

Die Schule der Helden

Ein Wort zum 2 Jährigen Geburtstag von DRUCKWELLE

Als wir noch Kinder waren

Ruhm ist ein sehr hohes und andauerndes Ansehen einer Person oder Gruppe innerhalb der Gesellschaft, gelegentlich sogar darüber hinaus (vgl. Homer, Moses, Buddha). Er wird gewonnen durch eigene hervorragende Leistungen oder außergewöhnliche (z.B. todesmutige) Taten.

Wo fängt Ruhm an und was macht es aus, an Ruhm teilhaben zu können ? Vielleicht mit Menschen, die sich seit Kindesalter mit Computern auseinander gesetzt haben. Zuerst mit Atari Console (Zelda, Spaceinvaders, Pacman), dann mit Commodore C16, C64, C128, Amiga 500 und 2000 und mit PCs die mit 8 MB Arbeitsspeicher total überdimensioniert waren. Vielleicht beginnt die Entwicklung von Ruhm bereits bevor Kritiker und Geschichtsschreiber anfangen zu erzählen.

Vorsehung

Ich muss einfach spielen.

Die in vielen Jahren zusammen mit Freunden gewachsene Faszination für Spiele brachte mich zu Noonien, der sich zusammen mit Eisenfaust eine frühe Demo von Planetside anschauen wollte. Die nach der Installation des Spiels verbrachten Stunden änderten mein Verständnis für Spiele grundlegend. Science Fiction, gepaart mit Action und einer grossen Vielfalt von Anzügen, Waffen und Fahrzeugen... noch nie dagewesen.

Wir müssen einfach spielen.

Mein Freund Gilga wollte schon bei mir einziehen, da sein technisches Equipment noch keinen Internetanschluss beinhaltete. Wir spielten euphorisch Stunde um Stunde, ganze Tage. Verbissene Kämpfe schlug ich zusammen mit ihm für die Vanu Corporation. Schritt für Schritt und Basis für Basis trainierten wir uns weiter, freuten uns ab der Technik und den Massen, mit denen man vorstürmen konnte. Nach ein paar Tagen und zahllosen Schlachten, einem immer noch anhaltenden euphorischen Gefühl und einem aufkeimendem Funken totaler Willenskraft stapften wir über Auraxis und wollten auf einmal mehr. Viel mehr.

Geburt der Kraft

Niederlagen und Siege, sie sind die Nahrung eines Kämpfers. Ebenso wie Hoffnung, ein gemeinsames Ziel und Freundschaft. Jeden Sieg und jede Niederlage feierten wir wie kleine Helden. Allein und zu zweit.

Nach 20 Minuten härtestem Towerfight war niemand mehr da. Kein weiteres Ziel, keine Freunde, keine Helden. In einer Pause nach eben diesem einem Towerfight erschien es mir wie eine Offenbarung: In schnellen und hellen Bildern sah ich einen Trupp Vanus koordiniert diesen Tower in nur 5 Minuten stürmen. Verbunden mit Funk, strukturiert, kampferprobt und gnadenlos.

Die DRUCKWELLE war geboren. Zusammen mit Gilga träumte ich von 30 Mann, die unaufhaltsam und koordiniert über Auraxis fegen sollten. Dieses Outfit sollte zusammen mit meinen Freunden alles in den Schatten stellen, was ich aus meinen Zeiten bei Dark Age of Camelot gesehen habe.

Rekrutierung der Welle

Ich stand mit Gilga im Sanctuary, dem Heimatplaneten der Vanu Corporation und spamte den Chat zu: DRUCKWELLE sucht Members zur Gründung !!!!

Die Reaktion der Leute war unterschiedlich: Habt ihr eine Homepage?...Nein. Habt ihr ein Forum?...Nein. Warum schreibt ihr DRUCKWELLE gross ?

Unser Ziel war klar. Wir wollten weiter. Wir wollten eine starke Truppe mit den besten Leuten. Wir wollten weiter kommen als bis zur nächsten Basis. Wir wollten Druck aufbauen und dafür brauchten wir die richtigen Männer. Richtige Krieger.

So rekrutierten wir unsere ersten Mitglieder: Gilgamesch, Lunatic, Noonien, Wolf, Serena, Swisstex, Tenshi, Tribun

Um Taktiken absprechen, Events zu planen und einen freundschaftlichen Austausch gewährleisten zu können, entwickelten wir unsere erste Homepage und unser Forum.

Technik und Taktik

Die folgenden Monate wuchs die Welle und wurde immer grösser. Schon nach wenigen Tagen hatten wir unser Ziel von 30 Leuten überschritten. Mit gutem Teamplay und den richtigen Leuten wurde das spielen zum Erlebnis. Fight um Fight wurden wir als ganze Gruppe besser, organisierten uns neu und liessen taktische Elemente einfließen.

Als grosser Meileinstein erwies sich die zuerst heftig umstrittene und diskutierte Einführung der Teamspeakpflicht. Doch einige Tage nach der Einführung wurde unsere Kommunikation um Level besser, unsere Abläufe koordinierter und unsere Schlagkraft um einiges höher. Und ganz nebenbei lernte man die coolen Spieler, mit denen man schon viele Truppen aus dem Dreck geboxt hat besser kennen. Bekanntschaften wurden geschlossen und Freundschaften wurden verstärkt.

