

# DAS VEREINSMAGAZIN



Ausgabe 1/2024



10 Jahre DZMG  
Eine Reise durch die Zeit mit Blade

COMMUNITYTREFFEN  
DAMALS UND HEUTE

Das Team stellt sich vor

# Die stellvertretende Obfrau packt aus

EXCLUSIVINTERVIEW MIT TURBOPETZE

# Inhalt

Vorwort .....	3
10 Jahre DZMG - Eine Reise durch die Zeit mit Blade .....	4
Das Team stellt sich vor .....	8
Turbopetze Interview .....	14
Irrlicht Shop .....	16
Twitch Streamer .....	18
Horoskop-Ecke .....	20
Gaming Fakten .....	22
Communitytreffen - Damals und Heute.....	23

# Vorwort

Liebe Mitglieder und Freunde,

mit großer Freude präsentieren wir euch die erste Ausgabe des Death-Zone-Multigaming Vereinsmagazins! Nach einer aufregenden und erfolgreichen Vereinsgründung sind wir, Julia und Marcel, stolz darauf, euch diese erste Ausgabe vorstellen zu dürfen.

Wir haben hart daran gearbeitet, eine abwechslungsreiche und informative Ausgabe für euch zusammenzustellen, und hoffen, dass sie euch viel Freude beim Lesen bereitet. Lasst euch inspirieren, informieren und unterhalten!

Ein besonderer Dank gilt all jenen, die an der Entstehung dieses Magazins beteiligt waren, sei es durch Beiträge, Ideen oder Unterstützung in jeglicher Form. Ohne eure Mitwirkung wäre dies nicht möglich gewesen.

Nun wünschen wir euch viel Spaß beim Blättern und Lesen! Lasst euch von den Geschichten und Inhalten mitreißen und erlebt gemeinsam mit uns die Faszination von DZMG.

Fühlt euch gedrückt,

judyb & i98zer0  
(Julia & Marcel)

Redaktion des Death-Zone-Multigaming Vereinsmagazins

P.S.: Wir sind dankbar für jedes ehrliche Feedback und konstruktive Kritik, da dies für uns beide das erste Magazin überhaupt ist und wir noch fleißig an Erfahrung sammeln dürfen :)

# 10 JAHRE DZMG

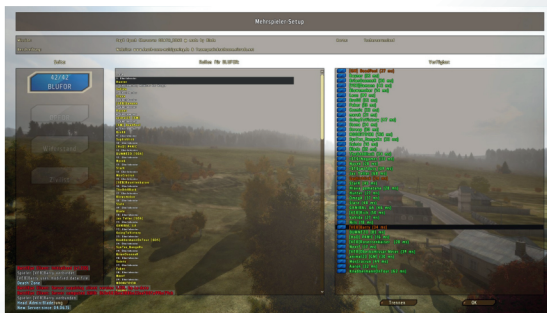
*Eine Reise durch die Zeit mit Blade*

**Kannst du dich an den Tag erinnern, an dem du DZMG bzw. vormals "DayZ World" gegründet hast, und wie bist du auf den Namen gekommen?**

Ja, ich erinnere mich sehr gut an den Tag, der mich stark geprägt hat. Alles begann mit dem Versuch, ein gemeinsames Online-Hobby mit meinem Bruder zu finden, nachdem ich den Bezug zur Familie verloren hatte. Mein Bruder wusste von meiner Begeisterung für Zombies und Survival, also zeigte er mir das Spiel DayZ Epoch. Mein Setup war erbärmlich - ich hatte mit PC nix am Hut, war eher PlayStation ansässig, hatte einen Billig-Laptop, 'ne scheiß Büromaus, 'ne scheiß Tatstatur auf dem Küchentisch in meiner kleinen Wohnung. Andere hatten das Spiel bereits durchgespielt während ich mich in der Zeit nur einmal im Kreis drehen konnte - das Ding war wirklich lahm. Trotzdem hatte ich Gefallen daran gefunden.

Mein Bruder verlor das Interesse an Arma 2 Epoch und wechselte zu Arma 3, während ich bei Arma 2 Epoch blieb. Anfangs war ich alleine unterwegs, unsicher und schüchtern im Umgang mit anderen Spielern. Ich lernte ein paar Leute auf einem Server kennen, der jedoch down ging und somit ging der Kontakt verloren. Später trafen wir uns zufällig auf dem Server "Home sweet Home" wieder und beschlossen, einen Teamspeak zu gründen, um den Kontakt zu halten. Ich gründete den Teamspeak (einen 4-Slot-TS) und auch meinen eigenen Server (anfangs nur 20 Slots, dann 42) und hab halt angefangen rumzuscipen und dann war ich plötzlich Server Besitzer und fühlte mich sehr stolz. Ich entschied mich damals den Namen "DayZ World" zu wählen, um meine Leidenschaft für das Spiel zu repräsentieren.

