

OK COOL

3000

7/25



Liebe Menschen da draußen,

ich darf euch zur ALLERersten Ausgabe von OK COOL 3000 begrüßen - dem neuen, monatlichen Magazin von OK COOL, das voller schöner Dinge rund um Spiele und Spielkultur steckt: Interviews, Kritiken, Kolumnen und sonstige Dinge, die es nur hier, wirklich nur hier gibt.

Ich kann schon ein paar gerunzelte Stirnfalten da draußen sehen, die mir folgendes zurufen: Warum denn jetzt schon wieder so eine umständliche Aufmachung im Stile einer alten Zeitschrift? Mit dieser charmant-ollen Schreibmaschinenschrift und dem Retro-Titeldesign?

Dom
(ich)



Die Antwort lautet: weil es Spaß macht! Weil unsere Augen mal wieder etwas anderes verdient haben! Weil es zu OK COOL passt! Und weil die besondere Präsentation den besonderen Inhalten gerecht wird, die ich ab sofort jeden Monat für euch liebevoll zusammenbasteln werde.

Und das übrigens: komplett gratis. Wer OK COOL unterstützen mag, kann das via Steady mit einem Fünfer im Monat machen, aber müsst ihr nicht. Könnt ihr. Wäre cool! Aber- müsst ihr nicht.

So, was gibt's nun hier?

Das Herz dieser Ausgabe ist ein Interview mit Lena Laaser von GAME:IN, die gemeinsam mit ihren Kolleginnen auf dem Deutschen Computerspielpreis 2025 für ihre Netzwerkarbeit gegen Sexismus in der deutschen Spielebranche geehrt wurde - und die daraufhin eine besondere Rede hielt.

Außerdem wartet auf euch ein kleiner Rückblick auf den Juni bei OK COOL, die Suche nach der Antwort auf eine quälenden Frage, die sich um einen Aufzug dreht (hallo Titelmotiv) und schließlich ein Überblick über meine FESTPLATTENNEUZGÄNGE, der euch gleichermaßen wundern, wie auch (hoffentlich) zu eurem nächsten Einkauf inspirieren wird.

Cool? Cool. Los geht's.

kleiner Rückblick ↩



Zusammenarbeit mit Podcast „Decode“

Die erfahrenen Journalisten Sebastian Tyzak (ehemals GameTwo) und Martin Dietrich (NDR, Spiegel) haben ganz frisch einen neuen Podcast ins Leben gerufen: „Decode“ soll ihr Spielplatz für investigativen, neugierigen Spielejournalismus werden.

Und weil diese Vision so gut zu OK COOL passt, arbeiten beide Podcasts nun in einem gemeinsamen monatlichen Format zusammen: „COOLDOWN“, ein Rückblick auf die wichtigsten Schlagzeilen der letzten Wochen – mit Abstand eingeordnet und um neue Hintergründe ergänzt.

„COOLDOWN“ erscheint immer am letzten Freitag des Monats in den Supporter-Feeds beider Projekte – und die erste Folge ist bereits online.



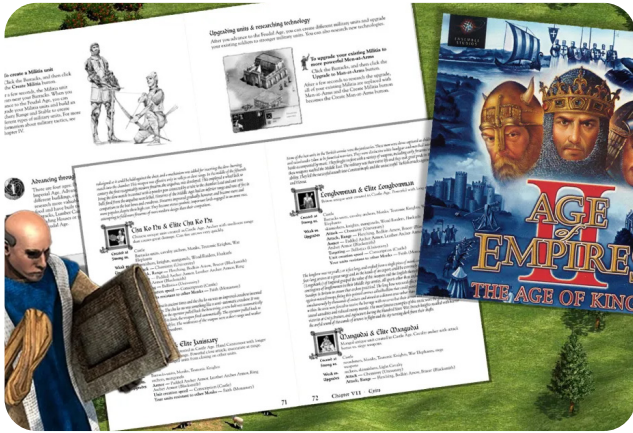
Zweite Textkritik bei OK COOL erschienen

Seit einigen Wochen haben auch Textkritiken auf OK COOL ein eigenes Zuhause. In diesen Texten geht es über Spiele, für die es nicht zu einem eigenen Podcast gereicht hat, aber dennoch zu spannend sind, um sie nach dem Abspann einfach beiseite zu legen.

Nach der ersten Kritik zum Horrorspiel Post Trauma erschien nun ganz frisch ein Text zu Mandragora, ein Mix aus Plattformer, Dark Souls und Wasserfarben-Optik. Und diese Kritik wurde offenbar von Google ins Herz geschlossen, was innerhalb der ersten 24 Stunden tausende LeserInnen auf die Website von OK COOL führte. Richtig cool.

