Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Videospiele-Anzeigen in Micky Maus Magazinen der 1990er Jahre

André Eymann · Samstag den 29. Juni 2019

> O geliebtes Entenhausen, du Hort meiner Jugend, du Freund meines Alters! Schmatz!
>
> *Donald Duck in "Wiedersehen mit Folgen", Micky Maus-Magazin Nr. 19 vom 6.5.1993*

Hand aufs Herz: wer liebt sie nicht, die unvergänglichen Geschichten von Donald, Micky Maus, Daniel Düsentrieb oder Onkel Dagobert? Wie viele Urlaube, Schulschwänzstunden und Sommernachmittage haben wir uns in den Abenteuern von Entenhausen verloren und dabei gelacht und mitgefiebert?

Keine Frage: Disneys Entenhelden gehören zu unserer Kindheit wie das Nutellabrot oder Mirácoli mit Parmesan. Neulich brachte mein Neunjähriger einen Stapel alter *Micky Maus*-Magazine vom Bücherflohmarkt mit nach Hause. Sofort wurde wieder geschmökert. Obwohl uns dabei die Brause-Bonbons von Frigeo, Smarties oder ein kühles Ed v. Schleck fehlte, war es wieder da: das wohlige Gefühl der Kindertage.

Ich staunte nicht schlecht, wie viele Videospiele-Anzeigen sich in den Heften versteckten. Sie erzählen von vergangenen Hits, Lieblingssystemen und bezaubern durch tolle Illustrationen. Deshalb halte ich in diesem Beitrag nun die Zeit fest und möchte sie euch zeigen – die magischen Erinnerungen an die Games der 1990er Jahre.

An dieser Stelle ganz herzlichen Dank für die Unterstützung der Egmont Ehapa Media GmbH / Product & PR Manager-Magazins, die mir die Veröffentlichung der Anzeigen im Rahmen des Beitrags gewährt hat.

Von Magie und Chaos

Die Anzeige zu “The Magical Quest Starring Mickey Mouse” von 1993 für das Super Nintendo wartet mit einem Zitat des legendären Spielemagazins “Power Play” von Boris-Schneider Johne und Heinrich Lenhardt auf. Vom “bisher besten Disney-Spiel” ist die Rede und tatsächlich: der Werbetext macht sofort Lust, in die fantastische 16-Bit-Welt einzutauchen.

Als attraktive Vollseite mit kraftvollen Farben blieb ganz sicher so manches Kind an dieser Anzeige hängen und wer weiß: vielleicht wurde aus dem papiernen Anreiz so manches Geburtstagsgeschenk.