Dadurch lernte ich verschiedene Clans (z.B. VEB, Reborn) und Einzelpersonen kennen, von denen einige später gute Freunde wurden. Ihre Unterstützung half mir durch schwierige Zeiten, und ich bin ihnen dafür sehr dankbar, auch wenn ich damals nicht erwartet hätte, dass daraus langjährige Freundschaften entstehen würden.



Nach einem Jahr mit dem Namen "DayZ World" kam DeltaR dazu und schlug vor, die Community zu erweitern. Wir entschieden uns für die Gründung einer eigenen Community. Der Name - ja wir brauchen einen und haben lange überlegt, von "DayZ World" über "World Z" und keine Ahnung was alles. Dann fiel irgendwann "Todeszone" - "Death Zone" - Zombie, Apokalypse, das war halt mein Ding. Aber wir wollten halt auch mehr als nur Arma sein, daher Multigaming - "Death-Zone-Multigaming". Diese Community bietet eine Plattform für Spieler jeden Hintergrunds und Genres und hat sich zu einem vertrauten Zuhause entwickelt, das Menschen aus ihrem Alltag abholt.

Nach 10 Jahren sind wir nun ein eingetragener Verein, und einige von uns haben sich zu wunderbaren Freunden entwickelt, die ich nie missen möchte. Sie haben mich durch Höhen und Tiefen begleitet, als ich im echten Leben keinen Anhang mehr hatte. Ich werde nie vergessen, wie sie immer für mich da waren. Ich hockte mich hierhin machte den PC an und die Leute waren einfach da.

***Du warst nun 10 Jahre lang Community-Leiter und hattest schon länger die Idee, die Community in einen Verein umzuwandeln. Wie lange hattest du diese Idee schon? Wie kam es zu der Idee?***

Die Idee, die Community in einen Verein umzuwandeln, entstand aus dem unerwarteten Wachstum, das mich überforderte. Trotzdem wollte ich das Herzblut, die Freundschaften und die Bedeutung der Community nicht aufgeben. Ich fühlte, dass ich etwas geschaffen hatte, das über Generationen hinweg Bestand haben könnte, und war stolz darauf, meine Spuren in der Welt hinterlassen zu haben. Diese Idee mit dem Verein begleitete mich fast ein Jahr lang. Nach fast einem Jahr des Zögerns und der Angst vor möglichen Misserfolgen wagte ich schließlich den Schritt, die Idee umzusetzen. Ich hatte Angst, ausgelacht zu werden oder den falschen Weg zu gehen, aber nachdem ich positives Feedback und Unterstützung erhalten hatte, entschied ich mich dafür, das Projekt anzugehen und einfach zu machen.

***Was denkst du rückblickend über deine langjährige Rolle als Community-Leiter und Obermacker? Du hast die Community über einen langen Zeitraum geleitet und großgezogen. Wie empfindest du diese Position, die du innehattest oder immer noch inne hast?***

Die Position als Community-Leiter war eine, in die ich mich gerne eingearbeitet habe und in der ich mich wohlgeföhlt habe. Sie hat mich nicht nur im Umgang mit Menschen gestärkt, sondern mir auch persönliche Stärke verliehen. Ich lernte, auf Menschen zuzugehen, zu argumentieren und mit verschiedenen Kulturen umzugehen. Allerdings hat die Position mich oft emotional beröhrt und zu Tränen geröhrt, da ich mich oft fragte, ob ich mental weitermachen könne und ob mein Einsatz sinnvoll war. Trotzdem hatte ich Angst davor, die Leute zu verlieren, mit denen ich die Community aufgebaut hatte. Die Position erforderte viel Arbeit und Opfer, da ich viel Freizeit aufgeben musste und viele Alltagsaktivitäten nicht durchführen konnte. Ich riskierte alles, einschließlich Arbeit und Familie, um meine Zeit in die Community zu investieren, angetrieben von meinem Ehrgeiz. Es war eine der schönsten Erfahrungen meines Lebens, für die ich dankbar bin, dass die Leute mir vertrauten. Ich warne jedoch davor, dass solch eine Position einen absolut kaputt machen kann, und dass man entweder lernt, mit den Herausforderungen umzugehen, oder daran zugrunde geht. Rückblickend bin ich jedoch sehr dankbar für diese Position und Aufgabe.

***Welches Ereignis markierte für dich den absoluten Tiefpunkt während dieser Zeit, an dem du dachtest, dass es nun wirklich vorbei ist?***

Der größte Tiefpunkt für mich war, als ich damals die Death Zone Community in ihrer Form niedergelegt hatte. Das war, als ich so sehr in meine Arbeit vertieft war, dass ich die Zeit aus den Augen verloren hatte. Ich stand auf, ging zur Arbeit, kam nach Hause, setzte mich vor den PC und arbeitete weiter, bis ich wieder zur Arbeit ging. Ich schlief kaum noch, scriptete und arbeitete ununterbrochen. Dabei habe ich den Bezug zu meiner Familie komplett verloren.

