



VEREINSSPRECHER IM INTERVIEW

Spannende Eindrücke von Luna und Knipsi

Gaming- Underdogs

SPIELE, DIE IHR KENNEN SOLLTET

OZMG UND SEINE
TWITCHLER

DAS GROSSE
Preis ausschreiben

Inhalt

Vorwort	3
Interview	4
Twitch Streamer	8
News Flash	15
Rätsecke	16
(Gamer-) Persönlichkeitstest	18
Unterschätzte Schätze	20

Impressum

Herausgeber

Death-Zone-Multigaming
Verein für Video, Spiele-Kultur und Soziales
Kiefernweg 2, 4523 Neuzeug, Österreich

Redaktion

Julia Buchholz (judyb)
Nina Hartmann (minifuxx)
Marcel Krohnfeld (i98zer0)

Bildnachweise

Death-Zone-Multigaming, Canva
steamcommunity.com, privat

Druck

WIRmachenDRUCK.de
(wir-machen-druck.de)

Kontakt

www.death-zone-multigaming.de
support@death-zone-multigaming.de



Vorwort

Liebe Mitglieder und Freunde,

willkommen zur dritten Runde unseres DZMG-Magazins – ja, richtig gelesen: Ausgabe Nummer drei! Wer hätte gedacht, dass wir's so weit bringen? Wir jedenfalls freuen uns riesig, dass unser kleines Heftchen inzwischen fest zu unserem Vereinsleben gehört.

Auch diesmal nehmen wir euch wieder mit hinter die Kulissen von Death-Zone-Multigaming. Unser Verein ist nicht einfach nur eine Truppe von Gamern – hier treffen sich Leute mit Leidenschaft, Einsatz und der Fähigkeit, sich auch nach der fünften verkorksten Runde noch nett „GG“ zu sagen. Teamgeist deluxe, könnte man sagen.

Ob beim gemeinsamen Zocken, in Community-Events oder beim Quatschen auf dem Discord – bei uns ist eigentlich immer was los. Und das Beste daran: Jeder bringt sich auf seine Art ein. Manche schmeißen Events, andere sorgen für die gute Laune – und einige streamen das Ganze sogar live raus in die Welt. Unsere Streamer sind quasi unsere Außenposten im Internet: Sie zeigen, wie cool, chaotisch und herzlich es bei DZMG zugeht – natürlich mit ordentlich Humor und jeder Menge Herz.

In diesem Heft erwartet euch wieder ein spannendes Interview, eine ganz besondere Vorstellungsrunde, Mitmachspaß und garantiert auch der ein oder andere Lacher. Also: Snacks und Stift bereitlegen und reinschauen!

Viel Spaß beim Lesen und: Bleibt verbunden – online wie offline!

Euer

DZMG-Redaktionsteam
judyb, minifuxx, i98zer0

Vereinsprecher im Interview

LUNA & KNIPSI

Wie würdet ihr einem neuen Vereinsmitglied in eigenen Worten erklären, was die Position des Vereinssprechers bedeutet und was ihr in dieser Rolle macht?

Luna: Die Tätigkeit eines Vereinssprechers besteht hauptsächlich in der Kommunikation. Wünsche von Mitgliedern werden an den Vereinssprecher weitergegeben und dann an die entsprechende Position weitergeleitet. Zudem sind wir auch eine Art Kummerkasten. Wir sind immer da, wenn jemand etwas auf dem Herzen hat. Zusammengefasst: eine Mischung aus Aufgabenverteilung, Stimme des Vereins und Kummerkasten. Möchtest Du noch was hinzufügen?

Knipsi: Ich muss natürlich meinen Standardspruch hinzufügen:
"Wir sind die neutrale Schweiz" ;)

**Luna, du hast ja seit diesem Jahr einen neuen Kollegen, den Knipsi.
Teilt ihr euch die Arbeit irgendwie auf?
Und wenn ja, wie macht ihr das?**



Luna: Ich bin unglaublich froh, dass Knipsi an meiner Seite im Vereinssprecherposten ist. Es ist toll zu wissen, dass ich ein verlässliches Backup habe, das wirklich motiviert ist. Was die Arbeitsteilung betrifft, behalten wir beide alle Aufgaben im Auge. Bevor wir die Plattform gewechselt haben, habe ich Knipsi immer informiert, und er konnte nachfragen, ob es etwas Neues gibt. Die Kommunikation war immer schnell, sei es über WhatsApp oder Discord. Wir teilen uns die Aufgaben gut auf. Es ist nie so ein Ding: "Das hat Luna gemacht, das hat Knipsi nur gemacht." Sondern wir sind schon eine gemeinsame Einheit, das merkt man sehr.

Knipsi, du bist jetzt neu in dieser Position und warst vorher noch nicht im Vereinsteam. Wie wurdest du aufgenommen und wie hast du das empfunden? Fühlst du dich in deiner jetzigen Position wohl?

Knipsi: Ich fühle mich sehr wohl in dieser Position. Ich habe nur positive Rückmeldungen erhalten und wurde herzlich aufgenommen. Bisher gab es nichts Negatives.

Welche Art von Anliegen erreicht euch? Sind das Streits oder andere Anfragen, wie zum Beispiel "Wer soll das tun"? Was genau habt ihr in solchen Fällen gemacht?

