die kleine Springmaus suuupersüß und wollten sie einfach nur knuddeln. 48 Postkarten mit Diddl-Motiven gab es damals zu kaufen, und diese waren innerhalb kürzester Zeit vergriffen, weshalb man sich entschied, das Produktsortiment Stück für Stück auszubauen. 1992 kamen die ersten Plüschmäuse auf den Markt, Diddl-Blöcke wiederum zwei Jahre später. Ihr erinnert euch sicher – ab der Erscheinung wurden die Schulhöfe zu Tauschbörsen und die heimischen Kinderzimmer zu Sammelstätten. Die 90er-Kids gaben teilweise ihr ganzes Taschengeld dafür aus und hefteten die Blättchen in ihren Sammelordnern ab. Eine Diddl-Epidemie griff um sich, wie DER SPIEGEL damals schrieb. Kein Wunder, die Figur traf schließlich den berühmten Nerv der Zeit. Vor allem durch die Plüschtiere entwickelte sich die Springmaus zum europaweiten Phänomen – und das ganz ohne Film und Fernsehen.



Die Slogans „Ich denk’ ganz doll an dich!“ oder „Ich hab’ dich superlieb!“ feuerten den Ausnahmezustand in Deutschland nur noch zusätzlich an – dadurch wurde **Diddl** zur ersten Wahl, wenn man ein Geschenk für eine geliebte Person suchte. Ihr wisst doch sicherlich noch: Fast alle Mädchen bekamen damals zum Schulanfang eine Diddl-Schultüte mit einer Plüschmaus überreicht. Und sogar für die Jungs gab es passende Mäuse, denn die Macher setzten nicht nur auf reine Mädchenfreundschaften. Es folgten Diddl-Schulranzen mit Schreibutensilien, zahlreiche Bettwäsche-Kollektionen, Diddl-Kleidung, Geschirr, Kalender und und und.



Jeden Monat erschien außerdem das Diddl-Magazin „Diddls Käseblatt“ auf Deutsch, Französisch und Niederländisch. Bald betrug die Auflage des Käseblatts 600.000 Stück und wuchs genau wie die Produktpalette. Es trudelten jeden Tag tausend Fanbriefe beim Vertrieb ein, 300 Mitarbeiter mussten sich mittlerweile um alles rund um **Diddl** kümmern. Anschließend folgte eine eigene Bühnenshow mit der Springmaus.

Im Jahr 2013 war das Portfolio auf 1.000 Produkte angewachsen. Die damalige Vertriebsfirma Depesche merkte jedoch, dass die Nachfrage aufgrund anderer Trends langsam nachließ. Zum Ende des Jahres stellte man die Produktion ein und der Erfinder Thomas Goletz erhielt die Verwertungsrechte an seiner Maus zurück.

Wir 90er-Kids werden **Diddl** in guter Erinnerung behalten. Nicht als nervige kleine Figur, die manch einen in den Wahnsinn trieb, sondern als Symbol der 90er. Ein Symbol für Freude und Freundschaft.

PUPPY SURPRISE

KUSCHELTIERE MIT JEDER
MENGE NACHWUCHS
IM BAUCH!



Foto: © 2022 Hasbro Nutzung mit Zustimmung des Rechteinhabers

Viele Mädchen und Jungs besaßen damals ein Kuscheltier mit Reißverschluss oder Klettverschluss am Bauch, durch den man in eine Innentasche greifen konnte. Und schon hatte man kleine Baby-Kuscheltiere in der Hand. Natürlich konnte kein Kind der Hasbro-Werbung widerstehen, in der ab 1991 Mädchen ihren Hunden über das Hartplastik-Gesicht streichelten und sich dann über den Nachwuchs freuten, der aus dem Muttertier herausprang. Ein enormer Hype entstand durch die Werbespots und bald waren alle Eltern gezwungen, den Kindern zum Geburtstag oder eben an Weihnachten eine **Puppy Surprise** zu kaufen. Den Namenszusatz „Surprise“ trugen die Puppen, weil man sich überraschen lassen musste, ob sich drei, vier oder gleich fünf Babys im Bauch des schwangeren Muttertiers befanden.

