Rocket League

Redewendungen und Fragwüdigkeiten, die dem Spiel Rocket League entsprungen sind.

- Trade your HGW? – Heatwave I mean.
- Doppelte Macht

Trade your HGW? – Heatwave I mean.

Herkunft

Diese Phrase entstammt einem Chatverlauf innerhalb des Spiels „Rocket League“. Nachdem in diesem Spiel das Handeln ermöglicht wurde, haben sich unverständliche Anfragen dieser Art relativ schnell etabliert. Diese Phrase hat dabei Premiere gefeiert und ist somit in den offiziellen Sprachgebrauch übergegangen.

Bedeutung

Die Bedeutung ist auch nach mehreren Studien nicht ausreichend geklärt. Oberflächlich betrachtet scheint es eine Anfrage zu einem Handel zu sein, wobei das Objekt **HGW** oder **Heatwave** Teil des Handels sein soll. Vollkommen unklar dabei ist, wofür die Kombination **HGW** eigentlich stehen soll.

Analysten sehen hier „Herzlichen Glückwunsch“ oder „Hartgewebe“ als die wahrscheinlichsten Möglichkeiten an, wobei dabei aber ein Mysterium bleibt, wie Ersteres gehandelt werden soll.

Bei „Heatwave“ sind sich die Experten einig, dass damit ein Flimmern nach Einsatz des Turbos hinter dem Auto adressiert wird, auch hier ist ein Handel eigentlich unmöglich. Da diese Anfrage somit keinerlei Sinn ergibt, bleiben diese generell unbeantwortet, da nicht verständlich.

Ebenfalls nicht unerwähnt bleiben sollte eine Außenseiter-Theorie eines kleinen Kreises von Medizinern. Diese sehen in der Handelsanfrage einen getarnten Hilferuf des Anfragenden, wobei „Heatwave“ ein Flimmern vor dem inneren Auge als Zeichen einer psychischen Erkrankung kennzeichnet.

Verwendung

Die Verwendung ist sehr simpel gehalten. Eine Person startet mit der Frage „**Trade your hgw?**“, woraufhin eine weitere Person möglichst zügig mit „**Heatwave, I mean**“ antworten muss. Alternativ kann diese Antwort auch von mehreren Personen gegeben werden, dies muss aber

unbedingt synchron erfolgen.

Optional kann dieser Ausruf auch als Katalysator zum Start einer längeren Aneinanderreihung von etablierten Zitaten verwendet werden, eine Hilfe bietet hierbei das [GSSD]-Glossar.

Doppelte Macht

Die „Doppelte Macht“ ist eine spielerische Ungenauigkeit während eines „Rocket League“ Matches, die aufgrund jugendlichen Übermuts entstanden ist. Der daraus entstandene glückliche Zufall führte zu einer nachträglichen Glorifizierung dieser unüblichen Spielweise.

Herkunft

Erstmals nachweislich genannt wurde dieser Begriff vom Eidechsensquad-Mitglied (siehe auch Eidechsensohn) „vandamjovi“ (auch: jovi oder jovisupi). Die Entstehung des Begriffs geschah vermutlich spontan, als eine unkoordinierte Aktion, bei der zwei Autos gleichzeitig am Ball waren, zu einem überraschenden Tor führten.

Geschichtlicher Hintergrund

Gemäß den allgemeinen Taktiken ist es unüblich, zu einem Ball zu fahren, wenn bereits ein Mitspieler Kontakt mit dem Ball hat. Grund dafür sind die großen Lücken in der Verteidigung, die bei solch einer Aktion entstehen. An besagtem Tag aber fuhr vandamjovi auf einen Ball zu, der bereits von IceFlom kontrolliert wurde. Obwohl diese Aktion sehr unerwartet kam, entstand daraus ein Tor, da der Ball extreme Geschwindigkeiten annahm und über mehrere Ecken das gegnerische Tor erreichte.

Wissenschaftliche Einordnung

Dass es bei dieser Aktion zu einem Tor kam, ist aus wissenschaftlicher Sicht reines Glück gewesen. So ein Ball ist weder zuverlässig provozierbar, noch kontrollierbar. Bei der Doppelberührung des Balls durch zwei Autos kann es in seltenen Fällen zu einer zufälligen Quetschungspotenzierung kommen, die den Ball auf über 1500km/h beschleunigt und gemäß der Chaos-Theorie unkontrolliert durch das Stadion fliegen lässt. Die Entstehung eines Tors ist somit möglich, aber nicht sicher erzielbar.

Mathematische Einordnung

$2 * 2 = 2^2$

Taktische Einordnung

Statistische Auswertung der „Doppelten Macht“:
Erfolgsquote: 5%
Chance auf Gegentor: 80%

Fazit: Das Fahren zu einem Ball, obwohl ein Teammitglied ihn bereits kontrolliert, ist aus taktischer Sicht als fundamental katastrophaler Fehler einzustufen. Die „Doppelte Macht“ sollte somit nur eingesetzt werden, wenn man deutlich in Führung liegt oder aber als absolut letzte Verzweiflungstat, wenn eine Niederlage bevorsteht.

Verwendung in der Kommunikation

Aussage	Antwort
Was machst du denn da? Ich bin doch am Ball!	HAHAAA, Doppelte Macht!
Was geht denn mit dem Ball ab?	Doppelte Macht!
Ajo, da hat die Doppelte Macht wieder zugeschlagets.	Zugeschlagets dass sie es hattets.
DOPPELTE MACHT!	Toll, jetzt ist keiner mehr im Tor! *Gegentor fällt*

Videobeispiel

Videobeispiel der doppelten Macht aus zwei unterschiedlichen Perspektiven, direkt hintereinander geschnitten.