Luna: Wenn ich die Zeit Revue passieren lasse, haben uns viele verschiedene Anfragen erreicht. Besonders auffällig sind die vielen Probleme, die uns erzählt wurden – nicht nur technische, sondern auch persönliche Anliegen, bei denen jemand ein offenes Ohr gesucht hat. Seit Beginn dieses Jahres hatten wir viele Gespräche, aber ich kann mich an keines erinnern, das negativ ausgegangen ist. Wir haben alles lösen können, worüber ich sehr glücklich bin. Natürlich spielen nicht nur wir eine Rolle, sondern auch die Leute, die mit ihren Anliegen zu uns kommen. Es gab Anfragen von Herzschmerz bis hin zu Problemen im Verein oder einfach andere Anliegen, wie z. B. Turnier- oder Quizideen. Es ist schön zu sehen, dass bisher alles positiv geendet hat.

Knipsi: Seit ich dabei bin, kann ich nur zustimmen: Die Dinge, die zu uns kamen, konnten wir bisher ohne großes Drama positiv regeln.

Habt ihr bei Streitschlichtungen bestimmte Methoden oder Verfahren, oder macht ihr das eher frei nach Gefühl und mit Menschlichkeit?

Knipsi: Bisher war es situationsabhängig, aber wir haben vor allem auf Verständnis und das Zwischenmenschliche geachtet. Jeder Konflikt ist anders, deshalb haben wir individuell auf jede Person reagiert, ohne dass sich jemand benachteiligt fühlte. Es passt irgendwie zu dem Motto „neutrale Schweiz“, auch wenn es nicht immer ganz stimmt.

Fällt es euch manchmal schwer, neutral zu bleiben und euch in verschiedene Sichtweisen einzufühlen, obwohl ihr ja selbst eine Meinung habt?

Luna: In solchen Gesprächen spielt die eigene Meinung keine Rolle – es geht darum, neutral zu bleiben und sich ganz auf die andere Person zu konzentrieren. Nur wenn explizit nach der eigenen Meinung gefragt wird, darf man sie einbringen. Ansonsten sollte man seine Haltung für sich behalten, um nicht emotional voreingenommen zu sein und objektiv beraten zu können.

Besonders bei Konflikten hören wir uns beide Seiten an, sprechen zuerst einzeln, dann gemeinsam mit den Parteien. Dabei schreiben wir jedes Gespräch mit und überlegen genau, wie wir das Anliegen am besten lösen können. Unser Ziel ist immer, den Konflikt so gut wie möglich zu klären – und das geht nur, wenn wir wirklich neutral bleiben. Am Anfang fiel es mir persönlich schwer, aber mit der Zeit und durch mehrere Gespräche wurde es leichter. Man lernt, Distanz zum Thema zu nehmen, um die andere Person wirklich ernst nehmen zu können.



Das klingt so, als hättet ihr euch in eurer jetzigen Position auch persönlich weiterentwickelt?

Luna: Absolut, dem kann ich zustimmen. Wenn ich mich vor zwei Jahren vergleiche, bin ich definitiv anders. Heute bin ich viel positiver. Der Verein hat mir sehr geholfen, mich weiterzuentwickeln – sei es als aktives Mitglied, Teammitglied oder als Vereinssprecher. Besonders in dieser Position braucht es viel Selbstkontrolle, Neutralität und Professionalität, was man hier definitiv übt. Man kommt auf jeden Fall weiter.

Knipsi: Auch von meiner Seite her ist es so. Im Hintergrund läuft bei mir viel, und der Verein hat mir da sehr stark den Rücken gestärkt. Es ist für mich kein Problem, für jemanden da zu sein oder eine eigene Meinung zu bilden. Aber jemandem zuzuhören, seine Sichtweise zu hören und dann auch die andere Sicht zu hören, ist etwas, das ich schon lange so handhabe. Bevor ich eine Seite auswähle, möchte ich von beiden hören, was passiert ist, weil die Wahrheit meistens irgendwo dazwischen liegt.

Es ist wichtig, beide Seiten gehört zu haben, bevor man eine Meinung bildet, ohne sich auf eine Seite zu schlagen. Meine Meinung gebe ich niemals einfach so preis. Wenn es dazu kommt, dann nach einem Gespräch, in dem wir beide über unsere Wahrnehmungen sprechen. In solchen Gesprächen, wo auch unsere Emotionen mitentscheiden, müssen wir neutral bleiben, und dafür sind auch Gespräche untereinander nötig.

Würdet ihr sagen, dass die Aufgabe als Vereinssprecher eurem Real-Life-Charakter entspricht und ihr euch berufen fühlt, diese Position auszuführen?

Knipsi: Ich kann diese Frage mit einem klaren Ja beantworten. Auch im realen Leben nehme ich oft diese Position ein. Ich kann viel reden, aber auch zuhören, und es ist mir wichtig, in jeder Situation neutral zu bleiben. Selbst wenn ich mit einer Person streite, verhalte ich mich gegenüber anderen nicht anders, und versuche auch im Privaten immer diese Neutralität zu wahren.

Luna: Wer mich in Person kennt, kann sagen, dass ich gerne mal eine kleine "Mama" bin. Ich kümmere mich, wie zum Beispiel eine Decke bringen, bei zu viel Alkohol ein Glas Wasser empfehlen oder einen Kaffee machen. Darin sehe ich mich wirklich stark. Ich habe immer Leuten zugehört und Dinge besprochen, egal ob schön oder problematisch. Als der Verein gegründet wurde und die Position des Vereinssprechers entstand, wusste ich sofort, dass ich diese Position übernehmen wollte, weil ich dem Verein etwas beitragen wollte. Diese Rolle passte perfekt zu meiner Art.