Und irgendwie auch eine Bestätigung meiner Hoffnung, dass Menschen auch in der Podcastära noch Lust auf Texte haben.

kleiner Rückblick ↩



Dom schmökert mit einem Historiker durch das Handbuch von Age of Empires 2

Mit diesem Podcast habe ich einen ganz großen Kreis in meinem Leben geschlossen, von dem ich lange Zeit gar nicht wusste, dass es ihn überhaupt gibt.

Als Kind verschlang ich nicht nur Age of Empires 2, sondern außerhalb meiner erlaubten Bildschirmzeit auch das dicke Handbuch. Ich war fasziniert von diesem Mix aus Tipps, historische Hintergründe, Illustrationen und Installationsanweisungen.

Jetzt, über 20 Jahre später, habe ich mich mit einem Historiker noch einmal über dieses Handbuch gebeugt und die Frage gestellt: Was macht dieses Ding eigentlich so besonders? Und wie gut sind all die Infotexte und Illustrationen wirklich gealtert?

Es war so toll.



Über 1.020 Menschen unterstützen jetzt OK COOL bei Steady (omg)

Es ist ein Meilenstein, den ich mir immer noch fast täglich ziemlich ungläubig vor Augen halte, kein Scherz: OK COOL startete mit 987 zahlenden Supportern ins Jahr 2025. Mein Ziel war es, bis zum Dezember die magische Grenze von 1.000 UnterstützerInnen zu knacken.

Und das passierte dann bereits im Februar. Und seitdem zeigt die Kurve immer weiter nach oben - und das ist wirklich Wahnsinn.

Es gibt so viele Podcastangebote da draußen, von denen fast alle sehr viel älter und etablierter sind als OK COOL. Und trotzdem stoßen jeden Monat mehr Menschen zu meinem Projekt dazu, was mich wahnsinnig stolz macht und ehrt.

An dieser Stelle einfach: Danke.

Fünf Fragen an...



Lena Laaser,

Mitgründerin von GAME:IN

GAME:IN ist ein Verein, der sich gegen Sexismus in der deutschen Spielebranche einsetzt und 2022 gegründet wurde. Die Werkzeuge der Mitglieder sind zahlreich: Konferenzen, Vortragsreihen, Networking-Events, Beratung.

Die Moderatorin & Projektmanagerin Lena Laaser gehört zu den Gründungsmitgliedern und hat sich Zeit für die Fragen von OK COOL genommen.

OK COOL: GAME:IN gibt es nun seit rund drei Jahren und erscheint mir wie die womöglich erste überregional organisierte und vor allem auch lautstark sprechende und agierende Vereinigung, die sich gegen Sexismus in der deutschen Spielebranche stark macht.

Warum, glaubst du, hat es nicht schon vor 15 oder 25 Jahren ein GAME:IN hierzulande gegeben?

Lena Laaser: Vermutlich, weil die deutsche Gamesbranche vor 25 Jahren noch relativ jung war. Viele Studios entstanden damals, und auch heute noch, im Freundeskreis. Man trifft sich im Studium, hat Bock, ein Spiel zusammen zu machen und legt einfach los. Über Unternehmenskultur macht sich in dem Moment noch niemand Gedanken. Wenn dann marginalisierte Gruppen auch noch wenig präsent sind, kann man sich schon vorstellen, wie weit man von einer Debatte über Diversität entfernt ist.

Vor 10 oder 15 Jahren war auch die gesellschaftliche Wahrnehmung von Sexismus eine andere. Wer heute alte Serien rewatcht, merkt schnell, wie normalisiert und unreflektiert bestimmte sexistische Witze oder Rollenbilder damals waren, etwa der „Bro Code“ in How I Met Your Mother oder Blondinenwitze. Was früher als harmlos oder witzig galt, wird heute (zum Glück) kritischer gesehen. Es hat ein gesellschaftliches Umdenken stattgefunden: Sexismus wird heute häufiger als strukturelles Problem erkannt, nicht als Pointe.

Gleichzeitig braucht es Mut und oft auch ein gewisses Maß an Privileg, um Missstände öffentlich zu benennen. Wenn man das Gefühl hat, seinen Platz in der Branche zu riskieren, wenn man den Mund aufmacht, dann überlegt man dreimal, ob man sich das leisten kann.