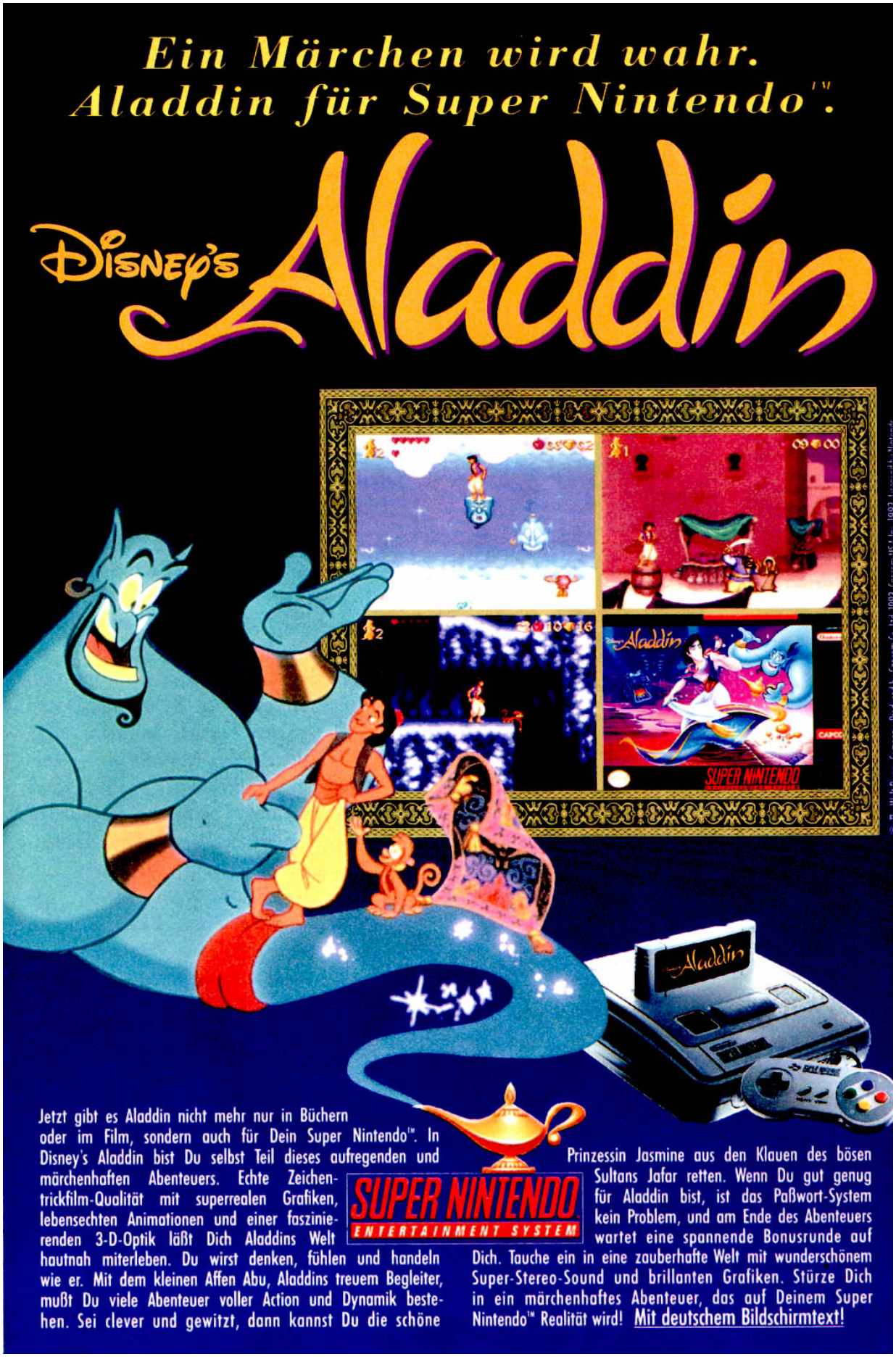
Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Werbeanzeige für "The Magical Quest" für das Super Nintendo. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 15 vom 07.04.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