Knipsi: Man muss sehr harmoniebedürftig sein, was eine wichtige Eigenschaft für diese Position ist, da man den Frieden wiederherstellen möchte. Es ist von Vorteil, wenn man vom Charakter her schon so ist.

Luna: Durch viele Diskussionen und Konflikte, die ich schon mein Leben lang mitbekommen und selbst erlebt habe, weiß ich, wie man damit umgeht. Wenn ich auch nur ansatzweise mitbekomme, dass jemand ein Problem hat, stehe ich sofort da und frage, was los ist, in der Hoffnung eine Lösung zu finden. Ich bin selbstbewusst genug, zu sagen, dass ein Großteil des Vereins ebenfalls sagen könnte, dass ich je nach Thema und Situation gute Ratschläge geben und ein guter Zuhörer sein kann. Deshalb war es für mich klar, dass ich diese Position übernehmen muss, um den Leuten zu helfen und etwas weiterzuleiten.

Knipsi, du bist ja relativ spontan in die Position gekommen. Was hat dich dazu bewegt, dich dafür zu bewerben und es auszuprobieren?

Knipsi: Einerseits war es am Anfang eher der Spaß, das "neutrale Schweiz"-Klischee. Aber ich sehe es ähnlich wie Luna, ich finde das Schlichten spannend, möchte daran wachsen und wollte Luna unterstützen. Das waren die Gründe, warum ich mich zur Verfügung gestellt habe.

War das im Nachhinein eine gute Entscheidung für dich?

Knipsi: Es sind jetzt ein paar Monate. Also, ich bereue bisher ... ähm, Moment, lass mich nachzählen, keine Sekunde.

Was möchtet ihr den Lesern am Ende dieses Interviews als Vereinssprecher mit auf den Weg geben?

Luna: Mein erster Gedanke ist: "Hängt euch nicht an kleinen Dingen auf." Wenn euch mal etwas im Verein ärgert, überlegt, ob es wirklich den ganzen Abend verderben sollte. Oft denken Leute tagelang über Kleinigkeiten nach, aber wir sind wie eine kleine Familie und wollen zusammen zocken und Spaß haben. Wir haben immer ein offenes Ohr, egal wie klein das Problem ist. Es gibt aber auch Leute, die es lieber für sich behalten und später explodieren, weil sie es nicht gleich angesprochen haben. Also, wir sind immer für euch da, aber nehmt euch nicht immer alles so zu Herzen. Wir sind alle Gamer und manchmal rutscht uns eine Kleinigkeit raus, die wir nicht so meinen. Wir wollen einfach alle eine gute Zeit haben.

Knipsi: Kommt einfach auf uns zu, egal was es ist. Sei es ein persönliches Anliegen, gesundheitliche oder familiäre Probleme, oder auch einfach, wenn ihr quatschen wollt. Wir haben ein offenes Ohr und sind da für euch.

Dann danken wir euch ganz herzlich für das tolle Interview.

TWITCH STREAMER MITGLIEDER

In der ersten Ausgabe haben sich die Teammitglieder vorgestellt.
Dieses Mal sind die Twitch-Streamer an der Reihe.
Viel Spaß mit der kleinen Vorstellungsrunde.



RP Das verborgene Land -
Nairas Abenteuer :)

Twitch-Name

Abiekaty

Main-Game/Genre

Seit über 23 Jahren bin ich schon am Zocken und habe dabei ein ziemlich breites Spektrum an Spielen abgedeckt. Von Klassikern wie "Die Siedler 3" über ARK bis hin zu CoD. RP gehören ebenfalls zu meinen Favoriten.

Gefühltes Alter

Alter 36 aber fühlt 20 xD

Erste Spielekonsole/PC

- Erster PC: Commodore
- Erste Console: SEGA und Playstation 1

3 Worte zu DZMG

Multikulti, Spaß, Zocken



Twitch-Name

Beadel_

Main-Game/Genre

Rocket League, Community Games

Gefühltes Alter

45 aber innerlich noch 17 xD

Erste Spielekonsole/PC

Nintendo 64 mit dem Spiel Zelda: Ocarina of Time

3 Worte zu DZMG

Multikulti, Spaß, Zocken



Wie schön ist es auf der Welt
zu sein... xD

Twitch-Name

Blade_DZMG

Main-Game/Genre

Maingame habe ich aktuell keines mehr. Genre ist und bleibt Horror ;)

Gefühltes Alter

Fühl mich noch immer wie Ende 20 :)

Erste Spielekonsole/PC

Gameboy Classic

3 Worte zu DZMG

Naja was soll ich sagen, es ist und bleibt eine Zuflucht von der realen Welt die einen immer wieder runterholt wenn man mal nicht weiter weiß. Meine 2. Family halt.



Nix in der Hose?

Twitch-Name

deltar_dzmg

Main-Game/Genre

Terminator Resistance und alles was in war als ich noch in meinen jüngeren Jahren zockte

Gefühltes Alter

aktuell eigentlich eher so 28

Erste Spielekonsole/PC

Sooo ufpass!!! Dendy! Eine russische Kopie der Chinesischen Famicom welche eine Kopie des Nintendo Entertainment Systems war ;)

3 Worte zu DZMG

Verrückt - Gesellig - Verständnisvoll



Exitium

Twitch-Name

judyb_rl

Main-Game/Genre

Beat Saber, Rocket League, Strategie

Gefühltes Alter

25 für immer

Erste Spielekonsole/PC

Atari 7800, Gameboy (1. Generation)

3 Worte zu DZMG

Freunde, Spaß, ganz-viel-Herz



Ich hoffe es ist eine
Lakritzschnecke gemeint

Twitch-Name

minifuxx

Main-Game/Genre

Indie, Aufbau oder Shooter

Gefühltes Alter

29, gefühlt 99, aber es wird immer 29 bleiben ;)

Erste Spielekonsole/PC

GameBoy Advance mit Harry Potter

3 Worte zu DZMG

Zocken, Gemeinschaft, Networking



Nom Nom tür!