Meine Tochter stand irgendwann vor mir und fragte: "Papa, kann es sein, dass du mich nicht mehr lieb hast?" Ich war überrascht und fragte, wie sie darauf komme. Sie sagte: "Du spielst nicht mehr mit mir, sprichst nicht mehr mit mir und vor allem fragst du mich nicht einmal mehr, wie es mir geht." Das war der Moment, in dem mir klar wurde, dass ich eine Grenze überschritten hatte. Ich habe die Community heruntergefahren, alles deinstalliert, gelöscht und runtergefahren. Dann habe ich Zeit mit meiner Familie verbracht, besonders mit meiner Tochter. Aber dennoch kamen mir abends, wenn mein normales Leben Gute Nacht sagte, die Tränen, denn ich vermisste meine Freunde und die neuen Leute. Ich habe das knapp eine Woche durchgehalten und dann die Community wieder hochgefahren, um beides unter einen Hut zu bringen. Das war ungefähr nach 3-4 Jahren Gründung hier, denn das war die Zeit wo ich nicht einmal mitbekommen habe, dass meine Tochter zu reden und zu laufen begonnen hat. Das war der absolute Tiefpunkt von meiner Seite. Bis heute bin ich meiner Familie sehr dankbar und schätze es, was sie mir ermöglicht hat.

### ***Was war dein absolutes Highlight in dieser Zeit, um mal das Gegenteil zu betrachten?***

Das erste Highlight war für mich, als wir plötzlich eine eigene Domain hatten, nämlich Death-Zone-Multigaming.de. Es gab mehrere Highlights, die mich sehr erfreut haben. Aber das größte Highlight, obwohl es mit viel Angst verbunden war, war das erste Mal, als ich mich beim ersten Community-Treffen vor vielen Leuten persönlich präsentieren durfte. Die Leute haben mich, den kleinen Österreicher, der gemobbt worden ist, der nichts geschafft hat im Leben, angeguckt, und es war für mich ein unglaubliches Gefühl, von ihnen Applaus zu hören und keine negativen Reaktionen zu bekommen. Ich hatte Angst, besonders weil ich auch ein paar Bierchen zu viel hatte. Ich war frustriert, weil ich merkte, dass mein Mund nicht so mitmacht wie ich es wollte, aber die Leute haben mich super aufgenommen, und das war einfach großartig.

### ***Wie würdest du die Community in drei Worten beschreiben?***

Meine zweite Familie

### ***Welche drei Eigenschaften würdest du wählen, um Deine Persönlichkeit zu beschreiben?***

- ehrgeizig
- hilfsbereit
- lernfähig



### ***Wie siehst du die Death-Zone-Multigaming-Community in den nächsten 5 Jahren, nachdem sie zu einem Verein geworden ist? Was wünschst du dir für die Entwicklung des Vereins bis dahin?***

Mein größtes Ziel für den Verein ist noch mehr Zusammenhalt zu fördern, dass sich die Mitglieder regelmäßig privat treffen und sich besser kennenlernen. Es wäre großartig zu sehen, wie sich bisher unbekannte Leute zu Freunden entwickeln und dass die Gemeinschaft noch stärker wird. Letztendlich geht es darum, dass die Mitglieder füreinander da sind und sich gegenseitig unterstützen, egal was passiert.

Ich wünsche mir für die technische Seite von Death-Zone natürlich, dass in 5 Jahren viele Leute dabei sind und wir auf einem Unternehmen stehen, wo unsere Mitglieder für unseren Verein ein Turnier gewinnen. Es muss nicht unbedingt ein Sieg sein, aber es wäre schon großartig zu erleben, wie unser Verein sichtbar bei Turnieren vertreten ist. Solche Erfolge würden meine Intuition bestätigen, dass wir unsere Ziele erreichen können.

***Welche Erwartungen oder Wünsche hast du für das Community-Treffen 2024, das bald stattfinden wird?***

Meine Erwartungen und Wünsche für das kommende Community-Treffen sind schwer zu formulieren. In den vergangenen Treffen wurden meine Erwartungen und Wünsche jedes Mal übertroffen. Es entstanden Verbindungen und Freundschaften zwischen Leuten, die sich vorher nicht gut kannten. Fremde wurden zu Freunden, Gesichter wurden bekannt, und es gab viele unerwartete Momente. Ich habe keine spezifischen Erwartungen, aber ich hoffe, dass wir eine wunderschöne und unvergessliche Woche haben werden, in der jeder mit einem Lächeln oder vielleicht sogar mit Tränen nach Hause fährt, da die schöne Zeit zu Ende geht.

Das vergangene Jahr war genauso, und ich wünsche mir, dass wir nächstes Jahr hier sitzen und über das vergangene Community-Treffen sprechen können, während wir lächelnd auf die Erinnerungen zurückblicken. Ich möchte, dass wir uns gemeinsam an das Jahr 2024 erinnern und wieder lächeln können, wenn wir uns in diese paar Tage zurückversetzen. Es soll einfach ein fantastisches Wochenende voller Harmonie, Freundschaft und neuen Begegnungen sein. Ich freue mich riesig auf die alten Freunde, die ich seit Jahren kenne, aber auch auf die neuen Leute, die dabei sein werden. Es wird einfach wieder großartig werden!

