

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Okay, mein Bumble Date läuft gerade richtig gut, sonst bin ich ja echt verkopft.
Aber weißt du was?
Not this time.
Mein Intuition sagt mir, lass dich drauf ein.
Vertraue dein Bauchgefühl.
Go with the flow.
Und dieses Mal werde ich auf mein Intuition hören.
Für etwas Neues.
Oder für die Story.
Noch ein Drink?
Finde was Deins ist.
Auf Bumble.
Carlo? Wieso sitzt du im Keller, um das Spiel zu gucken?
Einfach, falls geht, Mama.
Streamt mit dem besten Telekom-Wählern im Ganzen zu Hause.
Noch schneller, noch stabiler.
Zum Router gibt's jetzt einen Mesh-Wählern-Verstärker inklusive.
Zusammen für nur 6,95 Euro monatlich im ersten Jahr.
Nur bei der Telekom.
Am 20. April 2009 veröffentlichte ein junger Mann seinen allerersten Artikel auf GameStar.de.
Über 14 Jahre später.
Und vor allem fast 2,5 Millionen YouTube-Abo's über 780.000 Twitch-Follower.
Und, das ist das Wichtigste, einen eigenen Burger bei einer großen Fast-Food-Kette später.
So, sitzt er wieder hier.
Herzlich willkommen, Peters Mitz.
Danke schön, Michael Graf.
Schön, dass du da bist für alle, die dich nicht kennen.
Nein, was? Alle kennen dich.
Das weiß ich gar nicht so.
Ich finde es immer interessant, wenn Leute, die das machen, was ich mache,
vor allen Dingen über ihre Zahlen angekündigt werden,
weil das das beeindruckende ist.
Ich finde es immer spannend, wenn du jetzt andere Schaffende hast,
ich werde direkt so snobbig jetzt hier reingehen.
Du kündest nie ein Regisseur an.
Sein Film hatte so viele Zuschauerzahlen.
Ich glaube, das ist so eine Gaming-Krankheit.
Hier ist der Lead-Developer von Diablo 4.
Die haben irgendwie 12 Millionen Spieler.
Dann sagt er, aber ich habe noch so viel mehr erreicht im Leben
und dann sagst du, nee, aber nee.
Ich bin nicht nur zauber.
Ich bin nicht nur zauber. Ich bin kein Mensch.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Ich bin keine Nummer.

14 Jahre ist es her, dass ich damals...

Weißt du, worum es ging in meinem ersten?

Das wäre jetzt meine Frage an dich gewesen.

Ich habe ja News geschrieben, bei euch vor allen Dingen.

Ich war Praktikant in einem kleinen Büro

mit Daniel Feidt und Michael Obermeier.

Damals noch in dem IDG-Gebäude in München.

Als großer Game-Star-Fan war es natürlich wahnsinnig toll, da bei euch arbeiten zu dürfen.

Ich habe halt Content-Manager-Warnes damals.

Ich weiß nicht, ob das immer noch die klassische Berufsbezeichnung ist für das, was man da macht.

Nee, das gibt es gar nicht mehr in der Form.

Also inzwischen gibt es eine Redaktion, die halt die News schreibt, aber das ist halt eine Redaktion, die für die Webseite macht.

Das war vielleicht damals nicht nur der Manager von Content, sondern auch damals schon der Creator, weil ich habe die News da geschrieben.

Also habe ich Content-Created.

Warum hieß das denn Content-Manager überhaupt erst, wenn man auch Created hat?

Ist egal.

Dein 1. Artikel, ich habe es natürlich raus recherchiert,

das Knall hat er schon als Liste, der ich bin,

dein 1. Artikel war, dass der Part 2,

das Videospiele zu der Part 2 nur auf Platz 16 der deutschen Charts einstieg.

War auch nicht mehr gut, wenn ich mich recht entsinne, oder?

Das war jetzt nicht das Premium-Game.

Ich habe an sich das gesehen,

dass das deine erste News war und total einen Schock bekommen,

weil ich mich daran erinnert habe, das habe ich getestet.

Mein Gott, die Alte sind wir geworden.

Das denke ich mir auch so ganz häufig,

weil wir dann 2011 mit YouTube angefangen haben.

Und das ist ja jetzt auch dann logischerweise 12 Jahre her.

Ja, Wahnsinn. 12 Jahre.

12 Jahre früher waren meine Zuschauer 12.

Ja, und vor allem das war ja auch noch das alte YouTube.

Das YouTube hat sich so verändert seitdem, oder?

100%ig.

Als wir angefangen haben,

gab es schon nicht mehr dieses 5-Sterne-Bewertung,

das gab es da ganz am Anfang mal.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Es gab auf YouTube mal ein 5-Sterne-Bewertungssystem.
Ja, dass du nicht nur Daumen hoch, sondern runter hattest,
sondern du hattest auch, du konntest bis zu 5 Sterne verteilen.
Aber war da auch alles unter 4 schlecht, wie es immer ist bei so 80, 20?
Würde ich sagen, ja.
Ich glaube, es gab sogar auch halbe.
Deswegen 4,5 ging noch.
4 war dann schon so, oh.
Ich weiß nicht, was der Call of Duty-Trailer bekommen hätte,
der, glaube ich, das meist gedislikeste Video für eine ganze Zeit war.
Ich sag, wenn du auf Google Maps du Restaurants,
du musst denkst 4,2.
Ne.
Ne.
Ne, schrecklich, ja.
Egal, genau, ein Bewertungssystem.
Aber die alten YouTube-Tage, da war YouTube noch ein Dorf mehr oder weniger.
Ihr wart ja Pioniere damals.
Kann man so sagen?
Ja, also wir waren ja auch der erste Kanal in dem GameStar in Friends Network.
Das GameStar YouTube-Netzwerk war,
ich weiß gar nicht mehr, wo das genau herkam,
aber GameStar war damals in manchen Sachen so ein bisschen...
Ich sag jetzt mal vorsichtig, das anzugehen.
Oh, sie lieb von dir, dass du damals sagst,
aber ich kannte...
Ja, ja, du hast recht.
Weil das ist ja einer der Hauptgründe,
warum ich dann die Sachen selber auf meinen YouTube-Kanal veröffentlicht habe,
weil die für euch ja nicht gut genug waren.
Ist das so? Ich habe dieses Gerücht gehört
und ich konnte es nicht glauben.
Doch, das ist okay.
Aber ich kann es aber verstehen,
weil ihr habt Qualitätssicherung damals auch schon groß geschrieben
und das ist auch einer der Gründe, warum ich euch zu teufeln.
Weil die GameStar-Videos auf der DVD
immer mein Highlight damals als Abonnent.
Und deswegen habe ich es euch nur halb krumm genommen,
dass ihr meine Sachen
ideentechnisch vielleicht manchmal übernehmen wolltet,
aber dann sollte nie nur das vertonen
und den Schnittmann war auch noch mal neu.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Ich weiß nicht, da war ich nie involviert.

Nein, du warst da nicht involviert.

Ich habe drei Flure weiter und habe so gedacht, ach, der Pete, was machst du?

Nein, da war ich schon nicht mehr im Büro bei euch.

Also fünf Monate war ich sogar nur bei euch im Büro,

weil ich habe damals von meinem Zivildienst

und von diesem Praktikum,

die jeweils zwei Wochen, die ich Urlaub hatte,

genommen und die kombiniert

und habe eigentlich gar keinen Urlaub genommen,

sondern habe zwei Wochen sozusagen doppelt gearbeitet.

Oh.

Also nicht wirklich, aber durch diese Urlaubszeit,

damit das zeitlich passt.

Weil ihr habt nur sechs Monate Praktikanten genommen.

Das stimmt, ja.

Ich hatte aber nur fünf.

Und dann musste man das halt irgendwie so regeln.

Das heißt, ich war nur fünf Monate da,

aber danach habe ich erforderlicherweise noch als freier ein Autor übernommen,

weil ich dann seine Studienzeiten ein bisschen

Nuss schreiben durfte.

Und in der Zeit habe ich angefangen,

YouTube-Videos zu machen.

Weil das Studium war dann nicht so spannend,

ehrlicherweise.

Es war Medienwissenschaften mit Medieninformatik.

Und ich habe festgestellt,

Medienwissenschaften ist Wissenschaften.

Und Wissenschaften sind mega öde.

Aber ich sage sowas nicht.

Ich erstelle keine Medien, sondern ich rede darüber,

was ein Medium ist.

Ja, das stimmt. Wissenschaften sind eigentlich super spannend,

wenn man die ewige Texte durchlesen und analysieren und so weiter.

Das ist gar nicht das, was ich wollte,

sondern ich wollte was schaffen.

Und deswegen war es super dumm von mir,

diesen Studiengang zu beginnen,

weil das hätte ich mir denken können, anhand des Namens.