Twitch-Name

Motzefuchs

Main-Game/Genre

Eldenring, Genre: alles

Gefühltes Alter

25

Erste Spielekonsole/PC

Sega Mega Drive

3 Worte zu DZMG

Ich Carry Das !!! / Flieht ihr Narren



Arsch :D

Twitch-Name

trolljazockt

Main-Game/Genre

Horror und Farming Simulator

Gefühltes Alter

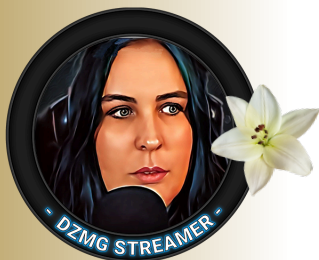
30

Erste Spielekonsole/PC

Playstation 1

3 Worte zu DZMG

Gaming, Freunde, Safe Place



Spiiiiiiiiiiiiiiiiiinne XD

Twitch-Name

Turbopetze

Main-Game/Genre

Horrorgames und Multiplayer

Gefühltes Alter

28

Erste Spielekonsole/PC

Amiga 500

3 Worte zu DZMG

Familie, Safeplace, Gaming

TWITCH STREAMER PARTNER



Fahrstuhlmusik Loop

Twitch-Name

angelusduncan

Main-Game/Genre

Mein Hauptgenre ist meistens eigentlich Single-Player Horror Games, selten irgendwas mit anderen da ich nicht gut mit anderen Menschen kann bzw. durch meine Arbeit schon ein gewisses Maß an menschlicher Interaktion hinter mir habe, sodass es mir für den Moment reicht ^^

Gefühltes Alter

38

Erste Spielekonsole/PC

C64, Amiga

3 Worte zu DZMG

Ein chaotischer Haufen wie bei mir in der Arbeit



How to throw a Nade Tutorial

Twitch-Name

BackpfeifenErna_DieEchte

Main-Game/Genre

Hunt Showdown

Gefühltes Alter

geföhlt Omi :D

Erste Spielekonsole/PC

Nintendo 64

3 Worte zu DZMG

Spaß, Community, Spiele



ERNSTHAFT?!

Twitch-Name

Bluteria

Main-Game/Genre

Storygames sind meine liebsten Games, vor allem in Richtung Fantasy wie z.B. Hogwarts Legacy, FF XVI, It takes two, Spyro ;D Aber auch Zeichnen, Animieren und Basteln

Gefühltes Alter

Ich fühle mich, wie ich bin, aufgedrehte 25 Jahre :3

Erste Spielekonsole/PC

Die 1. Spielkonsole müsste entweder die PS1 gewesen sein oder der Gameboy xD

3 Worte zu DZMG

Lieblich-dümmlich aber sympathisch die Truppe



Twitch-Name

DjaneTanja

Main-Game/Genre

Musik - Gothic, Metal

Gefühltes Alter

30

Erste Spielekonsole/PC

Playstation 1

3 Worte zu DZMG

Karaoke, gemeinsame Zeit, Freunde



ich probiere mein bestes

Twitch-Name:

illogaming

Main-Game/Genre:

Da ich mehrere Games laufen habe denke ich sollte ich mein meist gespieltes Genre nennen also Soulslikes

Gefühltes Alter:

schwierig mal 25, mal 60, einigen wir uns auf 30 ;)

Erste Spielekonsole/PC:

SNES (Super Nintendo)

3 Worte zu DZMG:

Genau mein Ding



Der Klügere gibt nach

Twitch-Name

koerby87

Main-Game/Genre

Variety Gamer, aktuell aber viel Zelda und regelmäßig Mario Kart

Gefühltes Alter

37

Erste Spielekonsole/PC

Game Boy

3 Worte zu DZMG

ganz liebe Menschen



Ein Ray-Kessel

Twitch-Name

Ray_Estheim

Main-Game/Genre

Bunte Mischung aus Single & Multiplayer

Gefühltes Alter

Gefühlt Tod (Real: Baujahr 1987)

Erste Spielekonsole/PC

Familiär > N64 (Super Mario) / PS 2 (EyetoY)

Eigen > XBox360 & Selbstbau PC

3 Worte zu DZMG

Gemeinschaft, Hilfsbereitschaft, Gaming-Liebe



Zu 4 zu viel gefummelt xD

Twitch-Name

Tcherrlly

Main-Game/Genre

Horror

Gefühltes Alter

im Kopf 18 körperlich 40 xD

Erste Spielekonsole/PC

Nintendo DS Lite

3 Worte zu DZMG

Freundschaft, Familie, wohlfühlen

HIGHLIGHTS 2025

DZMG
Newsflash

Community-Treffen

1

Zum nun schon 4. Mal trifft sich die Community von DZMG zu einem massiv verlängerten Wochenende, um gemeinsam schöne Tage und Abende zu erleben. Dieses Mal wird uns der Dinkler Prinz in Gronau beherbergen.

Babyboom bei DZMG! Part 1

2

Sunshine & Lykaono machen den Anfang und bescheren im Frühling dem DZMG das erste "Vereinsbaby".

Babyboom bei DZMG! Part 2

3

Im Sommer steht dann auch bei Virginia und Chris Nachwuchs an und fortan gibt es für Chris nur noch das Spiel "Racker League".