Ich denke, abgesehen von den Momenten, in denen ich vielleicht etwas zu tief ins Bierglas geschaut habe, erinnere ich mich an jede Minute der Community-Treffen. Es gibt Momente, die ich nie vergessen werde. Oft weiß ich nicht einmal mehr, was ich am Morgen getan habe, aber was beim ersten Treffen vor ein paar Jahren passiert ist, daran erinnere ich mich noch genau.

***Vielen Dank für das tolle Interview lieber Blade :)***

**Anmerkung der Redaktion:** Wir mussten die Antworten leider kürzen, sonst hätten wir einen Lastwagen zum Transport der Magazine mieten müssen. Wir haben ChatGPT in Teilen zu Hilfe genommen, jedoch versucht, soviel wie möglich an eigenen Worten widerzugeben.

# Das Team stellt sich vor

VORSTAND UND SUPPORTER IN ALLER KÜRZE

## Position:

- Vereinssprecherin / Grafikerin Stv.

## gefühltes Alter:

- 20 (also bald :D)

## Lieblingssgames:

- Animal Crossing
- Anno 1800
- Stardew Valley
- GTAV (RP)
- Raft
- PUBG
- Dead by Daylight
- Green Hell



## Lieblingsgetränk:

- Non-Alkohol: Wasser mit Zitrone/Gurke/Minze
- Alkoholisch: Mojito

## MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:

- Nintendo 3DS



## Position:

- Schriftführer Stv. / Journalist

## gefühltes Alter:

- 25

## Lieblingssgames:

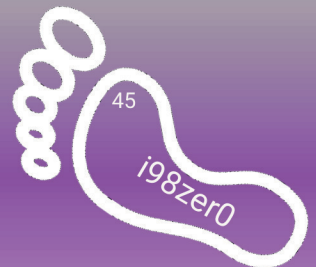
- Rocket League

## Lieblingsgetränk:

- Bembel Quitte

## MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:

- Skip it (Kreisel um den Fuß)





**Position:**

- Social Media Manager / Video Cutter

**gefühltes Alter:**

- 24

**Lieblingsgames:**

- Minecraft
- Sons of the forest

**Liebingsgetränk:**

- Monster Energy
- Valentino Rossi



**Position:**

- Teamspeak Leiter

**gefühltes Alter:**

- 25

**Lieblingsgames:**

- GTA

**Liebingsgetränk:**

- Spezi

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Gameboy



**Position:**

- Kassenwartin

**gefühltes Alter:**

- 32

**Lieblingsgames:**

- Supermarkt Simulator

**Liebingsgetränk:**

- Red Bull

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Discman



**Position:**

- Social Media Managerin / Eventplanerin

**gefühltes Alter:**

- 66 da damit ja das Leben bekanntlich anfängt

**Lieblingssgames:**

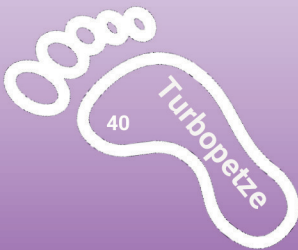
- League of Legends
- DayZ
- Banishers Ghosts of New Eden
- Valorant
- GTAV

**Lieblingsgetränk:**

- Water drop Pfirsich

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Seifenblasen und meinen allerersten Nintendo DS



**Position:**

- Obfrau Stv. / Partnerschaftsmanagerin

**gefühltes Alter:**

- Ich ertappe mich oft, dass ich mich um die 30 Einstufe, da ich mich nicht alt fühle :)

**Lieblingssgames:**

- Dead by Daylight
- Party Animals
- PubG

**Lieblingsgetränk:**

- Asti Cinzano (Sekt)

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Traumtelefon :D und Amiga 500



**Position:**

- Discord Leiter

**gefühltes Alter:**

- Situations- und Personenabhängig

**Lieblingssgames:**

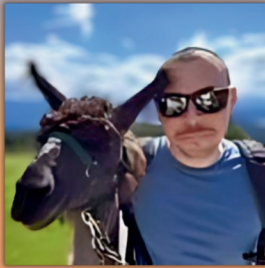
- World of Warcraft

**Liebingsgetränk:**

- Eistee

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Mit Steinen, Dinosauriern und Kunstbäumen



**Position:**

- Grafikdesigner

**gefühltes Alter:**

- aktuell 32

**Lieblingssgames:**

- Terminator Resistance

**Liebingsgetränk:**

- Eistee Pfirsich

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Lego



**Position:**

- Kassenwartin Stv. / Journalistin Stv. / Videocutterin Stv.