Aber na gut, wenn ich es nicht gemacht hätte,

hätte ich wahrscheinlich mit YouTube angefangen.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Das heißt ja, schafften, dann hast du gedacht,
das sind die, die mit wissen, was schafften.
Okay, wir wollen hier nicht abgleiten.
Ja.
Ja, alte YouTube war aber verrückt damals gewesen.
Aber tatsächlich, weil du gesagt hast,
das habe ich nicht gesagt.
Nein, dann sag ich, wir haben vieles verschlafen.
Es wirkt ja wirklich so.
Und ich weiß noch, wie ich damals mit unserem Verlagsleiter zusammen saß
und er gesagt hat, dieses YouTube,
wo die Leute dieses Minecraft spielen.
Es gibt jetzt so, als würden wir damit anziehen sitzen
in den 20er-Jahren oder so,
dieses Minecraft.
Was die jungen Leute spielen.
Und dann meinte er, da müssen wir auch hin.
Und ich so, ja, machen wir ein Video,
ein Video macht Spaß.
Ich habe schon immer gerne ein Video gemacht.
Und dann war aber immer das Problem.
Das haben Medienhäuser leider oft.
Ja gut, aber ihr müsst ja trotzdem weiter die Hefte dann machen.
Das kommt ja schon so oben drauf jetzt.
Ja, genau.
Das macht ihr schon auch mit dann irgendwie.
Also, lass mich noch mal nachdenken.
Meine Freizeit hat angerufen.
Aber ihr habt ja das dann tatsächlich gut hinbekommen.
Ich finde, ich,
dieses Schiff oder diesen Tanker,
dann so noch in die richtige Bahn zu lenken,
weil ihr seid eine große Präsenz
auf YouTube gerade,
bei den Gaming-Tests und so angeht.
Meinungen dazu.
Monatsvorschau, all das.
Da seid ihr ja super breit aufgestellt.
Ja, danke dir.
Natürlich, weil die Game Store hat ja eigentlich
auch immer eine Videohistorie gehabt.
Das war euer USP meiner Meinung nach von Anfang an.
Toni Schweiger, liebe Grüße.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Danke, dass du das damals gemacht hast
bei der PC-Player und danach bei uns.
Videos und gute Leute,
die unterhaltsam sind.
Das war wirklich damals für mich schon so,
dieses,
ich nehme mal als Gegenbeispiel
die Computabild-Spiele von damals,
die das halt komplett gesichtslos versucht haben,
Videospiele runterzuberechnen
auf jede kleinstmögliche Zahl, die es gibt.
Ja, das war spannend.
Genau, und im Gegensatz dazu
wart ihr schon Influencer in meinen Augen,
ohne dass es diesen Begriff gab.
Leute, die unterhaltsam etwas, was sie passioniert machen,
um ihr nähergebracht haben.
Das ist genau das, was ich heute mache,
nur dass es nicht mehr Videospiele-Tester heißt,
aber ich finde das noch Spaß.
Ich meine, du machst es echt.
Was bringt dich dazu, morgens aufzustehen?
Ist es wirklich noch ein Job,
wo du, oder nicht ein Job,
aber halt eine, was sagt man denn,
eine Beruf-Berufung?
Es ist ein Beruf und eine Berufung, natürlich.
Es ist aber wirklich, also,
erst mal ist es mittlerweile so gewachsen,
dass du,
ich halt quasi dieses Unternehmen leite,
in dem auch 15 Leute arbeiten.
Das heißt, alleine deswegen steht man schon auf,
weil du weißt, wenn du es nicht tust,
lässt du die im Stich.
Was wollen wir heute machen?
Pete ist gar nicht da und sagt uns, was wir tun sollen.
Nein, ich weiß was du meinst.
Aber unabhängig davon
ist halt nicht schwer zu...
Also, du vergisst nicht,
dass du einfach
unterhaltsame Sachen machen musst

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

und damit dein Geld verdienen kannst.
Und das ist halt einfach sehr angenehm.
Wir sitzen drinnen, wir haben entspannte, schöne Stühle.
Wir sitzen vor Bildschirmen
und ja, ich spiele jetzt in den Aufnahmen
nicht die Spiele, die ich normalerweise privat spielen würde.
Ist das so?
Ja, weil wir spielen da untereinander,
wir spielen Ubisofts Monopoly gegeneinander.
Weil das halt lustig ist.
Aber das ist jetzt nicht das, wo ich, wenn ich jetzt die Aufnahme ausmache,
denke, oh, da spiele ich jetzt noch eine Runde.
Ja, okay, in dem Fall kann ich es verstehen.
Aber was spielst du denn privat?
Zum Beispiel Baldus Geldrei.
So wie die meisten Leute.
Aber das ist ein perfektes Beispiel für Spiele,
die bei uns kontentmäßig nicht mehr so gut funktionieren,
weil wir eben keine Streamer sind, sondern YouTube.
Also wir streamen auch.
Aber das ist sekundär.
Das Wichtigste für uns sind die YouTube-Videos,
weil wir machen auf unserem Hauptkanal jeden Tag 3 Videos
und ein React auf unserem React-Kanal.
Das heißt 4 Videos pro Tag, immer.
Seit über 12 Jahren.
Früher haben wir noch mehr Videos gemacht.
Die hatte teilweise 24 am Tag, wo ich mir dachte,
wie viele Klone gibt es denn?
Ich meine, ihr seid ein Team, aber wow.
Ja, damals haben wir zum Beispiel, da hätten wir jetzt so was wie Baldus Geldrei gemacht.
Ich hätte dann 2 Stunden aufgenommen
und alle 15 Minuten Hardcard.
Und das wäre dann, ich habe 2 Stunden investiert
und hätte dann 8 Videos,
die jeden Tag kommt 1.
Und dann machst du dann mit verschiedenen Projekten
und dann hast du ganz schnell mal 24 Videos.
Weil wir sind ja 6 damals gewesen
und dann hat jeder so seine Projekte
und ein paar Sachen haben wir zusammen gemacht
und dann hat sich das halt addiert.
Aber so ein Projekt wie Baldus Geldrei

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

einfach durchspielen auf YouTube in einzelnen Videos funktioniert halt nicht mehr, lange nicht mehr.

Echt? Ja.

Du hast es auf Twitch gewechselt.

Wenn du das durchspielst, dann spielst du es eigentlich auf Twitch durch.

Ja. Was wollen die Leute dann von den Videos auf YouTube?

Ist es eher Party?

Es ist Unterhaltung.

Zum Beispiel eine der Regeln, die wir haben, ist, Videos dürfen nicht aufeinander aufbauen.

Okay.

Wenn wir Monoponien runter gegeneinander spielen, wird die nicht gekattet, also nicht in mehrere Folgen gekattet, sondern als eine Folge.

Das muss am Anfang und am Ende.

Kannst du einen Cliffhanger mit irgendwie, ich ziehe es auf die Schlosser-Leh, auf das Black Screen irgendwie, und beim nächsten Mal geht es weiter.

Könnte man machen, aber wir würden Leute verlieren.

Ja, ja, okay.

Weil das ist halt so, ein Ding, du kommst vielleicht abends von der Arbeit nach Hause, guckst ja noch so zwei, drei Videos an, anstatt den Fernseher anzumachen und schalt es einfach ab.

Und wenn du da Vorkenntnis erwartest, funktioniert es nicht.

Weil dann, okay, Folge 2 klicke ich nicht an, weil ich weiß nicht mal, wo Folge 1 ist.

Ja, kenne ich.

Und wenn du die Folgen machen, ist immer Folge 1, wenn die Leute sie finden, das wird am meisten angeschaut, aber dann wird es immer weniger von Folge zu Folge.

Ja, absolut, ja.

Und genauso ist das bei den klassischen Let's Plays, auch klassische Let's Plays ist für mich, du spielst ein Spiel von Anfang bis Ende durch, meist ein Solo, und machst halt dann Folgen daraus.

Und da ich gerne, solche Spiele, Spiele,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

nur halt nicht daraus Content mache,
spiele ich dir halt privat.
Und dann halt lustig werden.
So Uno, Monopoli, Gesellschaftspiele,
ganz viele Quizshows,
Call of Duty gegeneinander.
Ihr macht ja so viel Zeug,
aber jetzt muss ich ganz kurz zwischenführen,
was bist du in Baldur's Gate 3?
Das ist natürlich eine wichtige Frage an der Stelle.
Ich habe in den Statistiken gesehen,
dass ich eine langweilige Entscheidung getroffen habe,
weil das sind viele gemacht.
Paladin?
Dann bin ich nicht ganz so langweilig,
ich bin Bade.
Das ist auch falsch im Kopf.
Und halb elf, weil ich dachte,
das passt ganz gut.
Auch jetzt nicht die außergewöhnlichste Klasse,
aber das ist schon ein geiles, geiles, geiles Game.
Definitiv, hallo.
Fast schon, also ich würde sagen,
ja gut, man weiß nicht, was noch kommt.
Das ist ja auch noch lang, aber nein.
Weil ich habe auch keine Zeit, ich bin Mitte Akt 2 erst.
Ja, ich auch.
Ich war wahrscheinlich gleich weit jetzt.
Ich bin so ein Tempel von Char.
Ja, sag ich nicht.
Ich stehe vor, also ne?
Spoilervermeidung, aber ich stehe vor dem Letzten,
was man da machen kann.
Ah, okay, so weit bin ich noch nicht.
Ich habe noch so ein paar Prüfungen zu erledigen.
Ja, die habe ich schon.
Ja, das ist dann als Bade.
Muss man dann so ein bisschen gucken,
weil ich habe da natürlich Shadowheart auch mit dabei.
Und die ist als Klärgelehrerin ja eigentlich auch Support.
Das heißt, du hast zwei Support,
aber in dem Tempel muss das,
weil da muss Shadowheart dabei sein.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Ja, definitiv, genau, habe ich genauso gemacht.
Ja, ich habe alt bist du verstanden.
Das müssen wir hier nicht besprechen.
Ich bin 40, das sagt man nicht mehr offen.
Das ist das Alter, wo man dann nicht mehr...
Egal, wer bin ich?
Ich bin Hexenmeister,
Dunkel, Elfen, Hexenmeister.
Hexenmeister sind die, die nur diesen einen Zauberspruch die ganze Zeit machen?
Exakt.
Genau, weil den kann ich halt immer kassen,
der braucht keinen Zauberplatz.
Und ich bin Dunkel, Elfen, Hexenmeister,
weil das mein Charakter war in unserem Pen & Paper,
was wir gerade gemacht haben.
Das war meine erste Berührung richtig
mit D&D, Pen & Paper.
Wenn du nie gespielt gehabt hast.
Also jetzt Baldur's Gate, nicht euer Pen & Paper logischer.
Ja, wärst du auch gerne eingeladen gewesen.
Ja, danke schön.
Und dann dachte ich mir jetzt endlich,
also Baldur's Gate kannte ich natürlich vorher schon die Alten,
aber jetzt kenne ich endlich D&D richtig
und verstehe die D&D-Riegeln
über die Werte, die es mir in Menüs zusammenfasst,
hinaus besser.
Und dann dachte ich mir jetzt,
diesen Hexenmeister weiß ich jetzt zumindest so einigermaßen,
dass er einen Schauregerstrahlen hat.
Gut, dass du dich da vorher so eingelesen hast
in der Szene, damit du weißt,
dass du diesen einen Zauber die ganze Zeit warst.
Ja, das ist halt Monate gedauert.
Natascha, meine unsere Spielleiterin,
hat immer gesagt, Schauregerstrahlen, Micha.
Habe ich so, du, muss ich mir das einlesen.
Warte, okay.
Okay, Spam.
Wie sind wir jetzt da draufgekommen?
Baldur's Gate würde man nicht...
Baldur's Gate ist im YouTube.
Genau, da machst du kein Let's Play zu,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