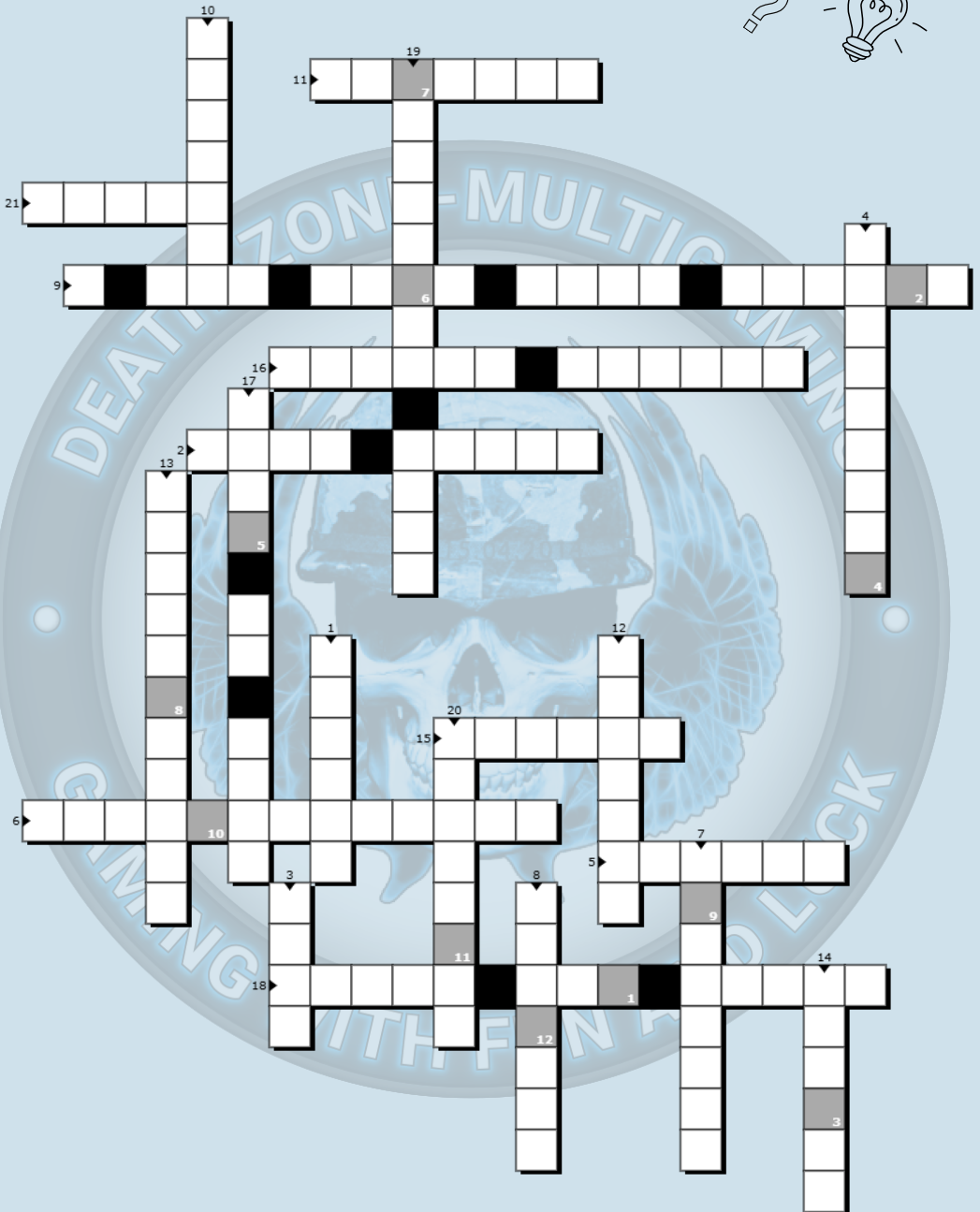
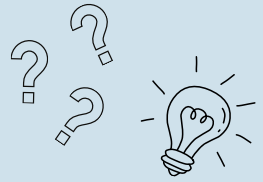
Hochzeitsglocken bei DZMG:

4

Im September werden sich Judy und zer0 das "Ja"-Wort geben. Damit besiegeln sie endgültig ihr Schicksal.

Wir wünschen den werdenden Eltern alles Gute und einen schönen Start ins Familienleben!

Rätselecke



1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 12

1. Wo fand das erste Community-Treffen von DZMG statt?
2. Welche Arma 2 Mod brachte Blade den Durchbruch?
3. Wie heißt der Song unseres geschätzten Mitglieds und Vereinssprechers Knipsi der sich um den Verein dreht?
4. Wie heißt die Kommunikationsplattform, die wir schon mehr als 10 Jahre nutzen?
5. Auf welcher Plattform sind sowohl unsere als auch die Partner-Streamer aktiv?
6. Was war ein Highlight des letzten Community-Treffens?
7. Wie heißt unser Partner-Shop für unseren Merch?
8. Wo befindet sich der Sitz des Vereins?
9. An welcher alljährlichen Aktion von Billa nimmt DZMG Teil?
10. Welche musikalische Veranstaltung wird traditionell bei jedem Community-Treffen abgehalten?
11. Welches erzählerische Gruppen-Rollenspiel findet alljährlich am Community-Treffen seine Anhänger?
12. Welches Programm für wohltätige Zwecke ist ein Herzensprojekt unseres Vereins?
13. Welches System zur Belohnung für Teilnahme und/oder Gewinn bei Vereinsveranstaltungen nutzt DZMG?
14. Wo findet gerade das diesjährige Community-Treffen statt?
15. Mit wem hatte Blade 2014 den Grundstein für Death-Zone-Multigaming gelegt?
16. Welches Last-Man-Standing-Gaming-Format wurde durch PUBG und Fortnite populär gemacht?
17. Welche Shooter-Reihe aus dem Jahr 2007 hatte wegen der umstrittenen „Flughafen“-Mission für Kritik gesorgt?
18. Welche Klempnerbrüder spielen die Hauptrollen in Nintendos erfolgreicher Super Mario-Reihe?
19. In welchem legendären Spiel kämpft man gegen Zombie-Horden in Raccoon City?
20. Wie heißt ein schallgedämpfte Scharfschützengewehr in PubG, welches bereits in Arma2 zu finden war?
21. Analoges Instagram-Pendant das seine Hochzeit in den 80ern und 90ern hatte und manchmal einen "Star-Schnitt" beinhaltet?