Organisationen wie GAME:IN bauen auf dem Engagement vieler großartiger Menschen und Initiativen auf, die schon vorher wichtige Grundlagen für mehr Gleichberechtigung geschaffen haben. Ohne diese Vorarbeit wäre der heutige Fortschritt gar nicht möglich.

OK COOL: Wo siehst du eure wichtigsten und größten Herausforderungen – und wie geht ihr die an?

Lena Laaser: Eine unserer größten Herausforderungen ist es, Personen außerhalb unserer Bubble zu erreichen und zu überzeugen, die viel Einfluss auf Strukturen und Prozesse haben, aber Veränderung skeptisch gegenüberstehen. Viele Systeme in der Branche sind über Jahrzehnte gewachsen und oft schlicht veraltet. Diese zu erneuern, braucht Zeit und Überzeugungskraft.

Ein zentrales Thema ist auch Allyship, also die Unterstützung durch Personen, die selbst nicht betroffen sind. Im Grunde wollen wir ja nur faire Bedingungen und gleiche Chancen für alle Menschen. Doch wer bestimmte Nachteile nie selbst erlebt hat, erkennt sie oft nicht und ohne dieses Verständnis bleibt Veränderung aus.

Deshalb haben wir zentrale Punkte formuliert, die Gleichberechtigung in der Arbeitswelt fördern. Diese Prinzipien bündeln wir z. B. in unserem Manifest und ermutigen Unternehmen, sie aktiv in ihre Kultur zu integrieren. Dabei bieten wir so viel Unterstützung wie möglich an, auch wenn uns bewusst ist, dass sich eher progressive Unternehmen davon angesprochen fühlen.

Gleichzeitig setzen wir uns gezielt für betroffene Personen ein:

Wir schaffen sichere Räume, fördern Austausch und Vernetzung und möchten so Menschen stärken.

Denn Veränderung beginnt auch dort, wo sich Menschen gegenseitig empoweren.

OK COOL: Was hat sich für dich persönlich verändert, seitdem du dich bei GAME:IN engagierst?



Lena Laaser: Einerseits erfahre ich viel Vertrauen und Austausch mit anderen tollen Menschen, darf in Unternehmensstrukturen reinschauen, von verschiedenen Lebensrealitäten hören und lernen. Ich entwickle mich persönlich weiter und habe inzwischen einen differenzierteren Blick auf die Branche.

Gleichzeitig merke ich aber auch, dass sich manche Menschen oder Unternehmen bewusst distanzieren, sobald man unbequeme Themen anspricht.

OK COOL: Auf dem DCP erklärtest du in deiner Rede, dass die Zustände in der Branche in Hinblick auf Sexismus „gleichzeitig besser als auch schlechter“ geworden sind. Kannst du das noch mal genauer erklären?

Lena Laaser: Als wir gestartet sind, waren Übergriffe auf Events leider keine Seltenheit. Wenn es früher im Einzelfall mal Safer Space Policies gab, sagten die sinngemäß nur, dass man sich halt benehmen soll und dann läuft es schon. Niemand hat sie wirklich ernst genommen oder überhaupt gelesen. Und wenn mal etwas gemeldet wurde, hieß es schnell mal “das hat die Person nicht so gemeint” und damit war der Fall erledigt.

Inzwischen haben die meisten Events eine prominente Safer Space Policy mit Ansprechpersonen, die auf Situationen vorbereitet sind. Es gibt ein größeres Bewusstsein dafür, was übergriffiges Verhalten ist und dass dieses nicht geduldet, sondern geahndet wird. Aufklärung und Unterstützung helfen heute dabei, dass Events (vermeintlich) sicherer werden und wir bekommen mittlerweile auch tatsächlich weniger Meldungen von Betroffenen bei Events, was vorsichtig optimistisch stimmt. Bei den meisten Konferenzen kommen außerdem mehr FLINTA Personen zur Sprache.

Doch parallel dazu erleben wir, dass sich gesellschaftlich und politisch ein Gegentrend abzeichnet. Rechte Strömungen nehmen zu, Gleichberechtigung wird zunehmend blockiert oder als „übertrieben“ abgetan. Machtmissbrauch wird teilweise geduldet oder nicht ernst genommen. Wer Wandel fordert, wirkt auf konservative Kräfte bedrohlich und stößt auf aktiven Widerstand.

Deshalb: Ja, es wird besser, aber eben nicht überall und nicht für alle. Und dieser Fortschritt ist keineswegs selbstverständlich oder gesichert.