das ist einfach so, dass die Leute...
Leute, die Twitch hauptberuflich machen,
also Streamer sind wirklich, nicht so wie wir,
die eigentlich YouTube-Videos machen,
die können das dann auch richtig suchen natürlich.
Das Spiel kommt raus und du kannst halt fünf Tage am Stück
durchgehend dieses Spiel durchspielen.
Was manche auch echt geil ist,
wenn ich mir so vorstelle,
nee, ich muss jetzt aber Monopoly spielen.
Ich kann jetzt nicht Baldur's Gate 3 spielen,
weil ich muss jetzt für meinen Job Monopoly spielen.
Oh mein Gott, oh mein Gott.
Und dann, das kenne ich aber auch,
wenn ich dann da sitze und mir denke,
nein, jetzt ist die Starfield-Test-Version gekommen.
Und jetzt muss ich Starfield spielen,
jetzt kann ich nicht bald durchs Gate weiter spielen.
Und dann musst du wirklich, ich kenne das,
vielleicht geht es hier genau so,
dann musst du dich wirklich zurücklehnen und nachdenken,
worüber beschwer ich mich jetzt gerade.
Was ist eigentlich...
So, jetzt nochmal einen Schritt zurück.
Genau, ich guck mich mal von außen an, meine Sekunden.
Wie viele Leute werden das nachvollziehen können,
wenn ich das in einem Podcast erzähle?
Richtig, genau.
Ja, diese Snops.
Ich werde tatsächlich Starfield auch nicht anfassen,
bevor ich nicht Baldur's Gate 3 durchhabe.
Das ist vernünftig.
Also außer ich mache Launchstream dann vielleicht schon,
aber mal gucken.
Das ist auch so eine Sache, manchmal bekommen wir Test-Versionen,
die ich dann aber auch nicht anfasse,
weil ich dann Launchstream mache und da will ich ja nicht alles schon wissen.
Da muss man sich dann auch ein bisschen zurückhalten.
Also man hätte es da theoretisch.
Ja, und dann sitzt du so da und sagst so,
oh, wie das wohl später wird hier mit der Geschichte.
Ja.
Oh, das ist mal ein spannender Charakter.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Mal gucken, ob der jetzt stirbt am Ende.
Und das ist schwierig,
weil ich habe die Liebe zu Videospielen vereint,
uns ja alle.
Und das fällt mir dann noch immer schwer,
mich da zurückzuhalten.
Ich weiß, dass ich einmal für mich alt,
als ich noch Praktikant war bei euch,
echt Ärger bekommen habe,
weil ich habe einfach eine Test-Version von Risen mit
in meine Studentenumute genommen.
Ich weiß auch nicht mehr, was mich da geritten hat.
Ich bin bestimmt...
ich glaube, Videos oder Screenshots zu machen.
Okay.
Risen 1.
Ist das auch schon so ewig?
Ja, bezogen.
Und das fand ja gar nicht gut, dass ich das mit nach Hause genommen habe.
Wer habe ich dann noch nie wieder gemacht logischerweise?
Aber nachher dann, es war nur Risen,
also was halt tief gehen soll.
Also, ich meine,
es ist okay.
Ich finde es so spannend, dass du sagst,
ihr seid eigentlich keine Streamer,
weil ich mein 780.000 Follower jetzt reduziert dich schon wieder
im Gigantisch.
Sehr ein gigantischer Kanal.
Ja, wir machen da auch viele Sachen.
Vor allen Dingen versuchen wir uns da so ein bisschen
bei Events zu platzieren.
Wir haben relativ große Live-Events.
Letztes Wochenende,
vorletztes Wochenende war alleine Back to School,
da haben wir eine Schule gemietet sozusagen
und haben da verschiedene Streamerinnen und Streamer eingeladen
und haben die wieder in die Schule geschickt
und den in dem Fach
Deutsch Diktat
schreiben lassen.
Wir haben jetzt Entertainment Show aufgebaut,
verschiedene Fächer nachher mit Sport

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

und dann hat jeder am Ende so ein Zeugnis bekommen.
Und sowas versuchen wir viel zu machen.
Also mindestens vier Events im Jahr,
plus dann noch so eine kleine Lahn
und wir haben da schon echt ganz schön viel.
Ja, aber das ist auch,
es ist nötig, oder würdest du sagen,
das ist auch gerade das Gute dran, weil wenn man jetzt,
jetzt müssen wir uns nicht wieder zurücklehnen,
nur die ganze Zeit Spiele spielen müsste.
Wenn nicht nur dafür bezahlt werden würde,
Spiele zu spielen, wer ist ja.
Es gibt Kart Invitational, ihr macht Quiz-Shows,
hast ja selber schon gesagt, also viele Sachen mit
Show-Charakter, hilft es dabei,
dass man nicht
versumpft
im Gaming.
Also ich halte es für gar nicht so unwahrscheinlich,
dass Twitch eine Entwicklung durchmachen wird,
die auch YouTube durchgemacht hat.
Nämlich, dass es als, also Gaming war bei
YouTube ja am Anfang auch eine der absolut stärksten
Sachen und das ist auch immer noch nicht irrelevant geworden
oder sowas, aber du merkst schon,
die Fernsehkanäle sind dann irgendwann dazugekommen
und das Programm auf YouTube, was viel geschaut
wird und immer in den Trends landet,
hat auf einmal mit dem Fernsehprogramm
relativ viel gemein
und da war bei mir dann auch so ein Aufwachen
nach dem Motto, okay, das scheint wirklich
das zu sein, was die Menschheit schon will.
Nur die Nerds waren halt vorher da
und zum Beispiel die,
von den Gamern sind fast alle zu Twitch weitergezogen.
Machen Twitch groß
und mich wird halt nicht wundern, wenn in einigen Jahren
da halt auch RTL sehr stark vertreten ist
oder andere Fernsehsender.
RAP hat es vorgemacht ja im Endeffekt,
was Unterhaltungsformate angeht.
Das waren nicht sogar sehr gute Unterhaltungsformate

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

und da ist es aus unserer Perspektive schon sinnvoll, sich direkt von Anfang an so zu platzieren, dass man halt nicht in Anführungszeichen da auf Twitch nur Videospiele durchspielt, was halt böse ist, das in Anführungszeichen zu setzen, nur, aber schon irgendwie was größeres macht. Was jetzt natürlich meint, der Kontext meiner Frage war, der heimliche, mein Hintergedanken, ich will dich hier als verbitterter, verbitterter, alten Content-Creator darstellen, der sich nur noch morgens an den Rechner schleppt und Ubisoft Monopoly anmacht. Ich kenne das ja von mir selbst, wenn sich mein Job über die Jahre nicht irgendwie fünfmal geändert hätte, jetzt seitdem ich bei GameStar bin, inzwischen halt mit irgendwie Talk-YouTube-Kanal noch aufgemacht vor vier Monaten oder so wieder was Neues mit kleinem Team, mit Geraldine und so, also wenn das nicht immer wieder so ist, dann bin ich auch nicht mehr. Das ist ein guter Punkt, also vielleicht liegt unsere, also unsere Inhalte entwickeln sich immer weiter und verändern sich und wie gesagt zum Beispiel von den klassischen Let's Plays weg zu anderen Dingen, die wir machen, auch diese haben sich immer mal wieder verändert, jetzt haben wir die Events auf Twitch, es kann sein, dass das halt, oder es ist nicht nur eine strategische Ausrichtung im Sinne von wo könnten wir das meist machen, sondern es ist auch eine persönliche Entwicklung von ich kann jetzt nicht, ich möchte vielleicht auch einfach mal ein Baldur's Gate oder so, also gerade als wir mit den Singleplayer Let's Plays aufgehört haben, war das für mich so alter, ich kann die Spiele wieder für mich genießen, das ist ja crazy. Du kannst dir gar nicht mehr vorstellen jetzt dann da zu sitzen und mit Publikum