Darf ich teilnehmen?

Wenn Du im Besitz einer gedruckten Ausgabe bist, darfst Du teilnehmen.

D.h. Mitglieder, Partner und alle sonstigen Teilnehmer des Community-Treffens 2025.

Wie kann ich teilnehmen?

Lösungswort per E-Mail an support@death-zone-multigaming.de mit dem Betreff **DZMG-Rätsel** und Deinem Gamertag senden. Einsendeschluss ist der **30.06.2025 EOD**.

Wie und was kann ich gewinnen?

In erster Linie gebührt allen Einsendern des korrekten Lösungswortes der Titel "DZMG-Rätselmaster". Darüber hinaus wird es nach Einsendeschluss eine öffentliche Ziehung (per Discord, Ankündigung im Blick behalten) des Gewinners des Hauptpreises geben.

Gelost wird unter allen berechtigten Einsendern des korrekten Lösungswortes. Hauptpreis siehe Abbildung. Bitte beachtet, dass wir die Adresse des Gewinners benötigen, um euch den Gewinn zukommen zu lassen.



Welcher Gaming-Typ bist Du?

Der ultimative Persönlichkeitstest

Du hast dich schon immer gefragt, welche Natur du beim Zocken eigentlich so an den Tag legst? Kein Problem, wir haben hier den Test für dich, der dir all die Erkenntnis liefern wird, die du dir so lange ersehnt hast! Beantworte einfach folgende Fragen für Dich und behalte im Hinterkopf, welche Antwort (a, b, c oder d) du insgesamt am häufigsten genommen hast. Die Auflösung der verschiedenen Typen findest Du auf der DZMG-Homepage (Der QR-Code ist unten auf der nächsten Seite).

1. Du startest den PC oder die Konsole. Was ist dein erster Gedanke, der dir durch den Kopf geht?

- a) "Geil, jetzt kann ich endlich wieder zeigen, wer hier der/die Beste ist!"
- b) "Ich muss gleich erstmal schauen, welche Achievements mir noch fehlen."
- c) "Ich schau erstmal, wer alles on ist. Vielleicht hat ja jemand Lust auf eine Koop."
- d) "Ich wollte mir in diesem Open World Spiel noch diesen Wald näher anschauen."

2. Das macht dich beim Spielen wirklich glücklich:

- a) Ein hoher Rank in der Bestenliste
- b) Alle Achievements in einem Spiel zu haben
- c) Spiele mit Freunden zu spielen
- d) In ein Spiel einzutauchen und alle Seiten von ihm zu entdecken

3. Wenn ich ein Spiel spiele, zieht es mich am ehesten zu...

- a) ...der nächsten Quest oder dem nächsten Match.
- b) ...der nächsten Möglichkeit, ein Achievement zu bekommen.
- c) ...dem Koop-Modus.
- d) ...der nächsten Möglichkeit, die Gegend frei zu erkunden.

4. Im Spiel stehst du auf einmal in einer verlassenen Ruine einem Bergtroll gegenüber, der ein pinkes Tutu trägt. Was wirst du tun?

- a) Ich nutze meine 360 Grad Abwehr, gebe ihm einen Roundhousekick ins Gesicht und T-bagge ihn.
- b) Ich sehe, dass es das Achievement "Töte einen Bergtroll" gibt und mache genau dasselbe wie bei a.).
- c) Ich starte einen Smalltalk und wir kommen schnell von einem normalen Gespräch in den Deep Talk. Es wird klar, dass wir wie Arsch auf Eimer zusammenpassen. Wir heiraten, bauen ein Haus im Sumpf und leben glücklich, ohne, dass ich jemals die Mainquest weiter verfolge.
- d) Mir sind gängige Verfahrensweisen zu langweilig, ich fordere den Bergtroll zum Tanzen auf. Es ist keine Augenweide, aber interessant. Der Bergtroll macht zum Abschied einen unbeholfenen Knicks und verschwindet. In der Ecke ploppt das versteckte Achievement "Trollballett ist auch ganz nett" auf.