Nicht nur. Der Geist von DRUCKWELLE wurde geformt und pflanzte sich bei jedem Kämpfer ein. Diesen Geist von Kraft, Kampfeswille und Zusammengehörigkeit wollten wir verbunden mit grossen Zielen weitertragen. Bis zur sehr guten Teamarbeit, bis zur absolut funktionierenden Kommunikation, bis zu grossen Events und Spielerlebnissen. Und ich wollte bis zur Nummer 1 !

DRUCKWELLE Nummer 1

Helden sind Menschen, deren Kräfte weit über denen eines normalen Menschen hinaus gehen, so dass sie zu Heldentaten in der Lage sind. Dabei ist nicht nur körperliche, sondern auch seelische Kraft gemeint.

Nach und nach waren mehr und mehr Squad- und Raidleader durch unsere harte Ausbildung gegangen und liessen nun ihre Männer Schlacht um Schlacht weiter vorwärts kommen. Eine noch nie gesehene Dynamik aus Motivation, taktischem Können und Spielspass setzte sich in Gang. Stündlich wurden Punkte für die Welle erkämpft und dies zu fast jeder Tages- und Nachtzeit.

Mit unermüdlichem Einsatz der Truppen von DRUCKWELLE kam im Juni 2004 der glorreiche Tag: Offizielle Nummer 1 auf dem europäischen Server.

Das ist insofern sehr bemerkenswert, wenn man berücksichtigt, dass wir ein rein deutschsprachiger Clan sind und auf einem internationalen (europäischen) Server spielen. Das war und ist eine grandiose Leistung, da ein internationaler Clan über einen weit grösseren Memberpool verfügt.

Noch heute sind die glorreichen Tage von DRUCKWELLE in Planetside Legenden, noch heute erzittern Terraner unter dem Stampfen unserer anrückenden Truppen und noch heute sind wir mit Stolz und erhobenem Haupt die Nummer 1 auf dem Server ! Noch heute kämpfen Helden der DRUCKWELLE Tag für Tag im Staub von Auraxis für den Ruhm von uns allen.

Die 7 Finger der Hand

Nun hatten wir in Planetside sehr viel erreicht und ich war Stolz auf meine Männer. Doch der Durst war noch nicht gelöscht. Im Gegenteil. Wenn man taktisch und koordiniert spielt, das Rezept in andere Games weiter trägt, dann müsste man weitere Erfolge erziehlen können.

So konnten wir schon ca. 18 Monate nach der Gründung von DRUCKWELLE einen weiteren Meilenstein überschreiten. Dank der Hilfe von einzelnen Spielern, die uns Spielserver zur Verfügung stellten und einer beispiellosen Spendenaktion innerhalb von ganz DRUCKWELLE spielten wir auf unseren eigenen Servern Counter Strike Source, Far Cry und Unreal Tournament 2004 CTF. Unser Planetside Outfit wurde zu einem deutschsprachigen Multi-Gaming-Clan.

Doch damit nicht genug. Mit excellenten Spielern konnten wir in der Electronic Sports League (ESL) erfolge feiern, die ich mir nie im Traum ausgedacht hätte. Unser Far Cry Team war mehrere Monate das beste Deutsche TDM Team, unsere UT2004 CTF Leute erreichten das Viertelfinal im Clan-Base-Cup dv 3 und schlugen einen der Finalteilnehmer. Dazu kommen viele gute Positionen an Turnieren bei LAN-Partys.

Das Gewissen der Horde

Mit unserem Everquest 2 Team stieg Druckwelle im Dezember 2004 in die grosse Welt der Massive Multiplayer Online Role Play Games (MMORPG) ein. Bald schon machten sich die Vorboten der Druckwelle einen guten Namen in der Szene und liessen uns die ersten Züge dieser grossartigen und neuen Spielwelt begreifen.

Schon kurz darauf begannen wir mit den Vorbereitungen für das Spielehighlight dieses Jahres: World of Warcraft. Schon während einige DRUCKWELLE Spieler die Betaversion spielten wurde in einen Redesign der Homepage und des Forums viel Zeit investiert. Wir machten uns bereit, unsere Füsse in die Erde von Azeroth zu stampfen. Schon nach der ersten Diskussionsrunde war klar: Die Allianz sollte erzittern unter dem Beben unserer Horde Truppen.

Seit dem ersten Tag, an welchem die europäischen Server von Blizzard freigegeben wurden spielen wir um Ruhm, Ehre, gute PvP und um Quests. Stetig wächst DRUCKWELLE als Gilde in World of Warcraft und unsere anfänglichen organisatorischen Probleme bekommen wir auch langsam in den Griff. Unsere Raids werden von mal zu mal besser. Und schon bald werden wir uns die Städt der Allianz von Innen ansehen und die Kinder der Allianz in unsere Schulen schicken. Trotz einer Präsenz der Allianz von über 70% auf unserem Server haben wir es geschafft, das ganze Gejammer in den Foren zum Teil auf uns zu lenken. Sie hassen uns und sie fürchten uns. Und das ist gut so.