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

das quasi zu machen. Ja doch, mein Mannchen mache ich es immer noch so in einem Spiel, so Last of Us habe ich zum Beispiel auf Twitch durchgespielt. Solche Spiele eignet sich gut dafür, obwohl Last of Us sogar noch, also der zweite Teil überraschend lang war, aber das ist ein schönes Spiel, weil es so auch so, ich mag das Wort eigentlich nicht, aber das ist so seniorstisch, also wirklich kann man auch gut zugucken, da würde auch gut meine Frau neben mir auf der Couch sitzen können und es ist halt schön. Ja, es ist ein Film. Ja, es ist ein Film quasi. Baldur's Gate 3 tue ich mich dann schwerer, weil ich dann viel lese und dann müsste ich immer vorlesen und das eignet sich nicht ganz so sehr vielleicht. Ja, es hat nicht so Pacing. Genau das Pacing ist ein ganz anderes. Das liebe ich auch dann tatsächlich, weil du setzt auf was, was man hin und wieder mal einfach genießen kann. Auch im Gegensatz zu Multiplayer spielen, einfach zu sagen im Singleplayer bin ich hier mein eigener Herr, ich spiele es in dem Tempo, wie ich möchte und alles wird gut. Kann ich sehr gut nachvollziehen. Absolut. Hast du eigentlich, jetzt sagen wir mal irgendwie, es ist irgendwann doch nix mehr für dich. Kannst du überhaupt vorstellen, dass es irgendwann doch nix mehr für dich ist, also was du gerade machst, einfach das ganze Zoll. Nein, weil ich kann ja machen, was ich will. Theoretisch, also auf eine gewisse Art muss du, du hast Einschränkungen, du hast da quasi Leute, die für dich arbeiten und deren Skillset zu freien Verfügung, muss aber etwas machen, was dich selber zufrieden stellt und natürlich die Zuschauer, weil wenn du nur noch auf dich selber hörst, kann es sein, dass

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

dann keiner mehr zu gucken will. Wenn du nur auf die Zuschauerinnen und Zuschauer hörst, kann es sein, dass du selber sehr unglücklich wirst, also musst du immer versuchen, irgendwas hinzubekommen, was dir ein sweet spot trifft. Ja. Und das ist unsere größte tägliche Challenge, immer wieder Dinge zu finden, immer wieder neue Dinge zu finden, die uns happy machen, aber auch genug Zuschauerinnen und Zuschauer anspricht, dass es sich lohnt, die zu machen. Ja.

Und das

jeden Tag ist das, was

am meisten ein

anstrengend, würde ich sagen.

Okay, ach, tatsächlich, aber doch anstrengend

dann. Also nicht nur, dass es,

ich kenne, also wie gesagt, wenn

ich alleine entscheiden dürfte und niemand

zuschauen müsste bei uns auf dem Kanal, würde

ich auch jeden Tag einfach nur über Stellaris reden.

Ja. Weil dann, ich weiß,

es ist ja für mich dann. Ja. Kann ich

auch tatsächlich jeden Tag.

Aber geht halt auch nicht, weil irgendwann

ist es auch endlich, wie viele Leute davon

sehen wollen. Das ist, das ist dann

der anstrengende Teil, der wirklich zu überlegen,

was macht uns Spaß und was macht den Leuten

da draußen auch Spaß und wie bringen wir es

zusammen? Genau. Okay. Weil die

Anstrengung kommt dann manchmal auch so durch

Frust, weil du richtig Bock auf manche

Sachen hast und du glätzt sie dann hoch und

merkst, okay, die haben aber unsere

Zuschauerinnen und Zuschauer gar keinen Bock

zu machen. Ja. Ja.

Und man muss da aufpassen, dass man

dann nicht in so ein Rabbit Hole irgendwie

gerät, dass du so denkst, oh nee,

das kann ich nicht machen und das kann ich

mal einen scheiß Zuschauer, bla, bla, bla.

Sondern es ist halt ein gemeinsames Ding

und das ist halt einfach Fakt, da muss

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

jetzt niemand sauer sein. Aber manchmal fällt einem halt auch einfach nichts ein.

Das ist halt auch so eine Frustration. Dann sitzt du da in deinem Meeting, wo du, dass wir jede Woche haben, wo wir überlegen, was wir die nächste Woche aufnehmen. Okay.

Wie füllen wir das jetzt?

So, wer hat eine Idee?

Und dann sagt irgendeiner so Ubisoft Monopoly und sagt, come on, ja,

dann Table Flip und einfach gehst raus.

Ich bin ja von uns ja das noch am meisten mag.

Ich bin immer so ein Glückspilz. Aber ja, manche sind halt... Ich kenne es gar nicht.

Es ist ja wirklich geil. Es ist ja Monopoly.

Ja, okay.

Und deswegen haben wir zum Beispiel die neueste Person in unserem Unternehmen, die wir angestellt haben, ist jemand, der uns genauer dabei hilft, der immer bei dem Meeting kommt. Zu diesem Jahr haben wir das alles immer unter uns zu fünf bestimmt.

Und der Rest hat uns sozusagen geholfen mit Cut oder IT und so. Aber jetzt haben wir jemanden, der unser

Daily-Programm mitbestimmt, indem er uns Ideen pitcht

von der Community, ganz viel sammelt über unsere Webseite und auf Twitter und Co. Oder X.

Und damit uns drüber spricht.

Und das ist eine gute Investition gewesen.

Okay. Habt ihr das auch so spezifisch ausgesucht, dass ihr gesagt habt, es ist auch jemanden, der vielleicht auch anders tickt als wir, um einfach frische Perspektive dazu einzubringen?

Ja, also da sind wir jetzt

tatsächlich sehr communitynah geblieben

bei der Einstellung, weil das jemand aus der Community war.

Der auch schon Dekade verfolgt hat.

Und da wollten wir eigentlich eher nicht so uns aus der Komfortzone

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

rausbringen. Das ist vielleicht nochmal Next Step, sondern eher komprimiert uns die Ideen der Community weiterzubringen, ohne dass wir 4 Stunden am Tag durch Kommentare scrollen müssen, so ein bisschen. Aber auch selber, der schon immer sich gezeigt hat, als jemand der coole Ideen hat. Der hat aus der Community komplett ohne Bezahlung auch immer wieder uns Ideen für Formate gepitcht, einfach so per Mail geschickt, manchmal so 20 Seiten PDFs. Ja, macht ihr das auch mal? Ja, macht ihr, ich nehme alles. 20-seitige PDFs ist mein zweiter Vorname. Das ist ja genial, das ist ja super. Wir haben so tolle Leute in unserer Community, die ganz sind, also ganz viele Spielshows, die wir haben, sind vorbereitet aus der Community. Die haben ja noch einen bei uns, der das nochmal gegencheckt, weil da natürlich nicht alles immer so richtig ist und manchmal geht auch was durch. Aber die Leute, die sich da extra die Zeit nehmen und dann teilweise froh sind, wenn ihr Thema dran kommt bei einer Spielshow. Dann zum Beispiel jeden Sonntag haben wir 50 Fragen zu. Das heißt, wir machen einfach eine Spielshow, es werden 50 Fragen gestellt, jede Frage ist eine Buzzerfrage. Und am Ende steht ein Gewinner fest, je nachdem wir haben das ganze Reporter gemacht, zu Star Wars, aber auch zu allgemeinen Wissen und zu Medizin. Ja, Medizinwissen, okay, ja, gut. Das ist speziell, aber ja. Es ist auch nicht schlimm, wenn man mal nichts weiß. Man kann dann auch witzig sein. Und da wurden dann ganz viele Sachen einfach eingereicht und immer noch. Ich bin sehr dankbar dafür. Cool, ja, total, eine gute Community zu haben, ist viel wert.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Ja, kennst du, ja?

Nein, ich habe aufgehört,

ich habe aufgehört, Kommentare zu lesen.

Nein, natürlich, aber das ist ja,

gerade Kommentare lesen, das hört man ja auch

von vielen Leuten, die, sagen wir mal, jünger

in dieses ganze YouTube-Twitch-Umfeld reinkommen.

Manchmal ist es anstrengend.

Auch gerade, was so

Komentarkultur angeht

oder was Leute, auch mal

kritisches oder unfaires, unfreundliches

schreiben.

Ja, ich muss sagen, die

Menschen, die bei euch die News

kommentieren, die sind echt fies.

Die sind, ja, die sind manchmal

gerade, wenn es um Pies mitgeht.

Wir waren

kein beliebtes Thema in eurer News, auf jeden Fall.

Bin auf die Kommentare jetzt gespannt.

Nee, das wusste ich gar nicht.

Weil wir ja die Schreihelse im Internet sind.

Also ist ja auch in Ordnung.

Aber worauf du hinaus willst, ja, haben wir natürlich auch

gerade

YouTube-Kommentare oder auf Twitter

und Co. Es ist halt nicht jeder einem

positiv gesonnen.

Was auch nicht sein muss, das kann man so oder so äußern

und ich bin da relativ abgestumpft

mittlerweile.

Echt okay, also einfach so.

Ist ja auch klar, dass man es jedem recht machen kann.

Ja, also ich

bei einer Selbstanalyse bin ich irgendwann zum Schuss gekommen,

dass ich auch manchmal ein bisschen arrogant bin

und das hilft total in diesem Job.

Weil ich dann halt denke, okay, du bist halt in Lappen.

Du sitzt halt unzufrieden zu Hause

und machst irgendwelche Leute fertig

und ich bin hier und habe ein gutes Leben.

Diese Gedanken sind mir nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

vollkommen fremd, würde ich jetzt mal an der Stelle subtil einwenden.

Aber nichtsdestotrotz ist da manchmal auch kluger Shit bei, muss ich sagen.

Und manchmal beschäftigt er mich auch echt lange.

Vor allen Dingen dann,

wenn ich weiß,

da ist ein Funken Wahrheit drin,

den ich noch nicht bereit bin, mir einzugestehen.

Richtig.

Weil da sind ja tausende Leute, die einem zugucken

und analysieren und manchmal haben sie auch einfach recht

und sind einem selber voraus

in der Analyse, was man da

vielleicht falsch gemacht hat.

Das ist eine sehr weise Erkenntnis.