Natürlich konnte man direkt erkennen, ob es sich bei den Babys um einen Jungen oder ein Mädchen handelte, denn die weiblichen Kids wurden immer mit Schleifchen gekennzeichnet. Viele Hersteller kopierten die Idee schon wenig später und brachten endlos viele Kuscheltiere mit Babybauch auf den Markt, nicht nur Hunde. Bald waren auch Meeresbewohner, Dschungelhelden und weitere Haustiere erhältlich. Das Original bleibt natürlich trotzdem **Puppy Surprise** und daran erinnern wir uns alle gerne zurück. Man kann die Puppy-Surprise-Kuscheltiere übrigens immer noch kaufen. Heute sind es zumeist Hunde und Wildkatzen in den Farben Rosa, Lila und Pink. Es gibt sie aber auch weiterhin im grünen und blauen Look für die Jungs.

TAMAGOTCHI

DAS ERSTE VIRTUELLE
HAUSTIER ZUM MITNEHMEN!

Foto: BANDAI NAMCO



„Mama, ich möchte ein Küken haben!“

„Ein echtes?“

„Nein, ein Tamagotchi!“

Solch eine Unterhaltung mussten in den 90ern wohl etliche Eltern mit ihren Kindern führen, denn die **Tamagotchis** waren damals der heiße Scheiß! Und das nicht nur für die kleinen Mädchen. Was 1995 mit den Computerspielen von Ubisoft begann, in denen man sich um seine virtuellen Katzen und Hunde kümmern musste, ging schon wenig später mit den **Tamagotchis** in einen riesigen Hype über. Ziel der japanischen Erfinderin (die übrigens ursprünglich Kindergärtnerin werden wollte) war es, Kindern eine günstige Variante zu bieten, ein Haustier zu halten, so ganz ohne Futter- und Tierarztkosten. Der Name „Tamagotchi“ ist übrigens eine Kombination aus den japanischen Wörtern „tam-ago“ (Ei) und „ouchi“ (Uhr).

1996 wurden die Tamagotchi-Anhänger vom japanischen Konzern BANDAI (heute Teil von BANDAI NAMCO) auf den Markt gebracht, erschienen jedoch erst am 12. Mai 1997 zu einem Preis von 30 DM in Deutschland. Doch die Konkurrenz schlief auch in diesem Fall nicht. In der Zwischenzeit kamen nämlich schon zahlreiche günstigere Kopien heraus, die teilweise sogar noch mehr Funktionen hatten. Der Verkauf dieser kopierten Plastikeier wurde nach der Einführung des Originals durch dessen Lieferengpässe angeheizt. Doch Original bleibt nun mal Original. Ende 1997 hieß es dann: 15 Millionen verkaufte Exemplare weltweit (davon alleine zwei Millionen in Deutschland)! Kein Wunder, war das kleine Ei für die 90er-Jahre in seiner Einfachheit doch recht spektakulär. Ein kleines Display, das schwarze Pixel darstellte und dazu drei Knöpfe, die aus dem Plastikgehäuse (natürlich eiförmig) herausragten.

Sobald das Küken schlüpfte, waren wir für das digitale Wesen verantwortlich. Und das war nicht immer ganz einfach, oder? Das Küken wollte mal schlafen, dann wieder gefüttert werden, es wollte Spiele spielen und brauchte seine Mama, also uns, um seine Hinterlassenschaften zu entsorgen. Es meldete sich immer ganz beliebig und ohne Vorwarnung. Dann waren wir vor dem Display gefragt! Denn wenn man sich nicht richtig um sein Küken kümmerte, ist es verstorben. War es so weit, konnte man sein Küken auf einer eigens dafür konstruierten Website beerdigen – dem virtuellen Tamagotchi-Friedhof, der auch heute noch im World Wide Web existiert.

