

# Fwd 12/2021 • Willkommen, WASTED!

quick-save.de/2021/12/fwd-12-2021/

Sven Festag

12. Dezember 2021



Nachdem das WASD-Magazin mit dem Erscheinen der 18. Ausgabe eingestellt worden ist, steht gleich der digitale Nachfolger bereit. Unter dem Titel WASTED betritt ein neues Medium die Bühne der Games-Publikationen.

## Vorwort

Nach 18 Ausgaben endet eine Ära im Videospieldjournalismus. Das WASD-Magazin wird eingestellt. Das Magazin, das sich eigentlich als Bookazine verstand und zweimal jährlich im Taschenbuchformat erschien, war der Inbegriff von qualitativem deutschsprachigen Videospieldjournalismus. Wenig am Produkt und viel am Inhalt orientiert. Und stets aufwendig und liebevoll gestaltet. Vielen Dank. Doch der Abschiedsschmerz ist nur von kurzer Dauer. Denn das Print-Magazin zieht ins Internet um und trägt den Namen WASTED. Magenta ist nicht mehr nur Telekom. Starke Texte und eine vielfältige Podcast-Auswahl bringt das Team gleich zum Start mit. Willkommen, WASTED!

## Hyperlinks

### Alt und Wütend: Ein Pro & Contra zu süßen Tieren in Videospiele

Christian Schiffer und Christian Alt, [wasted.de](http://wasted.de), 25. November 2021

Aber gottseidank gibt es ja Computerspiele. Hier ballern uns süße Tiere aus ihren Glubschaugen mit Oxytocin zu, während sie gleichzeitig ihre Gegner mit Blei aus ihrer Uzi zuballern. Hier können Tiere endlich zu süßen Menschen werden, nur eben mit Pelz, Flausch, Stupsnäschen und einem mit Stacheldraht umwickelten Baseballschläger in der Kuschelweich-Pfote. Hier können wir unsere tägliche Dosis Oxytocin abholen und zwar ohne, dass dafür ein echter Zwergspitz in einen Strampelanzug gestopft werden muss.

Eigentlich ist die Diskussion so absurd, dass sie mir tierisch auf die Nerven gehen müsste. Aber an dieser Stelle beißt sich der Hund dann selbst in den Schwanz, sodass die Katze nicht mehr vom Baum kommt. Fuchsteufelswild wir man da. Da wird doch der Hund in der Pfanne verrückt. Und zum Mäusemelken ist es auch noch, obwohl es schon längst auf keine Kuhhaut mehr geht und mein Schwein pünktlich zum Ende dieser Ti(e)rade pfeift.

---

## Seine Wohnung

---

Janina Himmen, [wall-jump.com](http://wall-jump.com), 11. November 2021

Ich öffne den ersten Umzugskarton und überlege, wohin ich das Souvenir aus deinem Italien-Urlaub stellen soll. Ein kleiner Turm von Pisa, so kitschig wie persönlich. Überall wirkt er fehl am Platz, aber das wird wahrscheinlich auch auf den Rest deiner Habseligkeiten zutreffen. Eine äußerst geschmackvoll eingerichtete Wohnung hat er nämlich, dein Auserwählter.

Das Kennenlernen von Menschen ist normalerweise ein Prozess, bei dem wir uns aus der Distanz annähert. Uns wird etwas von Menschen erzählt, wir lesen auf ihren Profilen in sozialen Medien, dann sprechen wir mit ihnen. Dass wir direkt in den privaten Bereich eines Menschen eindringen und anhand der Besitztümer Rückschlüsse auf die Person ziehen, ist eher ungewöhnlich, hat aber auch einen gewissen Reiz.

---

## Journalist\*innen können von Spielen noch etwas lernen

---

Johanna Daher, [superlevel.de](http://superlevel.de), 22. November 2021

Als Gamedesigner Gonzalo Frasca 2001 das Spiel Kabul Kaboom veröffentlicht, ist dem gebürtigen Uruguayer noch nicht klar, dass er damit ein neues Genre begründet, [...] das der Newsgames – Spiele, die Nachrichten vermitteln und erfahrbar machen. „Dann habe ich eine E-Mail von einer dänischen Zeitung bekommen, die mich über das Spiel interviewt hat“, erinnert sich Frasca. „Das war die Zeit, in der ich dachte: Okay, warte mal. Eine Zeitung interessiert sich dafür?“

Nachrichten und Geschichte haben eine große Gemeinsamkeit: Wir waren oft nicht selbst dabei. Nachrichten können zu Geschichte werden, wenn sie eine entsprechende Relevanz besitzen. Das lässt sich aber oft zum Zeitpunkt der Entstehung aber noch nicht

erahnen. Wenn wir nicht selbst bei einem Geschehnis dabei gewesen sind, bleibt uns nur als Option, Erzählungen von anderen zu lesen und ihnen zu vertrauen. Manchmal gibt es noch Primärquellen. Objekte oder Aufzeichnungen, die das Behauptete beweisen können. Was nicht geht: Das Ereignis noch einmal erleben. Oder vielleicht doch?