Manchmal ist ja auch dein erster Impuls,

wenn du irgendwas liest, auch gerade wenn es sehr offensiv formuliert ist.

Denkst du, es war so, okay,

komm du nach Hause.

Ich rufe jetzt deine Mutter an.

Aber dann habe ich so, hm.

Aber jetzt nehme ich mal die ganzen Basswords raus,

die mich gerade triggern hier an der Stelle

und schau nach, was dahinter steckt

und eigentlich im Kern, es ist tatsächlich was,

über das man wählen kann.

Da habe ich ganz oft auch.

Ja, red ich dann trotzdem nicht drüber.

Das ist ja so ein kleines Zettel, werfen den Kamin

und dann ist es vergessen.

Dann ist es weg.

Ein Fall für den Kamin.

Aber hast du keinen, also es heißt,

wenn du dir vorstellen kannst,

das jetzt auch einfach für immer weiterzumachen,

hast du nicht irgendwie zu Hause

unterm Schreibtisch in einem Safe,

hinter einer Glasscheibe, die mit einem Hammer einschlagen muss,

mit einem dreistelligen Code gesichert,

dreistellig zu sagen.

Das kann sich kein Mensch merken, dreistellig.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Irgendwie so ein Pergament auf dem Plan B steht,
wenn du das mal machen wollen würdest, wenn es nichts ist.
Nein, tatsächlich nicht,
weil wie gesagt, ich kann das ja formen.
Ich könnte ja mit meinem Unternehmen
dann versuchen,
wenn ich jetzt nicht mehr auf das Lust habe,
was wir gerade auf YouTube machen,
kann ich ja was anderes machen.
Wenn ich nicht mehr Lust habe, auf YouTube was zu machen,
kann ich ja woanders was machen.
Die einzige Alternative für mich ist aufhören
und das kann ich nicht.
Ich habe politisch jetzt genug gesagt.
Noch nicht reich genug.
Die Enttüllung, alles nur fürs Geld.
Ihr habt es hier zuerst gehört.
Politik auf gar keinen Fall.
Schade.
Nein, das ist zu viel Scheißlabern.
Scheißlabern mache ich echt gerne,
aber immer mit Spaß dahinter.
Ich bin kein konfrontativer Typ.
Diese Streitgespräche sind nicht meine Lieblingsgespräche.
Ich glaube, dann bist du in der Politik falsch.
Was ich ganz gerne mochte,
ist, ich wollte mal ein Verband
ähnliches Ding aufbauen für Creator.
Da habe ich festgestellt,
bei Creator kannst du so was nicht machen.
Weil viele Kolleginnen und Kollegen,
es ist so grundsätzliche Sachen,
wie Pünktlichkeit,
es sind da halt scheißegal auf E-Mails antworten,
Erreichbarkeit.
Verband, da muss ich jetzt auch Geld für bezahlen,
weil da sollen Leute angestellt werden,
die dann Verbandsarbeit machen.
Weiß nicht, müssen wir noch mal drüber reden.
Und dann ist Code für, wir werden nie wieder darüber reden.
Ja, genau, lass mal quatschen.
Ich schalte dir mal.
Deswegen hat das nicht funktioniert

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

und dann war es mir auch wurscht.
Wir haben gedacht, egal,
mein Job ist eh cooler als Verbandsarbeit.
Schade, schade,
weil kennst du dieses Philip Amthor Video,
wo er zu so einer Larnparty einlädt
oder was es damals war,
wo sie so in die Kamera dreht,
Naio Nerds, da dachte ich mir,
wenn das Pete jetzt wäre,
Naio Nerds,
ganz klassisch.
Wollt ihr mal von mir im Gaming zerstört werden,
glaube ich war der Satz.
Aber gut.
Die politiker Bereich ist schwierig.
Ja.
Kommen wir zu etwas erfreulicherem,
nämlich neuen Plattformen.
Okay, sind die erfreulich?
Weiß ich nicht, das will ich dich fragen.
Kommst du noch klar damit?
Das ist natürlich eine weit offene Frage.
Hits über TikTok.
Komm ich klar mit.
Das war auch für mich so ein Moment,
am Anfang habe ich auch gedacht, what the fuck,
aber ging relativ schnell,
weil ich dann auch diesen Unterhaltungsfaktor
voll verstanden habe,
diese Algorithmus ist insane,
beste Algorithmus, den es gibt.
Das ist verrückt.
Ich suche diese Katzenvideos, die über mich
reinbrechen auf TikTok, das ist nicht mehr normal.
Ich weiß nicht, wie es passiert ist.
Bei mir sind es Hunde und tanzende Frauen.
Okay.
Das sind zwei nachvollziehbare,
eindeutige Kategorien.
Es ist halt richtig krass,
wie du dann richtig merkst,
wie es dir gefällt.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Ich finde das so spannend,
wie man sagt, ich will jetzt nicht mehr die Zeit
neben dem Film zu gucken.
Kurz ein bisschen TikTok,
anderthalb Stunden später immer noch bei TikTok.
Ich hätte auch ein Film gucken können.
Ich hätte mich darauf konzentrieren müssen.
Dann habe ich die ganze Zeit wieder neue Schuhe.
Aber dann habe ich auch mal selber
mich ein bisschen mit auseinandergesetzt,
ein paar Sachen hochgeladen,
da sind auch ein paar von viral gegangen.
Da habe ich mir gedacht, ich kann es noch.
Ich habe auch noch ein paar Kategorie.
Der drittkriminellste Stadt Frankreichs,
das ich eh schon einen fantastischen Titel finde,
weil es ist ja eh schon keine schöne Statistik,
aber sie sind nicht mal erster.
Es ist die drittkriminellste Stadt Frankreichs.
Ich will gar nicht den Spoiler für die Leute geben,
aber es passiert etwas Kriminelles
in diesem Video innerhalb von 11 Sekunden.
Das war eine wunderschöne Idee.
Vom Kollegen von dir?
Auch Gamestar?
Es hat jemand ohne Erlaubnis ein Video gemacht von dir.
Den knöpfe ich mir vor.
Ja, das war ganz witzig.
Ja, das ist ein Ausschnitt aus meinem Block gewesen,
weil da habe ich Prince of Persia angespielt.
Ja, ne, TikTok hat das Problem in die Monetarisierung,
ist da nicht gut.
Also da muss ich dann schon so ein bisschen
geschäftlich überlegen, wo setze ich jetzt
meine Kapazitäten ein,
wo ergibt es Sinn,
meine Mitarbeitenden quasi draufzusetzen
und TikTok hat wenig Return of Investment,
was direkte Bezahlung angeht,
weil du hast da zwar eine Art Beteiligung,
die haben so ein Creator Form,
wo du die Videos Shares ausgeschüttet bekommst,
aber die sind halt unfassbar gering

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

in der Relation zu der Reichweite,
die du erzählst.

Vor allen Dingen wenn du es mit YouTube vergleist.

Ja, die 6 Millionen am Tag, das ist für dich einfach nicht mehr.

Wer soll denn damit klarkommen?

Ja, das ist wirklich...

Kannst du keinen Mitarbeiter für bezahlen?

Was du natürlich machen kannst,
das ist halt eine Mischkalkulation,

bla, bla, bla, bla,

und da kannst du halt Reichweite generieren,
dadurch kommen mehr Leute auf Plattformen,
wo du tatsächlich Geld verdienen kannst.

Und dann lohnt sich das als Marketingmaßnahme.

Aber da sehen wir jetzt das
aktuell noch nicht so wirklich.

Da will zwar jeder gerade hin,
aber YouTube ist da für uns noch
das nachhaltigere Geschäftsmodell.

Ja, du redest ein bisschen wie die Game Store 2009 so.

Ja, schrecklich.

Hälfte sind irgendwie so das nachhaltigere Geschäftsmodell.

Lass mal nicht so viel YouTube machen.

Oh mein Gott, ich habe mir damals gedacht,
als meine Let's Plays abgelehnt
abgeschmittert wurden von euch,
dass wir nie so ein verbitterter Redakteur werden,
der die neuen Sachen einfach abblockt.

Ja, so wie ich.

Und jetzt hast du mir gerade die Augen geöffnet.

Scheiße, ich muss all unsere Sachen auf TikTok allokkieren.

Hier ist dein Spiegel.

Dafür bist du hier, das ist halt selbsterkennend,
ist auch ein bisschen so.

Du legst auf der Couch hier quasi gerade.

Ja.

Guter Punkt.

Das war auch mein Ziel, ich wollte dich nur auf TikTok bringen,
weil...

Es ist schon interessant,
dass man quasi die Künstler, die Creator
für ihre Arbeit entlohnen.