Aber zum Glück gab es dann ja noch den Resetknopf, der dafür sorgte, dass ein neues Küken schlüpfte, welches wir dann wieder bemuttern konnten. Doch der eigentliche Anreiz bestand natürlich darin, es gar nicht erst so weit kommen zu lassen, was damals mit Sicherheit ziemlich viele Lehrer auf die Palme brachte. In der allerersten Generation konnten die Küken nämlich schon innerhalb von Stunden versterben. Die Folge: Wir nahmen sie mit in die Schule. Übrigens gab es in den 90ern auch einen Song namens „Tamagotchi“ (vom Eurodance-Projekt Squeezer), welcher bis auf Platz 55 der Charts kletterte. Der Küken-Hype klang nach dem Erscheinen einer zweiten Tamagotchi-Version allerdings auch recht schnell wieder ab.

Ausgestorben sind sie deswegen aber noch lange nicht. Heute gibt es sogar eine Tamagotchi-App für alle Smartphones. Und zum 20-jährigen Jubiläum im Jahr 2017 legte BANDAI NAMCO unser **Tamagotchi** wieder auf. Zwar 60 Prozent kleiner und zunächst nur in Amerika, aber immerhin ohne modernen Technik-Schnickschnack, also mit dem altbewährten LCD-Display der 90er-Jahre – ganz ohne Hintergrundbeleuchtung. Die Retro-Variante verkaufte sich sehr gut, weshalb man ein Jahr später bekannt gab, dass auch das Original von 1997 wieder in den Verkauf gehen wird. Willkommen zurück, **Tamagotchi**!



Fotos: BANDAI NAMCO

FURBY

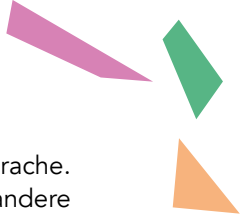
ES WAR EINMAL EIN KLEINES
FLAUSCHIGES TIERCHEN IN DEN
VERRÜCKTESTEN FARBEN!



© 2022 Hasbro Nutzung mit Zustimmung des Rechteinhabers.

Zur Feriensaison 1998 kam eine Revolution im Bereich „Elektronisches Spielzeug“ nach Deutschland – **Furby**! Das kleine Eulentier wurde vom amerikanischen Unternehmen Tiger Electronics erfunden. Die 1978 gegründete Firma zog damit schnell das Interesse vom Spielzeughersteller Hasbro auf sich. Der kaufte Tiger Electronics und brachte die Entwicklung von **Furby** schnell voran. Mit großem Erfolg! 1998 und 1999 avancierte **Furby** zum beliebtesten Spielzeug weltweit! Doch was konnte unser **Furby** noch mal alles? Es war ein ziemliches Technikwunder. Denn durch insgesamt fünf verbaute Sensoren wusste es sofort, was es machen sollte.

Ein Sensor im Mund registrierte die Fütterung. Ein Lichtsensor war verbaut, damit es auch wusste, wann es Zeit zum Schlafen ist. Dazu zwei Bewegungssensoren im Bauch- und Rückenbereich, um festzustellen, ob es gestreichelt, gekitzelt oder in der Luft bewegt wird. Und ein Geräuschesensor, damit wir mit ihm reden konnten. Der verbaute Mikroprozessor sorgte dafür, dass **Furby** immer mehr dazulernte. Etwa 800 Wörter der Landessprache waren in ihm programmiert, die wir nach und nach freischalten durften. Wir hatten eine Menge zu tun! Zum Beispiel fleißig füttern und sich so oft wie möglich mit **Furby** beschäftigen. Doch Vorsicht beim versteckten Reset-Knopf! Damit hatte das Haustier nämlich plötzlich alles Erlernte wieder vergessen. Hat dieser Knopf auch dich damals verzweifeln lassen?