OK COOL: Wie sieht deine Prognose für die Zukunft aus? Wird es weiter besser oder eher schlechter? Woran machst du das fest?

Lena Laaser: Beides. Es wird schlechter, um dann besser zu werden. Gerade die nachrückende Generation bringt ein neues Bewusstsein mit, für Gerechtigkeit, Diversität und soziale Verantwortung. Sie stellt alte Strukturen stärker in Frage und fordert aktiv Veränderung ein. Das stimmt mich hoffnungsvoll.

Das ist natürlich viel leichter gesagt als getan und wird noch viel Aufklärungsarbeit und Engagement brauchen, bis wir hoffentlich in 10 bis 20 Jahren auf heute zurückblicken und uns fragen wie es sein kann, dass „damals“ Frauen* schlechter bezahlt wurden, seltener in Führungspositionen waren und oft nicht ernst genommen wurden.

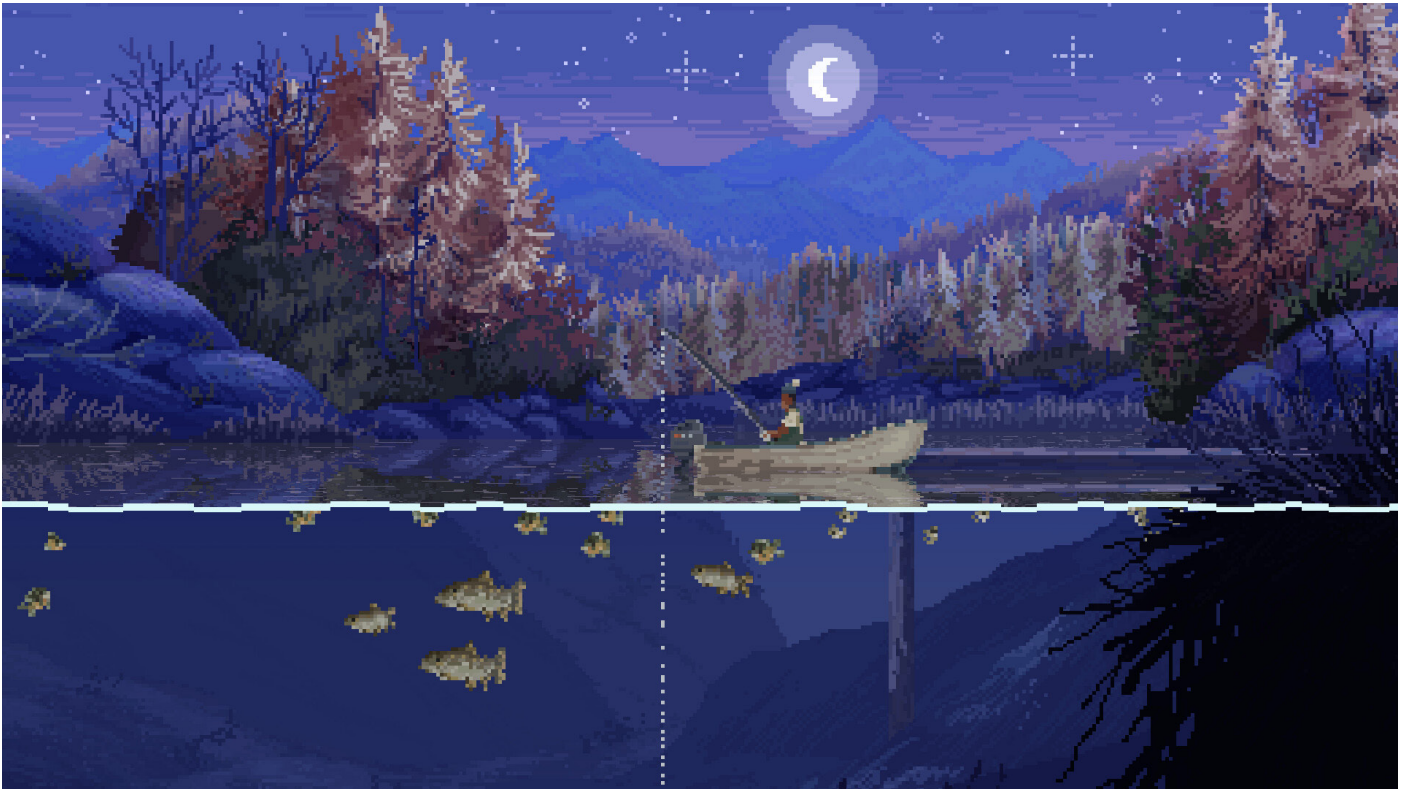
Der Weg dorthin ist noch lang, aber ich glaube fest daran, dass wir ihn gemeinsam gehen können.