**gefühltes Alter:**

- 25

**Lieblingssgames:**

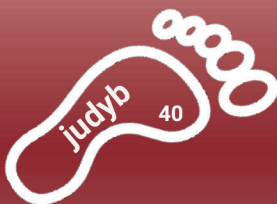
- Rocket League
- Beat Saber
- PubG
- Summoners War

**Liebingsgetränk:**

- Aperol Spritz
- Caipirinha

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Gameboy



**Position:**

- Obmann / Partnerschaftsmanager Stv.

**gefühltes Alter:**

- Alter 37 fühle mich aber Mitte 20 :D

**Lieblingssgames:**

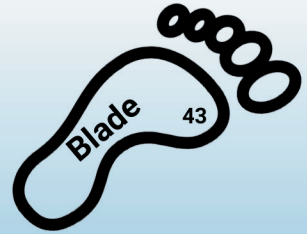
- ganz Besonders Horror
- Lieblingsgame bisher im Leben Resident Evil 2

**Lieblingsgetränk:**

- mit Koffein = Kaffee
- normales Getränk = alles mit saurem Apfel
- alkoholisch = Red Bull Vodka auch "Flügel" genannt in Österreich

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- In der Jugend war es der Gameboy und Inline Skater welche meine Kindheit geprägt haben



**Position:**

- Schriftführerin / Eventplanerin

**gefühltes Alter:**

- Manchmal 80, manchmal 12, manchmal 20 :D

**Lieblingssgames:**

- Valorant
- Dead by Daylight
- PubG
- Stardew Valley

**Lieblingsgetränk:**

- Paulaner Spezi

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Definitiv Gummitwist, Springseil und ein Fußball



**Position:**

- Ich WAR ganze 2 Wochen Stellv. Kassenwart ehe ich Opfer der Europäischen Gesetzeslage zum Thema "Vereinskontogründung mit Vorstandsmitgliedern in verschiedenen europäischen Staaten" wurde.
- Jetzt bin ich noch Stell. Vereinsprecher, mal sehen wie lange das hält. LUL

**gefühltes Alter:**

- 94, auf Malle 16

**Lieblingsgames:**

- früher Flyff und Wolfenstein Enemy Territory
- heute irgendwas zwischen LoL, CS 2 und PUBG

**Lieblingsgetränk:**

- Wasser Kappa 🤪

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Gambeboy + Pokemon Silber, was für Zeiten! Mit dem geilen Zerschneider in diesem bekloppten wald den noch bekloppteren "Mogelbaum" zerschneiden. - Wie ging diese "Mission" nochmal? Vorher musste man nen Taubsi oder so fangen? - Please Help 🙄



**Position:**

- Discord Leiter Stv.

**gefühltes Alter:**

- Mitte 50

**Lieblingsgames:**

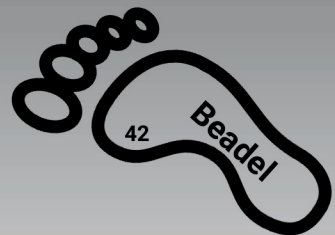
- Rocket League

**Lieblingsgetränk:**

- Monster Energy Original

**MUST-have-Spielzeug aus der Kindheit/Jugend:**

- Hab meine Babyschnuller noch xD



# Interview mit Turbopetze

## DIE STELLVERTRETENDE OBFRAU PAKT AUS

### **Kannst Du Dich noch an das 1. Mal erinnern, als Du Kontakt zu DZMG hattest?**

Ja also ganz genau weiß ich das nicht mehr, aber ich weiß, dass ich mit Blade irgendwas gespielt habe und das bei mir auf dem Channel und er dann gesagt hat "Komm mal mit rüber" und hat mir dann so erklärt, was die Community ist und dies und das.

### **Wie lange ist das jetzt her, also so ungefähr?**

Ich glaube circa 'n halbes oder 3/4 Jahr, bevor ich mich zur Wahl hab aufstellen lassen.

### **Was hat Dich dazu bewegt, Dich als Obfrau zur Wahl aufstellen zu lassen?**

Ich hab mich eigentlich offiziell als Partnerschaftsmanagerin aufgestellt und war auch schon eingetragen und dadurch, dass so 'n paar Sachen passiert sind und ich Blade nicht alleine lassen wollte, hab ich mich dann dafür aufgestellt und gesagt, dann unterstütz ich ihn da.

### **Und Du hast ja dann auch richtig viele Stimmen bekommen. Hast du das erwartet?**

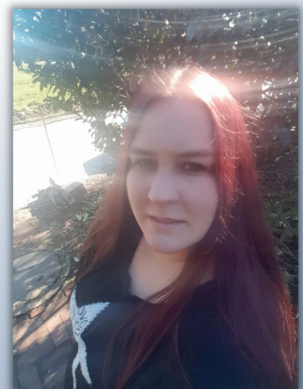
Also ganz so viele ehrlich gesagt nicht, weil die kannten mich ja auch alle gar nicht so. Ich hab mich natürlich die Tage vor der Wahl viel hier auch blicken lassen, wenn einer Fragen hatte oder mich kennenlernen wollte. Ja, also ich wusste schon, dass wenn kein anderer dabei ist, dass schon gewählt werden muss, aber ich hatte eigentlich damit gerechnet dass ich nicht alleine antrete.