5. Du stehst bei einem In-Game-Händler und möchtest einkaufen. Was kaufst du?

- a) Den Terminator 3000 mit eingebautem Süßigkeitenspender
- b) Ein Buch, dass für die nächste Quest benötigt wird
- c) Zwei Freundschaftsarmbänder mit kleinen Herzchenanhängern
- d) Eine Schriftrolle, die versteckte Locations auf der Map aufdeckt

6. Welcher NPC wird im Spiel zu deinem treuen Begleiter und Freund?

- a) Ich brauche keine Freunde, hustlen kann man am besten alleine.
- b) Jens Ohnebrems, ein goldener Wallach mit fabulöser Föhnfrisur, der mich ohne zu ermüden 24/7 durch die ganze Welt von A nach B transportieren kann.
- c) Egon, der ehrliche Erdbeerelf, da er seinem Namen alle Ehre macht und ich ehrliche Personen mag, die nach Erdbeeren riechen.
- d) Dr. Gerhard Rauschbart, dessen Meinung nach der Fußbus immer fährt und mit dem ich jeden Winkel des Landes auf meinen eigenen Quadratlatschen zurücklegen und erkunden darf.

7. Du hast endlich genug Goldmünzen angespart, um dir ein Haustier zulegen zu können. Was ist das erste Tier, dass dir im Zoogeschäft "Hydra, Leviathan und Co. - Wir haben ein Monsterherz für herzliche Monster" ins Auge fällt?

- a.) Ein einäugiger Zombiebär, aus dessen Maul die Überreste eines undefinierbaren Wesens hängen. Und ein ganz langer Sabberfaden. Aber er sieht schon ziemlich OP aus.
- b.) Ein alter, blinder Silberrückengorilla, der deine Sprache beherrscht und scheinbar Gedanken lesen kann. Er sagt mir nämlich direkt, wo das Klo ist.
- c.) Ein auf den ersten Blick undefinierbares Wesen, dass einem Zombiebär aus dem Maul hängt. Scheint ein... Huhn zu sein. Ich mag Hühner.
- d.) Ein glitzernder Hippogreif, der eine Flügelspannweite einer wirklich langen Limousine hat.

8. Das Spiel ist zu Ende, dein Lieblings NPC, dein Haustier und du steht auf einer Klippe und betrachtet gemeinsam einen atemberaubenden Sonnenuntergang mit Panoramablick. Was geschieht als nächstes?

- a.) Ich schubse die beiden die Klippe runter, indem ich vorgebe, sie zum Abschied umarmen zu wollen. Keine Freunde, keine Konkurrenz.
- b.) Ich bleibe stundenlang stehen, um zu schauen, ob noch irgendetwas passiert, was man sonst verpassen würde. Aber es passiert nichts und meine Beine sind eingeschlafen.
- c.) Ich nehme Egon und das Huhn, das ich Mary Poopins getauft habe, an der Hand/am Flügel und gemeinsam laufen wir leichtfüßig zurück in das nächste Dorf, während wir "Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm" spielen, um uns in der nächsten Kneipe achtarmig/-flügelig einen reinzuorgeln.
- d.) Jetzt, wo die nervige Mainstory endlich abgeschlossen ist, bin ich frei. Ich knacke meine Finger und dehne mich. Jetzt geht es erst richtig ans Eingemachte. Voller Tatendrang klemme ich mir die Schriftrolle und Dr. Gerhard Rauschbart unter den Arm und laufe los, denn der Fußbus schläft niemals.

Hier geht's zur Auswertung



UNTERSCHÄTZTE

Gaming-Underdogs, die ihr kennen solltet

Schätze

Stellt euch vor,

ihr erwacht in einem Wald, bei euch ein Pferd, auf eurem Kopf eine Krone. Eine Krone, ein Königreich? Ihr reitet gen Osten, auf eurem Weg findet ihr Goldmünzen und ein Lagerfeuer. Aus der Not geboren fangt ihr an, ein Camp zu errichten und erweckt damit die Aufmerksamkeit von vielen einsamen Seelen, denen ihr von hier an ein Zuhause bietet. Doch dann bricht die Nacht herein und ihr versteht nun, was es heißt, Herrscher zu sein und Verantwortung übernehmen zu müssen. Denn die Gier hat in dieser Welt viele Wesen zerfressen und sie werden dieser immer nachgeben, sobald die Dunkelheit einbricht.

Kingdom Two Crowns ist ein Tower Defense Spiel im Pixel Stil, das über die Jahre eine kleine, aber feine Fanbase um sich gescharrt hat. Durch den Koop-Modus bietet es den Spielern die Möglichkeit, den Kampf gegen die Monster zu zweit zu bestreiten und gemeinsam ein Königreich zu erbauen. Neben den Monstern müsst ihr gegen die Jahreszeiten kämpfen und eure Untertanen versorgen, könnt auf euren Erkundungstouren aber auch auf interessante Wesen und Waffen stoßen. Mit jedem Tag werden die Monsterwellen größer und mächtiger und am Ende heißt es meistens: Kein Königreich ohne Krone, denn wenn die Monster euch die Krone stehlen, ist das Spiel vorbei. Dennoch erweckt das Spiel in euch immer den Wunsch, es noch einmal zu probieren und so können schnell eine Menge Stunden zusammenkommen. Zusätzlich zum Hauptspiel gibt es inzwischen viele DLCs, die euch u.A. in die Welt des feudalen Japans oder in die Zeit der Wikinger entführen.

Mein Fazit: Wer Tower Defense Spiele liebt und gerne Spiele mit Freunden spielt, die aufregend, aber auch entspannend sein können, der ist hier wunderbar aufgehoben! Mit knapp 20 Euro befindet sich das Spiel Preis-Leistungstechnisch in einem angemessenen Rahmen, ist aber auch sehr oft im Sale zu finden.

Name: Kingdom Two Crowns

Release: 11.12.2018

Genre: Tower Defense

Spielzeit: 130 Stunden

Review by minifuxx

When this world is no more
The moon is all we'll see
I'll ask you to fly away with me
Until the stars all fall down
They empty from the sky
But I don't mind
If you're with me, then everything's alright"
- Laura Shighihara (To the Moon OST)



ein Leben ist vorbei...