Auf der Website des Vereins gamein.fyi/blog könnt ihr euch über GAME:IN und anstehende Veranstaltungen informieren.

Unterstützen könnt ihr den Zusammenschluss mit Spenden, einer Mitgliedschaft, einem Besuch bei den regelmäßigen Events des Vereins – und indem ihr euch im Alltag und am Arbeitsplatz klar gegen Sexismus positioniert.

FESTPLATTEN NEUZUGÄNGE



Titel: Cast'n'Chill

Plattformen: PC

Release: 16.05.2025

Preis: 15€

Genre: Cozy Angelspiel

Cast'n'Chill ist die spielbare Version des romantisierten Angeltrips, von dem wir in Jugendromanen und Coming-of-Age-Movies schon so vieles gehört haben: Nur du, deine Rute und dein Hund auf einem kleinen Boot inmitten wundervoller Seenlandschaften.

Mir persönlich würde das für die entspannende Runde zwischendurch schon reichen, aber Cast'n'Chill hat noch ein paar mehr Köder (?) im Eimer (??): Jeder gefangene Fisch kann beim lokalen Händler verkauft werden. Das eingesammelte Geld können wir dann wieder reinvestieren - in neue Angelruten, ein größeres Boot oder Angellizenzen für neue Seen und Teiche.

Also doch irgendwie wachstumsbesessene Kapitalismusfantasie, aber wunderschön verpackt und trotz aller grünen Pfeile, die am liebsten nach oben zeigen wollen, extrem entspannend.



Titel: Neverwinter Nights

Plattformen: überall

Release: 18.05.2002

Preis: 20€

Genre: Fantasy-Rollenspiel

Ehrlich gesagt weiß ich (noch) sehr wenig über dieses Spiel: Rollenspielklassiker, BioWare hat's gemacht, strotzende Classic Fantasy an jeder Ecke. Ich habe seit dem Releases vor über 20 Jahren immer wieder so viele lobende Worte über Neverwinter Nights gehört, dass ich es mir nun endlich kaufen musste - womöglich für eine neue Staffel „OK COOL holt nach?“

Und selbst, wenn dem Titel nicht sein hervorragender Ruf vorausgeeilt wäre, hätte ich spätestens zugeschlagen, nachdem ich den obigen Screenshot entdeckt hatte, denn der zeigt alles, was ich liebe: klobige Polygone, ein Zwerg in schwerer Rüstung, ein Inventar und nicht zuletzt ein Hauch Dungeon-Siege-Charme. Ich erwarte viel von diesem Spiel und bin gespannt, ob es diese Erwartungen erfüllen kann!

Außerdem günstig im Sale ergattert und nach dem ersten Blick positiv überrascht:

--> **Stasis: Bone Totem** (31.05.23, 20€)

Isometrisches Horrorspiel mit wunderschönem Art Design

--> **Knights in Tight Spaces** (04.03.25, 20€)

Kartendenkspiel mit Rittern und Rüstungen

--> **Another Crab's Treasure** (25.04.25, 30€)

Überraschend humorvolles Soulslike mit Teenager-Krabbe als Held

Warum bleibt der Aufzug oben?

Exakt diese Frage schoss mir durch den Kopf, als ich ungläubig auf meinen Monitor starrte. Diese Frage, die unsinnig klingt, aber sich um eines der größten Geheimnisse dreht, die Soulslike bis heute zu bieten haben: Warum bleibt der Aufzug oben?

Zum ersten Mal schoß mir diese Frage vor vielen Jahren in den Kopf, als ich mich gerade zum allerersten Mal durch die Welt von Dark Souls quälte. Gigantische Frustrationswellen folgten in einem beständigen Rhythmus auf triumphale Jubelschreie, Niederlagen gingen Hand in Hand mit Siegen, Level-Ups und neues Wissen über Bossgegner, Angriffsmuster und Schwachstellen.

Insbesondere dieses erlernte Wissen war eine der wenigen Trophäen, die ich nach einem Bildschirmtod wirklich auch behalten durfte. Alle erschlagenen Gegner hingegen kehrten an ihren Posten zurück. Die mir so feindseelige Welt hatte sich wieder regeneriert und erwartete mit frischer Kraft meinen nächsten Versuch.