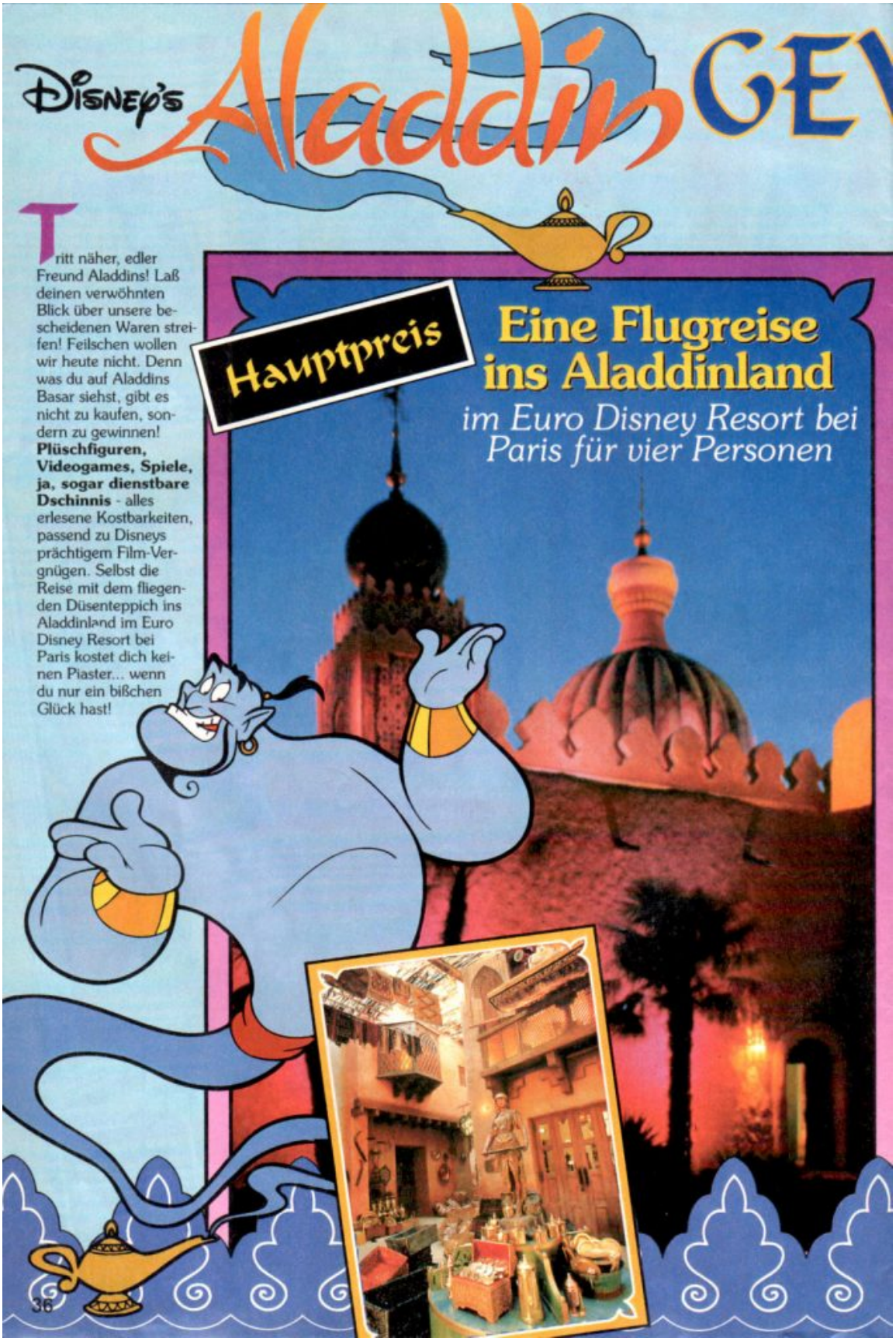
Wild, wilder, Bart Simpson! “Das Chaos ist perfekt.” – Da werden sofort Assoziationen an das Kinderzimmer geweckt, oder? Zwischen alten Socken, Legosteinen und natürlich *Micky Maus*-Heften, passte schon bald der Game Boy oder ein Nintendo-Entertainment-System. Den geliebten Serienheld aus den Simpsons dann selbst auf seinen verrückten Abenteuern steuern zu können, würde die Kinderträume vervollständigen. Und so traf Acclaim mit dieser Anzeige sicher mitten ins Herz unserer Liebsten.

Werbeanzeige für verschiedene Simpsons-Videospiele von Acclaim. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 19 vom 06.05.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Wer einmal Disneys Aladdin auf dem SEGA Mega Drive oder dem Super Nintendo gespielt hat, weiß, wie sehr das Jump’n’Run von David Perry verzaubern kann. Aladdin durch die magischen Schauplätze des gleichnamigen Films hüpfen zu lassen und dabei allerlei Gefahren zu bestehen, hat viele Kinder seinerzeit begeistert. “*Aladdin ist das beste Mega-Drive-Modul überhaupt*“, textete das amerikanische Magazin Video Games in der Ausgabe 11/93. Eine Feststellung, der vermutlich noch heute viele zustimmen würden.