...du liegst in deinem Bett und hörst, wie der Herzmonitor durch sein Piepen deine letzten Atemzüge einläutet. Doch du kannst nicht gehen, ohne dass dein letzter, brennender Wunsch in Erfüllung geht...

In *To the Moon* begleitet ihr den alten Johnny auf seiner letzten Reise, oder besser gesagt die beiden Wissenschaftler Dr. Rosalene und Dr. Watts bei ihrem Abenteuer, in Johnnys Erinnerungen einzutauchen und einen Weg zu finden, ihm seinen Lebenswunsch zu erfüllen – nämlich zum Mond zu fliegen.

Trotz seines eher minimalistischen Pixelart Stils birgt *To the Moon* eine tiefgehende, unerwartete und philosophische Geschichte über Liebe und Sehnsucht, Leben und Tod, Realität und Fantasie in Verbindung mit einem musikalischen Meisterwerk an Soundtrack, bei dem die meisten die ein oder andere Träne verdrücken werden. Am Ende sitzt man da und fragt sich, ob die richtigen Entscheidungen getroffen wurden und man merkt, dass auch Schmerz und Trauer auf ihre ganz eigene Art sehr wundervoll sein können.

Name: To the Moon
Release: 01.11.2011
Genre: Indie
Spielzeit: 11 Stunden
Review by minifuxx





antasy-Fans aufgepasst ...

... es begab sich zu einer Zeit, als die Drachen noch lebten, Könige und Königinnen herrschten und die Magie noch allgegenwärtig war. In dieser Zeit bewegen sich die Spiele der *Heroes of Might and Magic* Reihe. Ihr taucht ein in fesselnde Geschichten in einem ganz eigenen Universum.

Manövriert eure Helden durch Felder, Wälder, Meere und im Untergrund, sammelt dabei Rohstoffe zum Ausbau eurer Festungen und Armeen, um gegen dunkle Mächte bestehen zu können. Ihr spielt in Form eines Menschen, Elfen, Dundeelfen, Zwergs, Orks oder Dämons mit unterschiedlichsten Fähigkeiten und Kreaturen. Hin und wieder gibt es Videosequenzen, die euch noch tiefer in die Geschichten ziehen und euch manchmal erst am Ende erfahren lassen, ob ihr auf der Seite der Guten oder der Bösen steht.

Mein Fazit: Seid ihr Freunde von rundenbasierten Strategiespielen, die umrandet werden von fesselnden Geschichten ohne Stress, aber mit ganz viel Hirn? Dann solltet ihr einen Blick in die Welt der *Heroes of Might and Magic* Reihe werfen. Es mangelt nicht an Add-Ons und das neueste Release steht bereits in den Startlöchern.

Im Folgenden findet ihr eine Auflistung aller bisher erschienenen Haupt-Teile. Die jeweils mit Sternchen markierten habe ich selbst (noch) nicht gespielt bzw. sind auch teilweise nicht (mehr) erhältlich:

1995: *Heroes of Might and Magic**

1996: *Heroes of Might and Magic II**

1999: *Heroes of Might and Magic III*

2002: *Heroes of Might and Magic IV**

2006: *Heroes of Might and Magic V*

2011: *Heroes of Might and Magic VI*

2015: *Heroes of Might and Magic VII*

2025: *Heroes of Might and Magic: Olden Era**



Name: *Heroes of Might and Magic*
Release Teil I: 1995

Genre: rundenbasierte Strategie

Spielzeit: ~ 400 Stunden

Review by judyb



räume ich? Was ist passiert? Wo bin ich?

So beginnt eure Reise bei *Gris*, wo ihr die gleichnamige Protagonistin spielt. Ihr wollt singen, habt aber eure Stimme verloren und könnt nur den Lichtern folgen in der mysteriösen Welt, die euch umgibt. Euch begegnen viele Rätsel, die es zu lösen gilt und wundersame Wesen, die euch auf eurem Weg helfen aber auch dunkle Gestalten, die das Gegenteil wollen. Von Zeit zu Zeit erlangt ihr neue Fähigkeiten, die euch ebenfalls helfen voran zu kommen und zu erfahren, was ihr in dieser Welt finden wollt.

Im Laufe des Spiels und mit jedem Checkpoint erfahrt ihr immer mehr über die Protagonistin, ihre Geschichte und was sie hier verloren hat. Ihr bewegt euch durch Wälder, Höhlen und Felder mit teils obskuren Tieren oder Pflanzen, die zunächst nicht lebendig erscheinen. Die gesamte Zeit werdet ihr von stimmungsvoller Musik begleitet, die die Mysteriösität der Welten unterstreicht und euch ans Game fesselt.

Mein Fazit: Ein wunderbares Spiel, welches sich an einem gemütlichen Abend auch zu zweit durchspielen lässt. Lasst euch von der Spielzeit nicht abschrecken, im Prinzip ist *Gris* ein Film, den ihr selbst spielt, also wie ein etwas längerer Filmabend der sich aus meiner Sicht lohnt, einmal anzusehen. Ich selbst war anfangs skeptisch, ob es sich tatsächlich lohnt, aber am Ende saß ich mit Tränen in den Augen da und dachte "Danke, Bruderherz für dieses wunderbare Geschenk" :)



Name: Gris
Release: 13. Dez. 2018
Genre: Abenteuer-Plattform
Spielzeit: 4 Stunden
Review by judyb