Außerdem sprach **Furby** noch weitere 200 Wörter in der Furby-Fantasiesprache. Doch Worte waren noch lange nicht alles. **Furby** gab jedoch auch andere Geräusche von sich. Es konnte singen, lachen, meckern oder rülpfen. Zudem war es in der Lage, seine Ohren wackeln zu lassen und seine Augen (inklusive Augenlider) sowie den Mund zu bewegen. Mit seinen kleinen Füßchen wurde es sogar zum Tänzer. **Furby** konnte zwar krank werden, jedoch nicht sterben (wie z. B. ein Tamagotchi-Küken). Was ein Glück für uns 90er-Kids! **Furby** besaß übrigens eine Infrarotschnittstelle, um mit seinen Artgenossen kommunizieren zu können (unter anderem, um sie sich gegenseitig Lieder vorzusingen). Doch durch diese Schnittstelle war es auch möglich, dass es einen anderen **Furby** mit einer Krankheit infiziert. Findige Technik-Freaks entwickelten deshalb eine Fernbedienung, um diese Funktion automatisch auszulösen, was damals bestimmt für die eine oder andere Schweißperle bei den Entwicklern sorgte. Der wahrscheinlich einzige Spielzeug-Virus der Geschichte war aber irgendwann vergessen, denn der Spaß an **Furby** stand weiterhin an erster Stelle. Irgendwie hatte doch jeder einen, oder? **Furby** gab es damals übrigens für 119 DM! Der Wucherpreis, welcher natürlich mit der enormen Technik einhergeht, konnte die 40 Millionen Käufer trotzdem nicht aufhalten. Bereits im Erscheinungsjahr 1998 hatte Hasbro 10 Millionen Dollar Gewinn mit ihnen erzielt.

Durch die Überpräsenz fiel **Furby** auch irgendwann dem Produzenten Mike Finnell und Regisseur Joe Dante auf, die zusammen „Gremlins“ machten (Teil 2 des Kult-Films erschien 1990, also acht Jahre zuvor). Sie wussten sofort, dass man das Furby-Design von ihren kleinen Monstern abgekupfert hatte, und leiteten alles an Warner Bros. weiter. Die sorgten dann für einen Rechtsstreit, obwohl Hasbro bereits langjähriger Partner von ihnen war. Das Ergebnis: die Zahlung einer siebenstelligen Summe an das Studio. Aber halt mal! Gab es nicht auch einen Mogwai-Furby? Richtig! Dieser erschien mit Armen und Beinen im Jahr 1999 und wurde weltweit 250.000-mal verkauft. Sicher kein schlechtes Geschäft für beide Parteien, die nun wieder Partner waren. Verrückte Welt! Und wer noch einen auf dem Dachboden hat: nicht vergessen – niemals ins Sonnenlicht, nicht mit Wasser in Berührung bringen und NIE, absolut NIE nach Mitternacht füttern! Oder vielleicht doch, denn man kann mit gut erhaltenen Exemplaren ordentliche Preise erzielen.

1999 erblickten auch die Baby-Furbys das Licht der Welt. Sie waren kleiner und hatten eine deutlichere Sprachausgabe, allerdings keine Füße, weshalb sie auch nicht tanzen konnten. Heute gibt's **Furby** immer noch – natürlich modernisiert (z. B. mit Bluetooth anstelle von Infrarot).

Noch ein Fun-Fact am Ende: Berichten zufolge hat die National Security Agency (NSA) ihren Mitarbeitern und Besuchern damals streng verboten, **Furby** mit in ihre Gebäude zu nehmen, da sie Angst hatten, es könnte benutzt werden, um sie auszuspionieren und ihre Gespräche aufzuzeichnen. NSA ... Abhören ... War da nicht mal was?

MAGIC: THE
GATHERINGDAS BELIEBTESTE
90ER-KARTENSPIEL!

Foto: © 2022 Hasbro Nutzung mit
Zustimmung des Rechteinhabers.