Werbeanzeige für Disneys Aladdin für das Super Nintendo. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 46 vom 11.11.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)



Werbeanzeige für Disneys Aladdin inkl. der Erwähnung des SEGA Mega Drive-Spiels. *Micky Maus*-Magazin Extraheft von 1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

- Werbeanzeige für Disneys Aladdin inkl. der Erwähnung des SEGA Mega Drive Spiels. *Micky Maus*-Magazin Extraheft von 1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Neben den Spielkonsolen standen vereinzelt auch bereits Heimcomputer in den Kinderzimmern. In

Deutschland waren das im Schwerpunkt natürlich der Commodore 64 oder der Commodore Amiga. Die folgende Anzeige zum Amiga 600 gehört dabei eher zu einer Seltenheit. Weitaus verbreiteter als der 600er war das Modell Amiga 500, der bereits seit 1987 etabliert war. Die knallige Werbung für Zool und Pinball Dreams sollte auf das neue Amiga-Modell hinweisen, das 1992 eingefügt wurde.

Bei Zool von Firma Gremlin Graphics handelt es sich um eine Jump’n’Run im Stile von SEGAs Sonic the Hedgehog. Triva: Zool gilt als eines der ersten Spiele mit Produktwerbung. Pinball Dreams von Digital Illusions ist eine legendäre Flipper-Simulation, die mit ihrer Geburt 1992 einer ganzen Serie von Nachfolgern den Weg geebnet hatte.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Werbeanzeige für den Commodore Amiga 600 und die Spiele Zool sowie Pinball Dreams. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 22 vom 27.05.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

In dieser Promotion für das Euro-Disneyland findet sich der Commodore 64 in Form des “Video Supergame 64”-Packs. Genau zehn Jahre nach seinem Erscheinen war der Heimcomputer von Commodore noch immer ein begehrtes Spielsystem. Das Modul “Super Games” beinhaltete die Spiele Colossus Chess 2, International Football und Silicon Syborgs.

Werbeanzeige für das Euro Disneyland inkl. eines Commodore 64 Video Supergame 64 Pakets. *Micky Maus*-Magazin von 1992. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Auch das gab es 1991 noch: LCD-Spiele für unterwegs. Was ab 1980 mit Nintendos Game & Watch das Licht der Welt erblickte, lebt bis heute fort. Die Anzeige von Teenage Mutant Ninja Turtles Splinter Speaks kommt – wie sollte es anders sein – in einem knackigen Schildkröten-Grün daher und verspricht “Klasse Grafik und Irren Sound”. Cowabunga! – Typisch für die Werbetexte der 90er werden die Kinder mit einer kurzen und klaren Ansprache begeistert. “Du bist ein Turtle, leg los!”

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Werbeanzeige für Konami LCD-Spiel Teenage Mutant Ninja Turtles Splinter Speaks. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 23 vom 29.05.1991. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Immer wieder finden sich auch “kleinere Anzeigen” mit Videospielbezügen in den *Micky Maus*-Magazinen. So werden unter anderem “Super Mario-Kartenspiele” oder “Computer-Camps” beworben. All das passt natürlich in den Zeitgeist und zeigt uns, welche Dinge damals wichtig waren.

Was seinerzeit der Disney-Bettbezug war, ziert heute die Motive von Star Wars oder Iron Man. Immer dabei: das SEGA Mega Drive. Aber auch klassische Spielsachen wie das “Fotolabor” oder Produkte wie die Disney-Armbanduhr ließen Kinderherzen schmelzen.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

- Werbeanzeige für verschiedene Produkte inkl. Super-Mario-Kartenspiele von CBD. *Micky Maus*-Magazin von 1992. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Werbeanzeige für ein Gewinnspiel inkl. einer Darstellung des SEGA Mega Drive sowie eines Computer-Camps. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 20 vom 13.05.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Als Lerncomputer im “Notebook”-Look kam der Genius Leader von VTech daher. Mit seinen 23

Programmen war der “Leader” dazu gedacht, die Kinder an Lernsoftware und den Übergang zu einem echten Computer heranzuführen. Passend zum Weihnachtsfest wurde diese Anzeige in der November-Ausgabe platziert. Übrigens: die chinesische Firma aus Hong Kong gibt es noch heute. Sie stellt nach wie vor Lernspielzeuge für Kinder von 0 bis 10 Jahren her.