Unseren Ruf bei den anderen Horde Gilden werden wir in den nächsten Monaten durch gezielte Aktionen, Zusammenarbeit und durch unseren Chefdiplomaten weiter verbessern. Denn Zusammen sind wir noch stärker und gemeinsam können wir die ganze unkoordinierte Übermacht der Allianz in Ihre Schranken weisen. DRUCKWELLE wird der Masstab sein für andere Gilden, auf unser Wort und unser Schwert wird man hören. Wir sind das Gewissen der Horde.

Weg des Lichts

Frauen und Männer der DRUCKWELLE, wir sind noch lange nicht am Ende. Lasst uns die Nummer eins in World of Warcraft auf Aszahara werden. Gemeinsam schaffen wir es, auch die deutschsprachige Community von uns und unserer Macht zu überzeugen.

Lasst uns auch in Zukunft neue Spiele erschliessen, gemeinsam neue Welten entdecken und den Geist von DRUCKWELLE weiter tragen. Lassen wir auch in Zukunft die Welt von unserem Feuer erhellen und Spielern eine Heimat geben. Ich freue mich darauf, mit jedem von Euch noch viele gemeinsame Stunden in Spielwelten zu verbringen.

Helden der Druckwelle

Meinen speziellen Dank möchte ich an dieser Stelle jenen Leuten zukommen lassen, ohne die DRUCKWELLE heute nicht da wäre, wo wir sind. Ohne diese Leute hätten wir niemals den Vorhof des Kindergartens verlassen. Leute wie sie, die von Beginn an unsere Sache vertreten haben, neben dem Spiel über Monate viel Freizeit und Motivation investierten und für andere Members immer da waren. Euch meinen ganz speziellen und ehrlich gemeinten Dank.

Gilga, Yamagata, Noonien, Cobra, Eisenfaust, Chaosfalling, Stiffersmum, Azuma, GrafvonGreif, BumsGeordi, Beezlebug, Mad.Gobbo, Phash und Swisstex, ihr seid meine zweite Familie. Mit Euch an meiner Seite, werde ich in jeden Kampf gehen. Ihr seid die Träger des Ruhms und die Verteidiger der Ehre.

Zusammen sind wir stark

Mein Dank gilt auch allen anderen Organisatoren und Spendern, ohne die unser Spielspass nie in solche Dimensionen gekommen und DRUCKWELLE nie der Clan mit sovielen Möglichkeiten geworden wäre. Vor allem mit World of Warcraft sind viele neue Organisatoren und Macher dazu gekommen, die uns dank ihrer Mithilfe bei Orgatätigkeiten und veranstalten von Events noch weit bringen werden. Mit wohlwollen und tiefem Dank sehe ich Euch für DRUCKWELLE arbeiten und einsetzen. Ihr bringt unserer Gilde Stolz und Zukunft.

Doch mit Organisation allein ist noch kein Kampf gewonnen. Niemand weiss das besser als ich. Denn mit euch, meine werten und gefürchteten DRUCKWELLE Mitglieder, bin ich im Dreck von Auraxis gestanden, habe ich salven von Torpedos in den Weltraum geschossen, den Jungle nach Banditen druchforstet, fast den zweiten Weltkrieg verloren und musste ich das Blut von Allianzlern von meiner Axt wischen. Mit euch und für euch. Jeder einzelne von euch DRUCKWELLE Member entscheidet jeden Tag wieviel DRUCKWELLE er sein will. Wieviel er geben will und wieviel er für andere einsteht. Jeder von euch ist ein Teil einer wahr gewordenen Vision, eines realisierten Traumes und einer Fahrt in spannende und herausfordernde Zeiten. Jeder einzelne machts aus. Und nur zusammen sind wir das, was alle unsere Feinde fürchten: Ein Clan, eine Familie, eine Gemeinschaft. Deine Gemeinschaft.

Lasset uns feiern

Zwei Jahre sind für einen nicht professionellen Multi-Gaming-Clan eine lange Zeit und es gäbe einiges mehr zu schreiben und zu würdigen. Ich bin wirklich stolz darauf, die verganenen Zeiten mit allen von euch erlebt zu haben. Und ich freue mich an jedem Tag, den ich einloggen und meine liebgewonnenen Freunde bei DRUCKWELLE treffen kann. Und noch lange kenne ich nicht alle und freue mich auf jedes neue Gespräch. Sollten wir uns noch nicht kennen, sprich mich an. Meine Türen stehen jederzeit offen.

Ich bin der Meinung, dass man auf diese letzten zwei Jahre anstossen kann. Treffen wir uns in Ohl, lernen wir uns kennen und feiern wir unsere Erfolge. Lasst uns anstossen und die Mühen des Krieges ein paar Tage vergessen. Unvergessliche Tage erwarten uns im Sommer in Ohl. Sei dabei. Lasst uns DRUCKWELLE feiern.

Ich führe Euch und ich liebe Euch

Lunatic