Bei Twitch hast du auch so dieses direkte

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Monetarisierungsmodell durch Subs zum Beispiel und all die Sachen, die Twitch da noch eingebaut hat, wo die auch mit daran verdienen wollen. Bei YouTube sind das die Werbeeinnahmen und das ist der Hauptteil aus meiner Perspektive der Rest, so Membership und so, sind halt auch eher Kleinigkeiten. Und dann hast du halt... Instagram hat jetzt ja ganz frisch eingeführt und du merkst, dass alle Plattformen jetzt so versuchen, Creator zu bezahlen, was voll geil ist. Bei Twitter wirst du jetzt bei Werbe mit... Beteiligt auch nur Zentbeträge und so, aber du siehst eine Bewegung und das ist eine gute Bewegung. Ja, aber das ist ja der klassische... die klassische Plattformbewegung. Leute kommen ja nur auf dich als Plattform, wenn sie damit auch etwas Geld verdienen können. Geld aber auch reichweit ist. Also am Anfang sagte man immer so, Reichweite wird automatisch irgendwann zu Geld. Das hat man auch bei TikTok dann immer, wenn du einmal groß bist, dann kriegst du halt Martin-Deals und deswegen jetzt, wo alle Plattformen sich auch so anendeln mit ihren Featuresets und alle gleicher werden, muss irgendwann glaube ich so, okay, das lohnt sich am meisten der Triggerpoint sein für die Creator. Sehr spannend. Ich kenne das nur von Gaming-Plattformen. Ich mod auch keine Befestarspiele, wenn ich meine Mods nicht verkaufen kann oder so was. Ja, so ganz liebenswerte, immer Vorspässe sind. Aber sie sollen ja den Leuten auch zugutekommen. Nicht nur, dass damit die Spiele mehr monetarisiert werden sollen, sondern ja, wenn Creator damit Geld verdienen, also Mod-Creator jetzt in dem Fall, damit Geld verdienen könnten,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

könnten sie ja auch ein sorgenfreies Leben führen und mehr tun einfach.
Ich fand die Idee damals auch total sinnvoll, so eine Mod-Plattform zu machen, aber ich kann auch verstehen, dass halt Gamer gesagt haben, ich habe jetzt aber keinen Bock dafür Geld zu bezahlen. Warte mal eine Sekunde.
Ja, vor allem, wenn ich Geld dafür bezahle, macht ihr dann meinen Support. Das ist an dem Modder wirklich.
Ja, genau.
Dann macht ihr jeden Abend eine Party bei euch im Büro und der Modder sitzt da und sagt, ich kriege 60 Cent oder so.
Ja, so was ist halt dann so Probleme. Schwierig. Ja, tatsächlich.
Guckt ihr euch noch andere Plattformen an? Jetzt außer TikTok, Snapchat.
Snapchat ist raus.
Facebook ist auch raus.
Facebook ist ja für, also das sind ja quasi die über 50-Jährigen auf Facebook. Wobei ich habe letztens gehört, dass man irgendwie spiegeln da alles und das reicht von den Einnahmen Beteiligungen, um da quasi so eine Stelle zu finanzieren und ein bisschen Gewinn zu machen. Das werde ich mir mit demnächst nochmal angucken. Flutverwertung. Ja, keine Ahnung. Man sagt immer, Zweitverwertung, aber es ist eigentlich gelogen. Keine Ahnung, das ist ja alles. Du machst einen Twitch-Stream, das ist die Erstverwertung. Dann kommt ihr auf YouTube, das ist die Zweitverwertung. Dann machst du noch einen Short davon oder einen TikTok und dann hast du irgendwann ganz schnell die Flutverwertung. Ja, das ist wie das hier jetzt. Das ist hier eine Aufzeichnung. Daraus wird ein Stream, daraus wird ein Video, daraus wird ein Podcast. Und wer weiß, was die Leute aus dem Stream an das Clippen aus dem wir dann Short-Videos machen oder so was.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Genauso funktioniert.
Und dann hast du für jede Aufmerksamkeit Spanne.
Das stimmt.
Das ist richtig.
Hier ist Speed High und das war es auch schon wieder.
Völlig richtig.
Ich vermisse manchmal das alte YouTube, wie es noch klein war.
YouTube früher war wie so ein Dorf.
Ich habe das Gefühl.
Aber das sagt man, dass es immer noch klein war.
Klar, du hast viel mehr Leute.
Du hast deine Bubbles und so weiter und so fort.
Aber gestern war wieder so eine Party.
Da kannte ich dann nicht mehr ganz so viele wie früher.
Aber das war wie so ein Klassentreffen.
Das sagt man zu Gamescom ja auch generell zu Spielebranchen.
Das ist richtig.
Früher war weniger, früher war familiärer, früher war kleiner.
Aber ich bin jetzt auch nicht einer, der sagt, früher war alles besser.
Das wäre halt auch einfach gelogen.
Ja, das ist auch wieder wahr.
Es war eher familiärer in dem Sinne, dass man mehr Leute kennt.
Also doch schon auch.
Aber das war nicht, was ich meinte.
Sondern, dass man mehr Videos hatte damals, die alle kannten.
Es war leichter viral zu sein,
mit irgendwas, wo dann alle,
ach ja, hey, hier weiß ich nicht, schinken von Cold Mirror oder so was.
Das war halt ein...
Kennst du das?
Wir gucken es gerade so fragend.
Cold Mirror, 5 Minuten Harry Podcast.
Genau, das war früher vielleicht auch mehr auf YouTube.
Vielleicht haben wir das damals noch...
Was war denn vor YouTube?
Wie hat man den Videos vor YouTube angeguckt?
Bei Lans rübergeschoben.
Richtig.
Vielleicht war das noch so ein Ding,
diese Harry Potter-Nachvertonung.
Das war auch bei YouTube.
Ich glaube, es gibt es aber nicht mehr,
weil es da rechte Probleme gab.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Ich habe das Gefühl, dass es das immer noch gibt.
Ich habe das Gefühl, wenn Julian Bamson ein großes Video hochlässt,
dann macht das schon so ein Ruck durch.
Das Google ich wehnt.
Das war für uns nie ganz so relevant,
weil wir das nie waren.
Wir waren nie die, die ein Video in der Woche gemacht haben.
Und wenn dann eins kam, hat jeder darüber gesprochen,
sondern wir haben immer viel gemacht.
Und von Anfang an,
das war echt...
Da konnte man uns auch durchaus zu Recht vorwerfen,
dass wir manchmal Quantität vor Qualität gestellt haben.
Deswegen waren wir nie die,
die ihre Aufrufzahlen auf die Einzelvideos hatten,
sondern du hattest am Ende des Monats immer
so eine riesige Zahl,
aber das war halt aufgeteilt auf sehr viele einzelne Videos.
Schau mal, ich mache sehr lange Videos hier,
oder wir machen das auf GameStarTalk
und in unseren Talks,
auch wenn es dann Schmerz am Ende,
auch wenn man so sagt, es reicht doch jetzt,
es muss immer noch weitergehen.
Also ich kenne das, der Quantität ist super.
Was ich eigentlich fragen wollte ist, habe ich vergessen,
aber es darf keine Pause im Gespräch entstehen.
Auf der Moderationsschule.
Was ist deine Lieblingsfarbe?
Was wollte ich uns fragen?
Grün wegen Piz mit Grün, muss es eigentlich sein.
Aber eigentlich haben wir Grün damals genommen,
weil, boah,
das ärgert mich jetzt gerade total
gegenüber von unserem Büro
mit Daniel Feidl und Michael Obermeier.
War noch ein weiteres Büro von einem Mitarbeiter.
Das nahm ich gerade vergessen habe.
Beschreib ihn.
Ich kenne sie alle.
Brille, nicht ganz so volles Haar.
Christian Merkel.
Ich glaube schon, Christian Merkel.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Wow, nice.

Ich vergesse niemanden.

Es sind nur der eine gewesen, das war Christian Merkel.

Und der hat mir damals gesagt, liebe Grüße.

Nimm Grün fürs Logo.

Es gibt nicht viele Grüne Logos.

Oh, das hat aber tatsächlich auch ein Grund,
weil wir mal so ein Fortbildungs-Dingsbums hatten
über Presse-Sachen.

Und da haben sie gesagt,

Grün ist eine Farbe, die Leute abschreckt.

Insbesondere, wenn man sie als Coverfarbe benutzt
bei Magazinen.

Wenn du es sei denn, du bist ein Gartenmagazin,
weil dann erwarten die Leute Grün,
logischerweise, weil sie in Grün, Blüten und Garten haben wollen.
Bei allem anderen ist Grün eine Abschreckung
und sollte...

Ich weiß nicht, ob das wissenschaftlich fundiert war
oder einfach jemand, der zufällig in den Raum reingekommen ist
und ins Quatsch erzählt hat.

Ich habe das nie noch mal nach recherchiert,
aber das wurde uns damals so gesagt.

Witzig.

Es gibt tatsächlich nicht so viele Grüne Marken,
aber es gibt ein paar, so Jaguar und Rolex und so.
Inzwischen halt, ja.

Die beide gibt es jetzt schon länger.

Die gibt es schon ein paar Jahrchen.

Aber gut, das ist aber noch mal was anderes
im Logo als Heftcover, glaube ich.

Du brauchst ja auch immer dieses Instant.

Du musst erstens irgendwie auffallen am Kiosk,
aber gleichzeitig, wenn die Leute es in die Hand genommen haben,
sollen sie es auch wirklich geil finden.

Ich glaube, das ist ja so ein ganz eigenes Ding.

Ich glaube auch.

Ich hätte jetzt erwartet, dass du sagst,
dass du immer die vielen Gartenbauanfragen bei Pieck.
Pieck, wie gieß ich denn jetzt eine Begonie richtig?
Grüne, Grün, Zeitgrün.

Da musst du halt...