Nur eines erinnerte in der Welt selbst an meinen misslungenen Versuch:

entdeckte Abkürzungen und geöffnete Türen, die Level miteinander verbinden, blieben geöffnet, sobald ich sie erst einmal entdeckt hatte.

Ein Rettungsanker für meine Nerven, eine Belohnung für meine mutige Erkundung, ein Triumph mit Bestand.

Und genau deswegen staunte ich nicht schlecht, als ich irritiert feststellen musste, dass ausgerechnet Aufzüge von dieser Regel ausgenommen sind.

Wenn ich einen Aufzug benutze, um beispielsweise zu einer höheren Etage zu gelangen und sterbe - dann bleibt der Aufzug dort oben, während sich die restliche Welt wieder auf den Ausgangszustand zurücksetzt.

Kehre ich im nächsten Anlauf zu ebendiesem Aufzug zurück, muss ich ihn also nun erst wieder zu mir rufen, um anschließend erneut nach oben zu fahren. Das ist ziemlich unpraktisch - aber nicht nur das.

Diese Aufzug-Problematik geht noch viel, viel tiefer.





Denn der Aufzug, der nun erst einmal wieder von mir herbeigerufen werden muss, ist nicht nur unpraktisch, sondern vor allem auch eine Erinnerung an mein vorheriges Versagen. Ein letzter Zeuge meines misslungenen Versuchs, ein Überbleibsel meines Scheiterns - und darüber habe ich reichlich Zeit nachzudenken, während der Aufzug knarrend zu mir nach unten fährt.

Und es geht noch weiter: Benutze ich nun den Aufzug erneut und fahre nach oben, muss ich mich mit einem unangenehmen Gedanken herumschlagen. Lasse ich den Aufzug nun, wo er ist - oder schicke ich ihn wieder nach unten, bevor ich meine Reise fortsetze? Wie eine vorbereitende Maßnahme, um mir die nervige Wartezeit auf den Aufzug beim nächsten Mal zu ersparen? Aber: ist das nicht gleichzeitig auch schon ein Eingeständnis, dass ich hier oben gleich wieder scheitern werde?

Frustrierend.

Und nachdem ich Jahre nach meinem finalen Sieg über Dark Souls über exakt dieses Aufzugsproblem in dem Soulslike-Plattformer Mandragora stieß, reichte es mir. Ich musste verstehen, warum Aufzüge in diesem Spielen offenbar von allen Regeln der Spielwelt ausgenommen sind und nach dem Bildschirmtod nicht an ihren ursprünglichen Platz zurückkehren.

Das Dark-Souls-Studio From Software antwortete nicht auf meine Interviewanfrage, aber ich konnte einen erfahrenen deutschen Game Designer um seine Einschätzung bitten, der selbst schon lange erfolgreich Spiele entwickelt.

