

(Transkription*)

Torge Oelrich: "Es ist mir immer wichtig, dass etwas passiert, was es so noch nicht gab."

Mit "Terrain – Battle of the Flags" startet der unter dem Namen Freshtorge bekannte Content-Creator Torge Oelrich sein bislang größtes Show-Projekt. Entwickelt hat er die neue Strategie-Show gemeinsam mit der Produktionsfirma Roses are Blue anlässlich des 20-jährigen Jubiläums seines YouTube-Kanals. In "Terrain" treten zehn bekannte Creatorinnen und Creator in zwei Fünfer-Teams gegeneinander an.

(Anmoderation:

Torge Oelrich gehört zu den kreativsten Köpfen der deutschen Comedy-Szene. Mit seinen scharf gezeichneten Charakteren begeistert er auf YouTube seit Jahren viele Millionen Menschen. Spätestens mit seiner Reality-Show-Parodie "Einsame Herzen" in ZDFneo hat er bewiesen, dass sein Humor auch im Fernsehen funktioniert. Nun hat er sich seinen Traum erfüllt, eine eigene Show zu entwickeln und umzusetzen. Darüber haben wir mit ihm gesprochen, über das 20-jährige Jubiläum seines YouTube-Kanals, seine Karriere und ob sich sein Humor im Laufe der Jahre verändert hat.)

1. Du feierst 20-jähriges Jubiläum deines YouTube-Kanals. Was geht dir durch den Kopf, wenn du auf diese zwei Jahrzehnte zurückblickst?

Sehr, sehr viel. Ich meine, ich bin jetzt 37. Zwanzig Jahre ist natürlich wirklich echt eine wahnsinnig große Zeit, die ja mein Leben irgendwie schon auch verändert haben. Also, ich glaube, ich war 16, ungefähr, als es so anging mit dem ganzen Kram, durch Zufall, und es sind einfach wahnsinnig viele schöne Momente, die ich da erleben durfte. Und das Verrückte ist, dass es halt alles durch so einen Zufall entstanden ist. Also, da war ja keine große Idee hinter, kein großer Plan. Ich bin halt ein Dorfjunge, der viel Langeweile hatte, und man konnte nicht viel anderes machen, und ich habe mich nie für Fußball interessiert oder für andere Dinge. War immer mehr so in dieser Schauspielrichtung und Entertainment und so was. Ja, und wenn man dann überlegt, dass ich das jetzt schon 20 Jahre machen darf, also mein Hobby, das ist schon wirklich verrückt.

(00:00 – 00:48)

2. "Terrain – Battle of the Flags" ist dein bislang größtes Show-Projekt. Wann hattest du zum ersten Mal die Idee, Gamer und Creator aus dem Netz in eine reale Spielwelt zu holen?

Also, diese Idee hatte ich schon länger. Habe die zusammen mit Ina Fuchs entwickelt, von Roses Are Blue. Erst mal hat man das im Kopf und denkt so: Okay, ist totaler Quatsch, oder es ist irgendwie ganz geil? Aber wenn man das dann so vorstellt und andere auch sagen: Ja, eigentlich ist es schon ganz geil, diese Vorstellung. Zwei Dörfer, zwei Teams, und die müssen sich gegenseitig die Flaggen klauen, auf einem unglaublich großen Gebiet. Ja, das hat man dann schon so gemerkt. So, wenn man das anderen Leuten erzählt hat, dass die auch sagen: Ja, doch, das ist schon, das hat irgendwie was. Und dann waren wir natürlich total angetan, dass das ZDF relativ schnell, eigentlich total schnell, begeistert von dieser Idee war und da auch Feuer und Flamme war – genau wie wir das waren – und wir dann auch schnell in die Umsetzung starten konnten.

(00:50 – 01:30)

3. Die Show spielt mitten in der Natur Schottlands. Welche Rolle spielt diese Landschaft für die Spannung und Atmosphäre des Formats?

Der eigentliche Star ist die Natur, von diesem ganzen Ding. Wir hatten tatsächlich mal ganz, ganz kurz auch überlegt, ob man in so verlassene Städte geht. Es gibt ja gerade in den Staaten so verlassene Dörfer, hatten dann aber, auch so alleine vom Sound, von der Musik her, vom ganzen Feeling her, immer irgendwie Schottland im Kopf. Das war von Anfang an da. Weil ich sowieso ein großer Fan bin von dieser schottischen Musik und von diesem Sound und von dieser rauen Natur. Und in Deutschland findet man das einfach nicht: So große Gebiete, die unbewohnt sind, wo wir auch so was machen durften. Wir haben das Ganze auf einem Privatgelände gemacht, das heißt, wir durften dort auch noch mal andere Dinge machen, als in einem Naturschutzgebiet zum Beispiel. Wir waren da ein bisschen freier, was da ganz cool war. Haben trotzdem aber Rücksicht genommen auf einen tatsächlichen Adler, der dort gerade brütet. Deswegen gibt es auch Team Adler und Team Hirsch, weil dort auch Hirsche rumlaufen, die ich selber gesehen habe. Das heißt, wir haben auch Gebiete geschützt, wo die Creatorinnen und Creator nicht rein sollten. Da haben die sich auch super drangehalten. Und diese Natur, das sieht man auch in den ersten Aufnahmen. Das sieht einfach wahnsinnig schön aus.