Da haben wir Wasser drauf irgendwie einfach, so, wenn es geht.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Was ich eigentlich fragen wollte oder sagen wollte oder anmerken wollte, das war insofern mit dem Let's Play zu Eve Online. Das fand ich immer am allerbezaubersten. Weil es dazu noch keins gab. Das war eine komplett durchfallkulierte Entscheidung. Nein. 100%ig. Ich wollte bei den Suchanfragen irgendwo auftauchen und deswegen haben wir Eve Online genommen. Zufälligerweise habe ich es aber auch zu dem Zeitpunkt gerade eh nochmal ausprobieren wollen. Okay, das musstest du jetzt dazu sagen. Es war kein... Das ist ja wahnsinnig strategisch gedacht zum einen. Und zum anderen, ist ein Spiel, was es einem echt nicht leicht macht, damit anzufangen. Damals war ein Ding noch. Ich glaube, die haben da tutorialmäßig mittlerweile echt einiges getan. Oder auch nicht. Also ich kenne... Ich kenne den aktuellen Stand nicht. Vielleicht ist es jetzt super zugänglich. Also 2011 war es auf jeden Fall auch noch nicht zugänglich. Aber das war auch nicht mein erstes Mal, dass ich Eve Online gespielt habe. Das hatte ich davor schon mal ausprobiert. Und ich fand das damals schon immer faszinierend. Ich habe lange bleiben, weil es halt echt so unendlich trocken ist. Aber die Geschichten höre ich mir immer gerne an. Das ist immer so. Das Beste, was Eve Online hervorbringt, sind die geilen Geschichten. Das stimmt. Ja, klar. Mit dem ganzen, okay, wieder bei einer Raumschlacht. 50 Milliarden. Vernichtet. Wieder jemand, die andere Corporation infiltriert und von innen auseinander genommen. Das ist fantastisch.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Die Community getriebene Spiele sind einfach Geschichtengeneratoren.
Die haben damals losgegangen.
Ich fand es witzig, weil es wusste ich tatsächlich nicht.
Es waren noch so klassisch journalistische Videos.
Also journalistisch im Sinne von
hier Jahresvorschau auf Crisis.
Genau.
Ich würde es auch eher journalistisch beschreiben,
weil du hast da quasi Schnitte.
Du hast halt versucht, wirklich
mit so einem vorgeschriebenen Skript zu erklären,
was es mit Crisis auf Sicherheit und so.
Und das ist natürlich ein klarer Spiegel
von dem, was ich von euch gelernt habe in den DVDs.
Was ich damals gut fand,
was ich halt versuch, dann selber umzusetzen.
Und das war eigentlich auch mein Ziel,
so was auf YouTube zu machen.
Und dann kam halt die Let's Plays, die so groß waren.
Ich dachte, Alter, das ist so clever.
Du kannst ja so viel zusammenfassen und labern, labern, labern.
Aber den Leuten einfach zeigen,
wie du das Spiel spielst, erklärt es halt wirklich am besten.
Das war am Anfang meine Interpretation
von, darum ist Let's Play so beliebt.
Weil das das Spiel
greifbar und verständlich macht.
Die Wahrheit ist,
das ist ein Entertainment Format.
Nicht darum, das Spiel zu verkaufen
oder zu erklären.
Sondern es ist halt einfach ein Entertainment Format gewesen.
Und das musste ich dann erst lernen.
Hab's aber auch gelernt und da haben wir meine Freunde extrem geholfen.
Weil Pizmit ist ja nicht nur Peter,
sondern sind wir aktuell fünf.
Und die kenne ich alle schon aus meiner
Schul- oder Studienzeit.
Und als ich angefangen habe mit denen,
wir haben ja eh abends immer gezockt.
Und das einfach angefangen haben, aufzunehmen,
wie wir uns bei Call of Duty MV2
gegenseitig beleidigen

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

und abschließend.

Und das hochgeladen habe, weil ich mir meinen Finger gebrochen habe, habe ich einfach nur zugeguckt.

Ich dachte, du hast dir den Finger beim Call of Duty-Video gebrochen.

Das wäre jetzt eine Geschichte gewesen.

Nee, da habe ich betrunken, aber hier habe ich es beim Fingerhaken gebrochen.

Ja, das ist natürlich eine ganz normale Geschichte.

Es passiert uns allen.

Deswegen konnte ich nicht mitzocken, sondern habe einfach nur zugeguckt und das dann hochgeladen, weil ich keine eigenen Videos aufnehmen konnte.

Und das kam so gut an, weil das so lustig war.

Ich bin halt okay, ich muss einfach meinen journalistischen Anspruch komplett töten.

Nein, wir müssen einfach nur Leute zum Lachen bringen.

Und das ist der Shit.

Ich verpacke das jetzt hier alles in Headlines.

Wir müssen unseren Anspruch killen.

Quantität vor Qualität.

Um Himmels willen.

Aber dieses Team, was du gerade angesprochen hast, ist auch ganz wichtiger Faktor, glaube ich, dass es auch frisch bleibt, oder?

Weil wenn du das stell dir vor, du müsstest, wieder so ein Ding, da will ihn uns zurück.

Ich muss alleine Spiele spielen.

Wenn ich in diesem Elfenventurm alleine wäre, wäre es schlechter.

Weil da helfen wir uns gegenseitig extrem.

Wenn jemand auch mal einen nicht so ganz guten Tag hat, fällt das nicht so auf.

Weil dann nicht durchgehend immer 100% performen muss, weil andere Leute das dann überdecken können.

Wertvoll.

Das ist schon mal super wichtig.

Wenn jemand Pause machen will, Urlaub braucht, kein Problem, können wir auffangen.

Solche Sachen, wenn du Einzelcontentcreator bist, Riesenproblem.

Einfach mal zwei Wochen nicht mehr streamen.

So wollen die Leute nicht.

Wie liebst du noch dann so Fragen in der Community und so was?

Du verlierst zwei Wochen Kohle.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Wenn du bei uns zwei Wochen Urlaub machst,
wirst du weiter bezahlt, so wie in jedem normalen Job.
Wir haben auch Arbeitszeiten.
Das haben wir auch vieles, wie man nicht.
Und das ginge alles,
nicht, wenn ich alleine wäre.
Und unabhängig davon
macht es einfach Spaß mit den Jungs.
Es ist halt so viel angenehmer, mit anderen Menschen zu zocken,
als nur alleine.
Du hast jetzt so ein Spiel wie Baldur's Gate.
Das könnte man sogar auch mit mir spielen,
aber das kann man auch mit mir spielen.
Da sitzen sie nicht alle hinter dir und geben mir so Ratschläge.
Spiele ich mal mit der Leiche da.
Gehen wir links.
Du kannst es aber auch in Co-op spielen.
Spielst du es in Co-op?
Nein, das kann ich in Co-op spielen.
Pass auf, ich habe mit meiner Freundin damals
Divinity Original Sin 2 im Co-op gespielt.
Aber nur zwei Stunden lang, weil es uns irgendwann
auf den Zeiger gegangen ist,
dass wenn die andere Person Dialog führt,
man ihn selber nicht mitkriegt.
Und dann musst du die ganze Zeit miteinander reden,
und dann ist es dann so,
ich habe hier gerade mit einem geredet,
da will das hier so ein Liebstahl aufklären.
Ja, und ich habe hier so ein Eichhörnchen getroffen,
das hat mir erzählt.
Jetzt habe ich das verpasst.
Jetzt habe ich diese geile Zwischensequenz verpasst
und dieses Gespräch.
Da habe ich die ganze Zeit Fomo.
Deswegen spiele ich sowas auch alleine.
Das coole Führungszeichen ist ja nur,
dass wenn du mal mit einem Co-op-Charakter gespielt hast,
wenn ich es richtig verstehe,
in deiner Gruppe bleibt, weshalb Leute sich
eine absurde Gruppe zusammenstellen können.
Man spielt quasi dann Co-op mit sich selber
mit drei anderen.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Man lädt einmal ins Spiel rein, geht wieder raus,
und dann ist der andere dann computergesteuert
und läuft einem so hinterher.
Möglicherweise, genau.
Wahrscheinlich stimmt es nicht.
Wahrscheinlich erzähle ich dir das kompletten Quatsch,
aber nimm das mal so mit.
Das ist auch nur Überschrift,
wenn ich hier überschreibe über diesen Podcast.
Und Michael Graf stimmt nicht.
Das ist so ein Depp.
So ein Trottel.
Ist wie Jack was?
Das macht ihr auch, habe ich schon gesehen.
Wir machen jeden Tag eins.
Es ist ein komisches Ding,
weil als das anfangs angefangen hat,
dachte ich so, what the fuck, du guckst einfach
ein Video von jemandem anderen
und stoppst zwischendurch, laberst rüber
und lädt das dann hoch.
Es ist gar nicht so unähnlich zu Let's Plays gewesen,
weil all unsere Arbeit basiert so ein bisschen
auf Arbeit von anderen, wenn man ganz ehrlich ist.
Es gibt halt auch die besonders unterhaltsamen Spiele,
wie jetzt im Last of Us oder Uncharted.
Du hast das Spiel gezeigt,
wenn man ehrlich ist.
Deswegen verstehe ich auch,
dass manche Spieleentwickler am Anfang
diese ganze Nummer auch ein bisschen kritisch beäugt haben.
Dann kauft sie ja keiner mehr.
Wenn einmal jemand Last of Us 2
mit dir durchgeguckt hat,
warum sollte er es noch kaufen?
Und es ist fair.
Es gab ja dann, gab es nicht diesen
Schiff im Mindset auch bei The Delic damals,
die ja auch gesagt haben,
wenn ihr unsere Adventure streamt,
dann kauft ihr die ja gar nicht mehr.
Und dann hat aber Gronkh de Ponia gestreamt
und sie haben gesehen, moment wie?

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Wie waren die Verkaufszahlen?

Der Werbeeffect ist da.

Es klingt immer so bescheuert.

Du kriegst nur Reach in Anfangszeichen oder so, aber nein, der Werbeeffect ist da.

Deswegen verstehe ich, dass am Anfang die Firmen das ein bisschen kritisch beäugt haben.

Aber mittlerweile hat ja jeder verstanden,

wenn du mit den Creators zusammenarbeitest,

das nimmt dir nicht Verkaufszahlen, sondern es gibt dir Verkaufszahlen.

Das war ja jetzt halt geworden,

wenn es nicht über Creators war.

Es war ja so eine synergetische Ethnologie.

Ja, das ist eben genau.

Also das Creator wäre noch nie so groß geworden in Minecraft.

Das will ich auch nicht sagen, sondern es war halt, ja, gemeinsam.