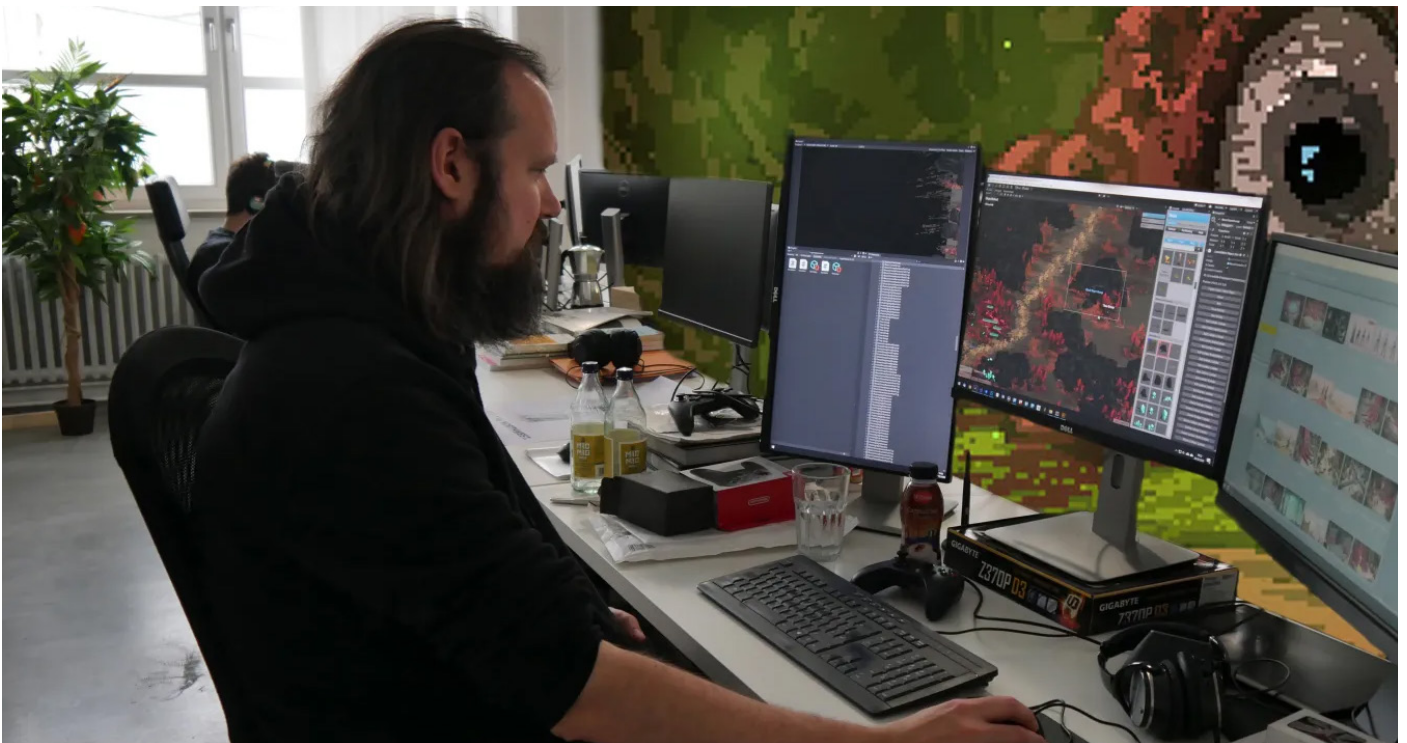
Nachfrage beim Profi

Meine Mail führte zu Stephan Hövelbrinks, der seit vielen Jahren an seinem Postapokalypse-Rollenspiel Death Trash arbeitet und sich dafür intensiv mit Spielsystemen auseinandersetzen musste. Auch sein Spiel flirtet mit einem fordernden Schwierigkeitsgrad und auch er nutzt gerne die Werkzeuge des Game Designs, um seine SpielerInnen zu necken.

Hier ist seine Antwort auf meine Frage, warum der Aufzug in Spielen wie Dark Souls oben bleibt:

„Ich glaube nicht, dass es technische Gründe hat. Gerade im Singleplayer könnten ja während des Zurücksetzens nach dem Tod, in dem kurzen Moment, wo die Welt nicht zu sehen ist, alle möglichen Dinge an der Welt verändert werden. Vielleicht wäre es manchmal der technisch bequemere Weg, den Status der Physikobjekte einfach so zu lassen und nicht zurückzusetzen, aber das kann ja kein Hinderungsgrund mehr im x-ten From-Software-Spiel sein.

Meine Vermutung ist, dass es dem Kontinuitätsgefühl der Welt dient. Andere Aufzüge sind irgendwo in der Welt, können von unterschiedlichen Checkpoints aus erreicht werden, und werden deswegen im letzten Zustand gelassen, den Spieler/Spielerin verantwortete. Türen und Tore haben ebenfalls eine Permanenz, indem sie offen bleiben, nachdem man sie einmal geöffnet hat. Da könnte es sich nun fremd anfühlen, eine Handvoll Aufzüge zu haben, die automatisch zurückgesetzt werden.“



Stephan (hier oben auf dem Bild) überraschte mich mit diesem Permanenz-Argument, denn irgendwie ergab das für mich Sinn: Offenbar scheinen diese Souls-Spielwelten der Regel zu folgen, dass Veränderungen am Level - also geöffnete Türen, benutzte Aufzüge und geplünderte Kisten - nach unserem Ableben erhalten bleiben, während Gegner wiederkehren, begründet durch die Lore der Spielwelt (zusammengefasst: der Tod ist keine Erlösung, wer stirbt, muss trotzdem weiterleben = respawnen).

Aber: könnte da nicht noch mehr dran sein? Der Aufzug, der oben bleibt, als neckische Erinnerung für das eigene Versagen? Zuzutrauen wäre es vor insbesondere dem Dark-Souls-Studio From Software, die in ihren wenigen Interviews immer wieder beschrieben, dass ihre Spiele nicht nur als schwer, sondern auch als humorvoll empfinden. Zumindest, wenn man überraschende Steinstürze, Giftfallen und verhängnisvolle Schwerkraft zum Brüllen komisch findet (ich nicht).

