

DRUCKWELLE ab 8 Jahren!



Am 29. Mai 2003 war es soweit: Die Gründung der DRUCKWELLE fand statt und veränderte die damals noch keineswegs Länder- und spiele übergreifende Clan-Landschaft. Nachdem wir also laufen gelernt haben, sprechen können und die ersten Lernfortschritte bestätigt, uns quasi in der Gesellschaft verfestigt und einige Kinderkrankheiten ausgestanden haben, stehen wir nun im wackeren Alter von 8 Jahren da. Der Kindergarten ist definitiv vorbei, Frühenglisch Geschichte und schon eine Menge Stoff im Kopf, bzw. Handgelenk.

Das darf man sich schon mal durch den Kopf und auf den Gaumen gehen lassen... acht Jahre.

Um einen adäquaten Vergleich zu haben, was das in der altersgerechten "Schublade" heisst, wühlte ich mal in der Kiste meiner Nichte. Die ist 10 und will mit dem Kinderkram ab 8 nichts mehr zu tun haben. Allerdings fand ich die Auswahl sehr cool, denn...

[Oscar der Ballonfahrer](#) eignet sich bestens für eine Einführung in die kommende Flugsimulationsgeneration. Nachdem in den End-90ern viele Piloten in diversen Games die Welt (noch solo) bevölkerten und danach eigentlich nur noch der MS Flugsimulator 10 übriggeblieben (aber niemals an das geile [Comanche](#) von NovaLogic heran gekommen) ist.

[Cars - Abenteuer in Radiator Springs](#) ist das Paradebeispiel für zukünftige Autobahnraser oder Testdrive Unlimited Bolzer. Fahrgefühl und technische Upgrades setzten Massstäbe (welche?).

[Barbie - die 12 tanzenden Prinzessinen](#) muss wohl ein Vorläufer einer Kinect-XBOX-Dance-Kombo gewesen sein, die irgendwie nicht fertig gedacht wurde. Oder warum gibt es mehr Kleidungsstücke als Musiktitel? Welcher Schelm im Übrigen gleich die Fantasie von 12 tanzenden (halbnackten) Schönheiten hat, ist mit tanzenden Waldelfen in der entsprechenden "Konfiguration" besser bedient (pfui anyway!).

[In A futuristic Harvest Moon](#) dachte ich erst an eine fette Sci-Fi Simulation und musste dann feststellen, dass Asteroiden lutschen in EVE im Gegensatz zu vorliegen Spiel glatt als Action-Kracher durchgehen würde. Das Spiel bietet unter keinen Umständen einen ersten Eindruck was einen erwartet, wenn man in die Ränge von DRUCKWELLE Evolution eintritt und mit seinem Raumschiff die wohl actionlastigste Wirtschaftssimulation der Welt spielt.

[The Dog Island](#) klingt verlockend nach einer Insel, die von waffenstarrenden Marinesoldaten im zweiten Weltkrieg [gestürmt](#) werden will und unter massivem Einsatz krassester Action die Zeit verfrisst... doch leicht gefehlt. Im Actionknaller für 8-Jährige wird man bereits auf die brutale Wirklichkeit der [Sims](#) eingeschwört. Fehlen nur noch grüne Zeichen über den Welpen.

Nun, somit fand ich bereits für ein Grossteil aller Genres Spielsoftware als Vorbereitung für die grosse Erwachsenenwelt. Wir sind eben 8 geworden und dürfen dies als Anlass nehmen einen ersten Schritt in die [grosse Welt der Spiele](#) zu wagen. Das machen wir bereits sehr gut, haben wir doch zu unserem Portfolio neuerdings auch [Software über die Geschichte des zweiten Weltkrieges](#) hinzu gefügt, beteiligen uns aktiv in diversen Kindergärten und [Schulen](#) der Primarstufen. Denn hey, wir sind bereits 8!

Auch klar, 8 wird man nicht einfach so und Software installiert sich auch nicht von alleine. Es braucht das Mitwirken einer Gemeinschaft, einer Familie. Und hier sei der Dank an all die tapferen und ausdauernden Mütter und Väter, die auch im letzten Jahr mit Kraft und Tat (und Ausdauer) angepackt haben um uns weiter zu bringen.

Wie andere Kinder [spielen wir gerne](#) und tauschen uns aus. Und das beste und wichtigste: Wir haben Spass, lernen immer wieder [neue Freunde kennen](#), bilden uns weiter und treffen uns regelmässig um unsere Geburtstage ordnungsgemäss zu [feiern](#). Es ist wunderschön und erfrischend 8 Jahre alt zu sein und zu wissen, dass einem eigentlich ein langes und spannendes Leben noch bevorsteht. Hurra!

Und so manifestiert sich die Gewissheit: 8 Jahre ist ein junges Alter, ein wissbegieriges, ein lernfähiges und ein sehr kommunikatives. Und eines, in dem die Spiele (nur) noch besser werden können. Daher ist es eine super Sache, dass alle hier mit dabei sind und wir gemeinsam auf dem Weg sind weiter älter zu werden. Es ist cool, zu den Grossen (Kindern) zu gehören und wir sind auf dem besten Weg dahin.

Wir freuen uns (kindlich) auf das nächste Jahr und sind jetzt schon mehr als bereit mit der ganzen DRUCKWELLE-Familie unseren 8ten Geburtstag an der jährlichen [Geburtstagssause](#) zu feiern.

Und da Geburtstag ohne Geschenke ja nur ein halber Geburtstag ist... gibt's in den nächsten Stunden ebensolches und obendrein noch einen fetten Nachschlag:

1. **Die Homepage** von DRUCKWELLE wurde generalüberholt und wird heute noch aufgeschaltet. Die Orgas der Teams und insbesondere die Admins unter der Leitung von Mirage, haben sich brutal ins Zeug gelegt um unseren Auftritt rundum zu erneuern. Der Release eins wird aufgespielt und nach und nach noch mit der einen oder anderen Funktion ausgestattet. Ansprechpartner für die Homepage ist Mirage.
2. Das Member+ System wird zum **Partner-Programm!** Der Vorstand hat auf Grund von Anfragen und Gesprächen entschieden die Möglichkeiten für einen finanziellen Beitrag zu vereinfachen, visuell darzustellen und auf der neuen Homepage zu implementieren. Aus Member+ wird das Partner-System. Man soll sehen können, welche Spieler und Mitglieder sich neben personellem (Orgas) auch finanziell an den Kosten des Clans für Server und Sommerparty beteiligt. Weitere und detaillierte Informationen werden demnächst publiziert.

Ansprechpartner für das Partner-Programm ist Yamagata.

Ein cooler 8ter (!) Geburtstag von DRUCKWELLE! Und im Namen des Vorstands gratuliere ich uns allen ganz herzlich. Auf ein neues spannendes und actiongeladenes nächstes Jahr!

Swisstex