Und das ist bei den Reacts am Anfang für mich auch ein bisschen komisch gewesen so,

weil du hast halt die Arbeit von dem anderen

und setzt sie dann auf deinem Kanal hoch

und versuchst die dann irgendwie anzureichern,

aber auch nicht unbedingt journalistisch,

sondern laberst halt so drüber und so.

Wir akzeptieren das, wenn Creator halt sagen,

wir wollen das von unseren Sachen nicht,

dann machen wir es halt nicht.

Oder wenn Leute unsere Sachen claim

und von uns dann sozusagen die Werbeeinnahmen

direkt zu denen gehen.

Ja, aber das ist kein cooler Move, einfach Sachen zu claimen.

Doch, doch, das ist cool für mich.

Nein, aber halt, wenn es ihr natürlich Content war, auf den ihr reaktet.

Achso, ich dachte einfach nur eure Videos claimen.

Sonst hätte ich mir das jetzt notiert.

Nein, das hätte ich nicht.

Aber wenn wir auf deren Videos rekten

dann sind wir super.

Manche sind einfach super happy,

weil sie dadurch eine große Aufmerksamkeit bekommen

und viele dann halt auf den Kanal gehen,

weil wir reagieren ja nicht in der Regel

nicht auf alle Videos von einem Kanal.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Das wäre so richtig.

Das ist ein neues Video online.

Zack, ein Tag später bei uns online.

Wie viele Videos hat PewDiePie online?

Wir reagieren jetzt auf alle.

Und dann fällt auch nichts mehr ein.

PewDiePie, ne?

Deswegen, ich verstehe warum das ein bisschen umstritten ist, weil es auch so lazy ist.

Aber herrlicherweise war Let's Play auch immer ganz schön lazy.

Ja, nicht in Eve online.

Nein, nicht in Eve online.

Ich meine, da ziehe ich ja meinen Hut vor, bis heute einfach, dass du dich da reingeschmissen hast.

Mit deiner kalten strategischen Denke damals.

Ja, so war das.

Das ist immer mein Lieblingsbeispiel, wenn manchmal so, wenn du lange etwas machst, das werdet ihr bei Gamestar auch kennen, da hast du durchaus Menschen in deiner Community, die das, was du früher gemacht hast, besser finden als das, was du jetzt machst.

Ich weiß gar nicht, was du meinst.

Und das ist halt dann immer ein bisschen schwierig.

Man erklärt dann natürlich, warum man sich selber weiterentwickelt hat so.

Das ist bei uns zum Beispiel ein riesen Thema, dass manche Leute sagen, wir sind halt mittlerweile so weich gespült,

weil wir bestimmte Schimpfwörter nicht mehr benutzen, die wir in unseren ersten zwei Jahren vielleicht noch benutzt haben.

Und das ist halt für mich ein persönliches Wachstum.

Und für manche Leute ist das halt so, ja, du bist halt jetzt irgendwie kacke geworden.

Als wär's nicht authentisch oder so.

Ja, genau.

Als wenn wir früher geflucht, das Mikrofon geht aus und das Erste, was ich zu dir sage, ist halt was, was ich mit dem Mikrofon nicht mehr sage.

Ja, das schreibst du mir auf einen Zettel, wenn ich es nicht laut sagen kann.

Aber das stimmt halt nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Diese Worte sind aus meinem kompletten Sprachgebrauch gestrichen.

Das ist nicht, ich muss mich verstellen
und zurückhalten und die aktiv unterbinden,
sondern die kommen auch nicht mehr.

Und jetzt hab ich mich vergalupiert.

Weil eigentlich wollten wir irgendwo hin.

Was hast du mich gefragt?

Ja, wenn ich red davon um gerne mit dir.

Nein, ich weiß nicht mehr, was ich gefreut habe.

Irgendwas war mit Eve online.

Erzähl noch ein bisschen von Eve online,
was ich mit dem Fahren gedacht gefunden habe.

Es ging um die Community, glaub ich.

Und kaltherziges, strategisches Denken,
das hab ich auch noch konfrontiert gehabt.

Wenn da manche Leute sagen,

ja, früher hast du es noch aus Leidenschaft gemacht
und jetzt bist du so ein Geschäftsmann,

dann ist mein erstes Beispiel immer,
unser erstes Let's Play hab ich deswegen gemacht,

weil es sonst noch keinen Scarp war,

sondern es ist immer relevant,

dass das, was ich mache, auch gesehen wird.

Ich mach das nicht für mich,

sondern ich mach das damit Leute das sehen.

Weil ich verstehe das nicht, wenn du sagst,

ja, mach das doch nur für dich.

Dann muss ich es doch nicht filmen.

Ich film mich da nicht für mich.

Ja, sonst kannst du auch bald los Geld spielen.

Ja, genau.

Aber dann kannst du es auch immer wieder anschauen.

Dich selber dann einfach noch mal beim Spielen.

Das ist voll das Schienen geworden,

bei Discord mittlerweile.

Dass dann Freundesgruppen sich da treffen
und einfach alle ihre Spielvertragungen immer an haben.

Das ist so weit weg von dem, wie ich spiele.

Das ist irre, ne?

Und dann kann man immer dem anderen dabei zugucken und so.

Das ist schon cool, finde ich.

Auch weit weg von dem, wie ich spiele,

weil ich hab ja so viel Labor und Kontakt

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

schon während der Aufnahme,
sodass wenn dann TS aus ist, ich bin doch TeamSpeak.
TeamSpeak, ja.
Geilere Codec, klingt besser.
Ja, das klingt besser.
Das ist das größte Problem,
wenn man sich so viel Spaß anbaut.
Das klingt gleichzeitig.
Da ist das einfach auch mal angenehm,
wenn man nichts sagen muss.
Aber manche haben einfach Bock,
mit ihren Freunden abzuhängen bei Discord
und sich gegenseitig die ganze Zeit dabei zuzugucken.
Und dann hast du es am Second Screen offen.
Die meisten haben ja mehrere Bildschirme.
Und dann, voll cool.
Ich glaube, es ist auch ein bisschen normaler geworden
durch die Pandemie, wo du eh nicht raus doftest.
Wo dann vor dem Haus die Polizei stand und gesagt hat,
haben sie wichtige Geschäfte draußen
oder gute Freunde treffen,
aber halt im Internet drin.
Wir sind leider, ich höre über meinen Knopf im Ohr,
dass wir so gut wie am Ende sind.
Wir haben, du hast mir vor dem Gespräch schon gesagt,
wie unerfällig es ist,
dass in einer komplementär Farbe zu meinem Oberteil heute ist.
Aber ich will einfach auch plausibel machen
für euch, wie wir arbeiten,
weil Kommunikation ist wichtig.
Kommunikation und Transparenz.
Genau, das war noch das Stichwort,
was ich beim Thema Veränderungen im Kopf hatte.
Weil wir auch natürlich, wir kennen das ja am allerbesten,
die Dinge ändern oder ändern,
muss auch aus finanziellen Gründen,
aus Weiterentwicklungsgründen
und Leute sagen dann so, aber das ist doch nicht mehr.
Ihr verrätet euch doch.
Und dann musst du viel Geduld mitbringen
und viel Erklärung mitbringen,
einfach um zu sagen, warum es so ist.
Ja, absolut richtig.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Und die Leute sind ja auch nur deswegen enttäuscht,
weil sie die Inhalte, die man selber erstellt, so lieben.
Deswegen nehme ich es denen auch nicht übel.
Und es ist halt auch immer schade,
wenn man sich da wegentwickelt
und dann sagen die Leute, verstehe ich,
fühle ich trotzdem nicht cool,
deswegen muss ich euch leider aufhören zu gucken.
Nein, da hast du den Band-Button.
Einfach Permaban, IP-Band,
einfach so, die ganze Stadt, in der du bist.
Das IP-Band jetzt.
Nein, nein, niemand macht das,
niemand.
Also wirklich niemand,
bevor er hier gerüchtet wird.
Du kannst nicht Städte banden.
Also wir zumindest nicht starten können es vielleicht.
Weiß ich nicht.
Jetzt auf YouTube irgendwo.
Ja, Köln banden.
Nein, auf gar keinen Fall. Köln ist nämlich eine fantastische Stadt.
Und die Stadt der Gamescom
und die Stadt, wo ich dich mal wieder treffen durfte.
Es war mir eine große Freude.
Vielen Dank, Peter.
Ich freue mich immer sehr. Vielen Dank.
Okay, mein Bumble-Date
läuft gerade richtig gut.
Sonst bin ich ja echt verknopft.
Aber weißt du was?
Not this time.
Mein Intuition sagt mir,
lass dich drauf ein.
Vertraue dein Bauchgefühl.
Go with the flow.
Und dieses Mal werde ich auf mein Intuition hören.
Für etwas Neues.
Oder für die Story.
Noch ein Drink?
Finde, was deins ist.
Auf Bumble.
Kennst du schon Crimetime?

[Transcript] GameStar Podcast / Warum will man nach 12 Jahren noch YouTuber sein? - mit Pietsmiet

Das ist der neue Lieblings-TV-Sender für alle Krimi-Fans.
Hier siehst du 24.7
deine liebsten Krimi-Klassiker
und jede Menge Serien und Filme.
Von Thriller bis Mystery.
Also garantiert Spannung pur.
Crimetime ist ab sofort frei empfangbar über Satellit.
Neu auf D-Max.
Survival-Abenteurer Fritz Meinecke.
Bin ich ganz ehrlich,
du gehst schon ein bisschen auf den Soß.
Rund um den Globus.
Das ist krank.
Fritz Meinecke.
Facing the Unknown.
Die neue Serie.
Immer Freitag zum 20.15.