1993, als das World Wide Web kostenlos für die Öffentlichkeit freigegeben wurde, griff auch das Sammelfieber um sich. Fünf Farben, fünf Elemente. Das sind die Grundbausteine des MAGIC-Kartenspiels, das den Zusatz „The Gathering“ trägt. Am Anfang bekam das Spiel mit „Die Zusammenkunft“ auch die deutsche Variante des Titelsatzes verpasst, der aber auch schon recht bald wieder wegfiel. Spieleentwickler Richard Garfield ist der Schöpfer der beliebten Karten. Seine Intention war es, mit ihnen die Pausen der Spieler des Rollenspiel-Klassikers „Dungeons & Dragons“ zu füllen, welcher im deutschsprachigen Raum bereits 1983 erschien. Doch aus **MAGIC: The Gathering** wurde weitaus mehr.

Richard Garfield erschuf ein Spiel, das um die Welt ging und den Vorreiter für Pokémon, Yu-Gi-Oh und viele andere bildete. Zunächst bot er dem Unternehmen Wizards of the Coast allerdings ein anderes Spiel an, das er entwickelte. Doch dieses war zu teuer in der Produktion, weshalb er eine Absage erhielt. Im zweiten Anlauf brachte er **MAGIC** ins Spiel und bekam schließlich den Zuschlag. Ein lohnender Deal für beide Seiten! Millionen von Karton-Karten wurden anschließend verkauft und es regnete Branchen-Preise für das Spiel. Im April 1999 erschien die bereits sechste Version, die du oben auf dem Foto abgebildet siehst. Mit dieser 350 Karten umfassenden Ausgabe wurde auch das Regelwerk komplett neu gestaltet und die Kartentexte wurden angepasst.



Fortan wollte jeder ein Zauberer sein und mit seinem Deck die Freunde besiegen. Ziel des Kartenspiels ist es nämlich, die Lebenspunkte des Gegners mithilfe der eigenen Monsterkreaturen und Energiekarten zu reduzieren. Allerdings gilt das Regelwerk als sehr umfangreich. Kein Wunder, es gibt ja auch immerhin schon über 17.000 verschiedene Karten! Im Jahr 1999, als schon weit mehr als zwei Milliarden Karten über die Ladentheken gingen, kaufte Hasbro das Unternehmen Wizards of the Coast (in dem Erfinder Richard Garfield im Laufe der Zeit übrigens auch zum Teilhaber wurde) für angebliche 325 Millionen Dollar auf und vertreibt das Kartenspiel bis heute! Zwischen 2008 und 2016 druckten sie über 20 Milliarden Karten. Würde man diese aneinanderreihen, ergäbe sich eine Strecke von 1,7 Millionen Kilometern, also 4,6-mal zum Mond und zurück. Einfach unfassbar!

Eine der wertvollsten Karten stammt übrigens aus dem sogenannten Alpha-Set des Jahres 1993 – der „Schwarze Lotus“ („Black Lotus“). Dieser wurde nur 1.100-mal gedruckt, ist somit sehr selten. Er gehört zu den „Power Nine“, den mächtigsten Karten des gesamten Spiels, und darf heute nur noch in einem Vintage-Modus gespielt werden. Gehandelt wird die Karte im perfekten Zustand für mehrere Zehntausend Dollar, was in der Vergangenheit schon häufig für mediale Aufmerksamkeit sorgte. Zum Beispiel öffnete ein Spieler bei einer Veranstaltung im Jahr 2018 ein noch original verschweißtes Booster Pack aus den 90ern und entdeckte jene Karte darin. Jackpot!

Ebenfalls 2018: Zum 25-jährigen Jubiläum von **MAGIC** erschien mit „Dominaria“ eine Edition, die sich auf die erste Welt des Kartenspiels bezieht. Wir können uns also sicher sein, dass in Zukunft noch viele weitere Generationen mit dem Sammelfieber infiziert werden!

GEH MAL AUS' M INTERNET!

**Ob Spiel & Spaß, Snacks & Getränke,
Serien, Technik, Mode, Sommerhits
oder Eurodance – die 90er waren
unser Jahrzehnt!**

BIST DU BEREIT FÜR EINE ZEITREISE?

**DIE IDEALE
UNTERHALTUNG
VOR UND NACH
EINER
90ER-PARTY!**



ISBN: 978-3-8313-2453-8



9 783831 324538