Werbeanzeige für das Genius Leader Notebook von VTech. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 46 vom 11.11.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Im kleinformatigen Disney-Magazin LIMIT findet sich in der Rubrik FUN eine Anzeige für Micro Machines von Codemasters für das Mega Drive. Interessant sind auf dieser Doppelseite die Charts. Auf Platz 1 finden wir 1993 Tiny Toons, gefolgt von Super Mario Kart. Nintendos Zelda 2 von 1988 befindet sich immerhin noch auf Platz 8. Außerdem wurde im Rahmen der Anzeige SEGA Zubehör wie bspw. ein Rucksack, Softcases oder Pin Sets verlost.

Werbeanzeige für Micro Machines für das SEGA Mega Drive inkl. SEGA Zubehör. Disneys LIMIT Magazin, Ausgabe Nr. 8 vom August 1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Bühne frei für Bugs Bunny und die Tiny-Toons-Spielserie. Als Lizenzableger der gleichnamigen TV-Zeichentrickserie von Warner und Amblin fand der lustige Hase Anfang der 90er dank Konami auch seinen Weg auf SEGA- und Nintendo-Konsolen. Die Spiele sind in der Regel kindgerechte Platformer mit großen Figuren und abwechslungsreichen Szenen. Insgesamt wurden bis heute ca. 20 verschiedene Videospiele zur Serie produziert. Das letzte Spiel (Tiny Toon Adventures: Buster’s Bad Dream) erschien 2002 für den Game Boy Advance.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Werbeanzeige für die Tiny-Toon-Videospielserie von Konami. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 46 vom 11.11.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Gäbe es einen Preis für die skurrilsten und vielleicht “schrägsten” Anzeigen zu Videospielen in den 90ern, dann wäre SEGA mit seiner Werbung für das Game Gear ganz vorn mit dabei. Knallige, große Buchstaben und stark emotional aufgeladene Texte bestimmen die Kampagnen. Die ebenfalls leicht schrägen Fotos runden den Werbehammer ab. So krass wie SEGA war damals niemand. An diesem Stil hielt SEGA auch bei der Dreamcast (ab 1999) fest. Niemand konnte diese Anzeigen leicht übersehen. Motto hier: “Game Gear 4 FUN”.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten

Werbeanzeige für das SEGA Game Gear. *Micky Maus*-Magazin, Ausgabe Nr. 15 vom 07.04.1993. (Bildrechte: Egmont Ehapa Media GmbH)

Das war unser kleiner Überblick über Videospiele in *Micky Maus*-Magazinen der 1990er Jahre. Ganz sicher werdet ihr, sofern euch die Magazine vorliegen, weitere Schätze in ihnen finden. Im Rückblick erinnern uns diese Anzeigen an die bunte Vielfalt und legendäre Spiele, die sich in unsere Herzen gespielt haben.

Kannst Du Dich an die hier vorgestellten Spiele erinnern? Hattest Du eine SEGA Mega Drive oder ein Super Nintendo? Lösen diese Anzeigen Erinnerungen oder Gefühle in Dir aus? Lass es uns in den Kommentaren wissen!

Weiterführende Links

- Interview mit Boris Schneider-Johne über u. a. die Power Play
- Heinrich Lenhardt von der Power Play hier bei VSG
- Das Heimcomputerjahr 1984
- Testbericht von Jan Barysch zu Aladdin für das SEGA Mega Drive (Scans auf ninretro.de)
- Egmont Ehapa Media GmbH

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 29. Juni 2019 um 08:35 in der Kategorie: Medien & Literatur. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.