### **Was denkst du denn jetzt im Rückblick. Was war für Dich der Tiefpunkt bei DZMG?**

Dieser elendig lange ziehende Faden der Gründung bzw. Formularwirtschaft in Österreich. Das war so das, was am meisten runtergezogen hat.

### **Und was war das Highlight?**

Das, was am positivsten war, ist einfach diese Familie hier, wie sie die Leute aufnimmt, wie sie mich aufgenommen hat und die Entwicklung von der Community zum Verein, wie super da alle mitspielen.



***Wenn Du jetzt so guckst auf die aktuellen Personen, die im Vorstand und im Team sind. Würdest Du sagen, dass jeder am richtigen Platz ist, oder gibt es da aus Deiner Sicht noch Potenzial?***

Also ich hab mit einigen mehr und mit anderen weniger Kontakt, sodass ich mit bestimmten Leuten wohl schon sage, ja die passen da rein aber man weiß nicht was die Zeit bringt. Und andere, die kenne ich halt schon ein bisschen mehr, weil man sich auch so schon unterhalten hat auch privat. Und die passen auf jeden Fall hundertprozentig da rein und ich denke die anderen auch. Und wer halt noch Erfahrungen sammeln muss, der sammelt die und passt sich dann auch der Stelle an. Ich denke wir sind da ganz gut aufgestellt.

***Noch mal zur zur Opposition. Das ist ja schon viel Arbeit und Du bist ja in fast allen Meetings dabei, aber ich hab den Eindruck, dass Du das super wuppst und alles hinbekommst. Wir hoffen sehr, dass da Dein Privatleben nicht drunter leidet.***

Nee, wir haben hier klare Regeln bezüglich im Verein und klare Regeln zu Hause und das geht super miteinander auf.

***Wo siehst du den Verein DZMG in 5 Jahren?***

Da seh' ich, dass wir irgendwas E-Sport-mäßig/turniermäßiges machen, dass wir uns weiter einen Namen gemacht haben und dass wir mit Sicherheit auch mit etwas höherrangigen Sachen so sag ich's jetzt einfach mal, z.B. Streamern zusammenarbeiten. Dass wir für jeden auch ein Safe Place sind wenn er benötigt wird.

***Beschreibe Dich in 3 Wörtern.***

Mutti, Fürsorge, offenes Ohr

***Du hast ja auch noch den Irrlicht Shop mit reingebracht in die Community bzw. auch als Partner für DZMG bereits vor der Vereinsgründung. Wir von der Redaktion würden gern eine Werbeseite veröffentlichen. Wäre das ok für Dich?***

Ich find das schon cool, welche Konditionen hat denn so ne Werbeseite? ;) (hahaha)

***Vielen Dank für das tolle Interview liebe Turbopetze :)***



IRRLICHT'S  
WICCA PLACE

DER MAGISCHE LADEN

Räucherwerk

Kerzen

Waxmelts

Met und Bier

Taschen und Beutel

Personalisierungen



[www.irrlicht-shop.de](http://www.irrlicht-shop.de)



Irrelicht's

Wicca Place



magical



Witchy



Merchandise Djane Tanja →



Merchandise DZMG - Partner →



Merchandise trolljzockt →



**VEVINS - MERCH**

49,00 €	39,00 €	25,00 €	25,00 €
25,00 €	50,00 €	8,50 €	XXX €

[mehr im Shop](#)

Angesagte Kategorien und Artikel



Black Magic Edition →



Wingerbut - Honigsen  
Von 48,00 EUR



Waxmeltz



ategorien zum Stöbern



Christmas/Weihnachten →



Halloween →



Lisa Parker Design →

# Twitch Streamer DZMG



Blade\_DZMG



trolljazockt



Turbopetze



minifuxx



DjaneTanja



judyb\_rl



Beadel\_



herrwurmlinger

**CLIP**

**ALARM!**



Blade:  
"Hardstyle  
Hase"

Turbo auf'm  
Moped



Tanja  
Feuer frei

Mini: "Ich  
hab Unfall  
gebaut"



judy pures  
Aim

# Twitch Streampartner DZMG



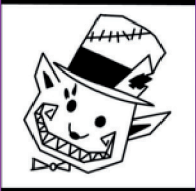
illogaming



koerby87



Tcherrlly



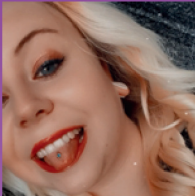
Motzefuchs



Ray\_Estheim



AngelusDuncan



BackpfeifenErna\_DieEchte



Bluteria

**CLIP**

**ALARM!**



koerby:  
"was ein Sieg"

Tcherrlly:  
"wie süß"



Ray:  
"Vertrau nicht  
den falschen  
Mates"

Bluteria:  
"gib mir  
nen Schwanz!"