---

## **Wie Devolver Digital als Punks scheiterten und an die Börse gekommen sind**

---

Lea Irion, [superlevel.de](https://superlevel.de), 10. November 2021

Im Angesicht des zweiten unternehmerischen Scherbenhaufens sitzen die vier Männer beisammen und reflektieren den Untergang von Gathering of Developers und Gamecock. Und sie kommen zum Entschluss: Ja, es gab Fehler, aber das größte Problem seien die Investor\*innen. Zu unflexibel, zu bestimmend, so schreiben sie es in ihrer Biografie. Und deshalb macht sich das Quartett an den dritten Anlauf.

Devolver Digital. Ein Indie-Publisher, der damit erfolgreich wurde, sich selbst nicht zu ernst zu nehmen und damit unterschwellig die ganze Branche aufs Korn nimmt. Nicht umsonst definiert sich Indie als abseits des Mainstreams. Dass das Team dann nach der Weltherrschaft strebt, ist wenig verwunderlich. Ich wünsche bei diesem Ziel auf jeden Fall viel Erfolg. Zumindest an der Börse hatten sie ihn ja schon.

---

## **Vom physischen zum digitalen Sammler – klappt das?**

---

Max Oßberger, [videospiegelgeschichten.de](https://videospiegelgeschichten.de), 23. November 2021

So schön es auf der einen Seite ist, wenn die Sammlung wächst und wächst, bin ich mittlerweile an einem Punkt, an dem die Freude so langsam kippt. Ich merke, dass mich das physische Sammeln von Games mehr und mehr belastet, fast schon erdrückt. Der Platz in meinen Regalen ist so gut wie erschöpft und von meinen bisherigen Schätzen möchte ich mich ungern trennen.

Physisches und digitales Sammeln müssen sich ergänzen. Denn beides hat eklatante Nachteile. Das physische Sammeln ist aufwendig und vulnerabel. Gegenstände nehmen Platz weg, im Regal, im Keller oder auf dem Dachboden. Und dort altern sie unter suboptimalen Bedingungen vor sich hin oder fallen Umweltkatastrophen oder Diebstahl zum Opfer. Aber: Sie gehören mir und sind bestenfalls auch ohne Internetverbindung einsatzbereit. Umgekehrt das digitale Sammeln. Nach einem Login stehen die Objekte auf jedem Rechner mit Internetzugriff bereit, sind sicher vor Umweltkatastrophen und mit einem guten Passwort auch vor Diebstahl. Wird allerdings die Plattform abgeschaltet, ist meine Sammlung futsch. Pech gehabt. Eines allein reicht nicht.

---

## **Forza Horizon 5 – Menschlich und kreativ bankrott**

---

Die einzige Schwierigkeitskurve, die »Forza Horizon 5« aber kennt, ist die, die wir selbst einstellen. Wollen wir mehr Schmerz, deaktivieren wir ABS und Traktionskontrolle. Leider sind Spieler\*innen nur selten die besten Game-Designer. Dennoch vertrauen sogar die NPCs unserem Gespür bei der Fahrzeugauswahl. Wenn wir uns in einen Sportwagen setzen, fahren sämtliche NPCs ebenfalls mit Sportwägen ähnlicher Klasse. Setzen wir uns beim selben Event in einen rappeligen Oldtimer, ist die Konkurrenz auch damit d'accord.

Wie viel Rennspiel ist Forza Horizon denn wirklich? Natürlich gibt es noch die klassischen Rennen. Aber das Menü, die Karte und das HUD sind zugekleistert mit bunten Icons und ständig aufblinkenden Statusmeldungen, die teilweise so informative Hinweise geben wie „Glückwunsch, mit diesem Erfolg bist du unter den ersten 100 %.“ Welch herausragende Leistung. Zwar sind die Fahrzeuge top, aber die Karte bietet nur Mittelmaß. Mehr muss sie aber auch gar nicht, denn anstelle durch die Straßen zu cruisen und die versteckten Gassen, Gebäude und Rennen zu finden, finden wir hier nur eine Abfolge von Events, die oftmals mit Autorennen nur noch marginal etwas zu tun haben. Da braucht es dann auch kein richtiges Schadensmodell mehr.