Trotz all seiner Erfahrung kann Stephan Hövelbrinks nicht in die Köpfe des japanischen Entwicklerteams blicken, aber eine Vermutung hat er nichtsdestotrotz:

„Ich glaube, dass es gewollt ist, dass es eine kurze Pause gibt, bevor man einen neuen Versuch bei dem Boss macht, anstatt die wiederholten Bossversuche in einem ununterbrochenen Flow-Erlebnis zu haben.

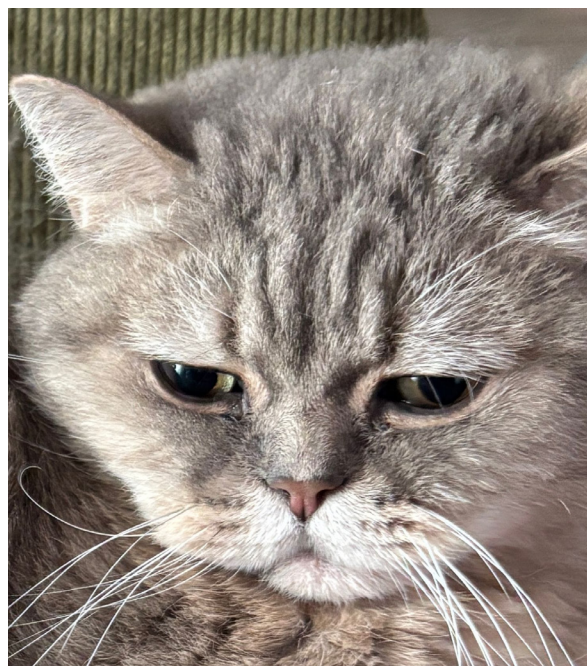
Das ist ein emotionales Herunterfahren, sodass man quasi neu vor der Herausforderung steht, sich der Aufgabe bewusst wird. Sich mit einem ‚Jetzt aber!‘ selber motivieren kann. Ruhig atmen, und dann nochmal angehen, mit Entschlossenheit. Das ist jedes mal ein emotionales Reflektieren darüber, dass man nun eine epische Aufgabe angeht.

Zum anderen könnte diese kurze Zwangspause auch dafür sorgen, dass die Spieler nochmal in Ruhe Gelegenheit haben, über die taktischen Möglichkeiten für den neuen Versuch zu reflektieren.

Dass diese Pause manchmal durch einem Aufzug geschaffen wird, manchmal durch einen anderen kurzen Laufweg, und manchmal auch weggelassen wird, hängt vielleicht mit dem Level-Design zusammen. Und auch damit, etwas Variation bei den Begegnungen zu haben und nicht alles nach demselben Schema ablaufen zu lassen.“

Spannend. Und plausibel! Ich glaube tatsächlich, dass ich nun, nach all den Jahren, Aufzüge in diesen Spielen anders betrachte. Ja, sie wirken auf den ersten Augenblick wie eine unlogische Nachlässigkeit oder – noch schlimmer – wie ein verhöhrendes Augenzwinkern des Entwicklerteams. Womöglich aber steckt hinter diesen widerspenstigen Gefährten noch viel mehr, als ich bisher vermutet hatte.

Und ja, trotzdem werde ich beim nächsten Mal, wenn ich wieder einmal einen zuvor benutzten Aufzug nach meinem Bildschirmtod zurückrufen muss, genervt und auch ein bisschen gedemütigt ausatmen. Aber nur ein kleines bisschen.



Mein Kater Emil aber
gleichzeitig auch ich,
während ich auf den
Aufzug warte

Das war's! (für diesen Monat)

Und damit sind wir am Ende der allerersten Ausgabe von OK COOL 3000 angelangt: dem neuen monatlichen Magazin von OK COOL, auf das ich jetzt schon mächtig stolz bin.

Ich hoffe, euch hat gefallen, was ihr gesehen habt. Wenn ja - und auch, wenn nicht - dann schreibt mir eine Mail mit euren Gedanken an post@okcool.space. Ich freue mich über wirklich jede Zuschrift!

Wer meine Arbeit unterstützen will, kann das aber nicht nur mit lieben Worten, sondern auch mit einem Fünfer im Monat tun: Via Steady (steady.page/okc) könnt ihr ein jederzeit kündbares Abo abschließen und erhaltet als Dank jeden Dienstag und Freitag Extrapodcasts, die (wie dieses Magazin her) mit viel Liebe und Neugier produziert werden.

Danke, dass ihr diese wundervolle Welt namens OK COOL begleitet.