Erna:  
"das macht  
man also  
damit :)"

# Horoskop-Ecke

Widder sind agil und energisch. Dadurch nerven sie oft ihre Umgebung. Ihr mäßiger IQ fällt sofort auf, da sie mit vielen Worten sehr wenig sagen. Widder reden viel und schnell. Man hat oft das Gefühl, sie wollten in fünf Minuten alles ausplaudern, was sie im Kopf haben. Die meisten Widder-Menschen schaffen das auch spielend, da sie nicht viel drin haben.  
**Idealberuf: Spion (wer nichts weiß, der kann auch nichts verraten!)**



**Widder**  
21.3. - 20.4.

Zwillinge halten sich für witzige und unwiderstehliche Menschen. Dabei verwechseln sie ihre abgesonderten Plattheiten mit göttlicher Weisheit. Denken ist für sie Luxus. Bei einer Umfrage hielten die meisten Zwillinge den sauren Regen für einen verärgerten ehemaligen US-Präsidenten. Ihr geistiges Niveau liegt irgendwo zwischen andalusischem Regenwurm und mitteleuropäischer Küchenschabe.  
**Idealberuf: Schlagersternchen**



**Zwillinge**  
21.5.-21.6.

Der Löwe versucht durch Großzügigkeit von seiner mangelnden Intelligenz abzulenken. Seine scheinbare Lässigkeit und Behäbigkeit sind Tarnung. In Wirklichkeit braucht er die Zeit zum Überlegen. Mit Musik hat er nichts am Hut. Für ihn klingt jeder Ton gleich und Pavarotti hält er für eine Nudelsorte. Sein Gerede hat kaum mehr geistigen Gehalt als eine Tasse heiße Luft.  
**Idealberuf: Beamter**



**Löwe**  
23.7.-23.8.

Stiere sind Praktiker und Kämpfer. Sie haben meist einen derben Humor. Probleme lösen sie lieber mit den Händen als mit Diplomatie. Wo es was zu verdienen gibt, sind sie dabei. Koste es, wer's bezahlt. Entspannung finden sie weniger am Strand als bei der Spaghetti-Ernte.  
**Idealberuf: Möhrchentester bei Hipp**



**Stier**  
21.4.-20.5.

Krebse sind leichtgläubig und dadurch oft beliebt. Mit ihnen kann man alles machen. Vertreter geraten in Verzückung, wenn sie merken, dass sie einen Krebs vor sich haben. Die Rente ist gerettet... Der IQ liegt knapp über dem eines Kieselsteines (IQ=4, Mensch=100). Das gute Gedächtnis ist zwangsläufig antrainiert und die einzige Chance, nicht ganz unterzugehen. Er kann mit Mühe angelernt werden, ein Bügeleisen unfallfrei einzuschalten.  
**Idealberuf: Filmvorführer im Kino (für'n Knopfdruck reicht's)**



**Krebs**  
22.6.-22.7.

Die ausgeprägte Bauernschläue der Jungfrau, wird oft mit echter Intelligenz verwechselt - aber eben nur von ihr selbst. Bei genauerem Hinsehen bleibt davon nicht viel übrig. Ihre Unbeholfenheit verhindert dann auch letztlich noch mögliche Erfolge. Die Ordnungsliebe ist bei ihr absolut wichtig, weil sie dazu noch über eine schon phänomenale Gedächtnisschwäche verfügt. (Dr. Alzheimer war Jungfrau!)  
**Idealberuf: Abschmecker in der Kläranlage (die merken auch nichts mehr...)**



**Jungfrau**  
24.8.-23.9.

Die Waage ist ein Träumer und Schöngeist. Sie ist musisch veranlagt und hat für praktische Dinge wenig Sinn, da diese meist mit Arbeit (ihgitt)



**Waage**  
24.9.-23.10.

verbunden sind. Eckt deshalb oft mit Stieren an. Der ihr nachgesagter Gerechtigkeitssinn ist Schein. Die Waage ist bei Problemfällen einfach zu faul, über eine Lösung nachzudenken und versucht die Situation durch Schlichtung zu entschärfen. Gott sei Dank lässt ihre eigene Intelligenz zumindest brauchbare Notlösungen zu.

**Idealberuf: Pflastermaler oder Sänger**

Schützen sind optimistisch und kritiklos, was ein Zeichen von Nähe zur Debität sein kann. Sie gehen oft stürmisch an Dinge heran, ohne etwas davon zu



**Schütze**  
23.11.-21.12.

verstehen. Ihre Risikofreude ist bei diesem geistigen Niveau schon Todesmut. Vorsicht bei Gebrauch von Fremdwörtern! Schützen halten diese oft für Schimpfworte und schlagen dann häufig vorsichtshalber zu.

**Idealberuf: Kellner (höchstens)**

Der Wassermann versucht stets, sich mit übertriebener Freundlichkeit in den Vordergrund zu spielen. Bei seinem Bonsai-Hirn merkt er nicht, dass sich



**Wassermann**

eigentlich kein Mensch für ihn interessiert. Er bekommt meist sowieso nicht mit, worum es eigentlich geht. Wenn er morgens die Augen öffnet, verliert er zuerst einmal den Überblick. Meist hat er schon nach 5 Minuten vergessen, was er überhaupt wollte. Muss jeden Montag neu angelernt werden!

**Idealberuf: Schlüsselschnitzer**

Skorpione sind meist rücksichtslos und verschlagen. Ihr geistiges Niveau bewegt sich auf dem Level eines toten Huhnes und ihr



**Skorpion**  
24.10.-22.11.

bescheidenes Quantum an Denkvermögen ist absolut notwendig, um Wege zu finden, den vielen Feinden zu entkommen. Skorpione werden meist in jungen Jahren ermordet.

**Idealberuf: Klötzchentester in Legoland**

Steinböcke sind brav, ehrlich und zurückhaltend - und das ist auch gut so! Denn wären sie zu ihrer grenzenlosen Dummheit



**Steinbock**  
22.12.-20.01.

auch noch frech, falsch und dreist, wäre ihnen kein langes Leben beschieden. Steinböcke werden wegen ihrer absoluten Unfähigkeit, ihre verworrenen Gedanken in Worte zu fassen, oft missverstanden. Der einzige Geist, den sie kennen, ist der Himbeergeist.(hicks)

**Idealberuf: Kaninchensammler**

Fische haben eine sehr hoch entwickelte Sensibilität und nehmen diese als Vorwand, um fehlende Intelligenz zu vertuschen. Dabei machen sie sich zum Hampelmann



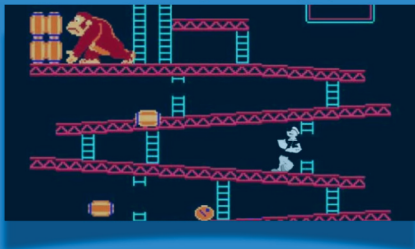
**Fische**  
19.2.-20.3.

der Nation. Zu allem Unglück sind Fische auch noch so naiv, dass sie gar nicht merken wer sich alles über sie lustig macht. Um eine gewisse Schadensbegrenzung bei den Fischen zu erreichen, müssen sie ständig beaufsichtigt werden. In der Öffentlichkeit sind Fische an der Leine zu führen.

**Idealberuf: Klofrau/ -mann**

# GAMING FAKTEN DIE ZU WELTWEITEN HITS WURDEN

## Donkey Kong trifft Popeye



Im Arcade-Spiel Donkey Kong hat der inzwischen für Nintendo so ikonische Super Mario seinen allerersten Auftritt. Dabei sollte das Spiel ursprünglich gar nicht von Mario, sondern Popeye handeln! Mario war ursprünglich also als Popeye gedacht, Pauline war Olivia Oyl und Donkey Kong der Bösewicht Bluto.

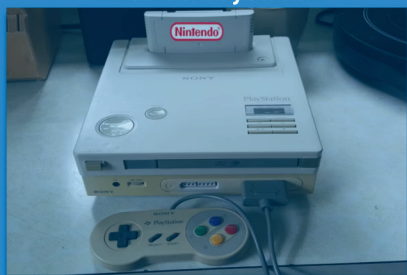
Allerdings verlor Nintendo die Lizenz an dem Spiel, wollte das Projekt aber dennoch nicht in den Wind schießen. Also ersetzten sie die Charaktere durch ihre eigenen. Der rote Klempner, der noch so charakteristisch für Nintendo werden sollte, war geboren.

Ursprünglich sollte Super Mario Mr. Video heißen, anschließend änderten die Entwickler den Namen zu Jumpman. Dann jedoch entschied sich der Nintendo-Eigentümer, den Charakter nach dem Vermieter des Nintendo-Gebäudes in Amerika zu benennen, Mario Segale. Grund dafür war, dass Nintendo vor dem Spiel Donkey Kong noch keinen Fuß in Amerika fassen konnte und so schnell in Zahlungsverzug bei Mr. Segale kam. Dieser stattete seinen Mietern daraufhin einen Besuch ab.



## Marios eigentliche Namen

## Nintendo PlayStation



Die Arbeit an der PlayStation begann ursprünglich bei Nintendo. Das japanische Videospiel-Unternehmen engagierte Sony, damit diese für das SNES (Code-Name: PlayStation) ein CD-Laufwerk entwickeln. Allerdings entschied sich Nintendo letzten Endes dafür, dem niederländischen Unternehmen Philips den Auftrag zu geben. Daraufhin machte sich Sony an eine eigene Konsole, behielt aber den Projektnamen PlayStation.

\*Diese Fakten sind nur ein kleiner Teil, und wurden von [www.giga.de](http://www.giga.de) übernommen, diese können in nachfolgenden QR-Code beim Quelleninhaber angeschaut werden.



# 2019

# 2023



**COMMUNITY  
TREFFEN**



# 2024