(01:33 – 02:34)

4. In "Terrain" geht es um Strategie, Teamplay, Täuschung und Durchhaltevermögen. Welche Eigenschaften waren aus deiner Sicht für die Creatorinnen und Creator besonders wichtig?

Also, man hat schon gemerkt, so nach der ersten Nacht, dass einige doch das ein bisschen unterschätzt haben. Also, sowohl die Kälte. Wir haben ja im Sommer gedreht, in Schottland, aber wir sind halt in Schottland und es war wahnsinnig kalt dort. Selbst die Schotten haben gesagt, für den Sommer ist es wirklich arschkalt. Das haben, glaube ich, einige unterschätzt. Es gab einige Creatorinnen und Creator, die haben noch nie in einem Schlafsack geschlafen. Die wussten gar nicht, wie das geht. Also, die wussten gar nicht, dass man da richtig reinschlüpfen musste. Und das haben die dann auch in der Nacht gemerkt. Was viele auch unterschätzt haben, sind tatsächlich die Strecken. Also, die haben sich das alles deutlich kleiner vorgestellt und haben so nach dem ersten Angriff bei der Hälfte schon gemerkt, sie können einfach nicht mehr, weil es auch nicht gerade ist, Schottland. Es sind die Highlands, hoch runter, hoch runter – die dann wirklich auch Angriffe abbrechen mussten, weil die einfach auf dem Boden lagen und nicht mehr atmen konnten. Die waren völlig fertig. Nun ist es tatsächlich auch so, das ist natürlich sehr klischeehaft, aber das Gamerinnen und Gamer vielleicht nicht immer unbedingt die Sportlichsten sind, weil die natürlich auch viel am Computer sitzen, das bringt es halt einfach mit sich. Und das haben viele, glaube ich, sehr unterschätzt und das sieht man in den Aufnahmen. Also ich glaube, viele hätten sich vielleicht – haben sie auch im Nachhinein gesagt – sportlich ein bisschen besser vorbereiten sollen auf das Ganze.
(02:37 – 03:48)

5. Gab es während der Dreharbeiten einen Moment, in dem dich die Dynamik zwischen den Teams besonders überrascht hat?

Immer wieder. Also, wir waren ja tatsächlich die ganze Zeit vor Ort, in ungefähr einem Kilometer Entfernung, auf einem Berg, und konnten das Ganze per Livecams beobachten und auch deren Funk abhören. Und wir haben immer wieder gesagt, das glaubt uns doch keiner, dass das wirklich nicht gescriptet ist. Also, man guckt sich das an, und auch von der Dramaturgie denkst du wirklich, da haben wir uns hingesezt und ein Drehbuch geschrieben, weil es so abwechslungsreich ist, wie die Teams auch miteinander agieren. Da passieren Dinge, die wir uns gar nicht hätten vorstellen können, dass sie passieren. Wo wir wirklich gesagt haben, das glaubt uns am Ende keiner. Also, man gibt natürlich in dem Moment auch viel Kontrolle ab, weil es eben kein Drehbuch gibt, und man muss dann auch einfach das Vertrauen haben in die Leute dort vor Ort, dass die einfach filmen, weil das können wir nicht kontrollieren. Wir haben zwar ein paar

Kameras, die uns was zeigen, aber ob sie wirklich auch während der Angriffe sich filmen, das wissen wir halt nicht. Und das ist zum Glück aufgegangen, und das war wirklich auch toll. Auch, dass das ZDF da gesagt hat: "Okay", weil ich glaube, fürs ZDF war's schon ein bisschen so: Okay, wir haben jetzt kein richtiges Drehbuch dafür und was ist, wenn die jetzt gar nichts aufnehmen? So eine Produktion kostet viel Geld, aber wir waren da sehr, sehr froh, dass auch der Sender dann gesagt hat: Nee, alles gut, wir verstehen das Prinzip, und wir haben jetzt einfach mal den Mut und geben das ab. Und ich glaube, so die ersten Sachen, die wir jetzt schneiden, da wird keiner enttäuscht sein.

(03:50 – 05:08)

6. Die Teilnehmenden filmen sich zum Teil selbst und tragen Kamerasysteme in speziell entwickelten Westen. Wie sehr verändert diese technische Perspektive das Erzählen der Show?

Wir haben natürlich die ganz normalen Kameras, also die GoPros, wo sie sich selber mit filmen, das kennen die auch. Ich meine, das sind Creator, die wissen genau wie man so was macht. Wir haben teilweise Wild-Kameras aufgestellt in den verschiedenen Terrains. Wir haben Überwachungskameras in den Dörfern, wo man auch immer noch hin schalten kann. Und was du gerade angesprochen hast, das ist etwas, was es wirklich noch nicht gab: eine völlig neue Kameratechnik mit Westen, wo hier hinten eine Kamera ist, wo das Ganze wie in einem echten Videospiel aus der Egoperspektive zu sehen ist. Und jedes Mal, wenn wir dorthin schalten, also in diese Kamera, ist auch das gesamte Menü wie in einem Computerspiel. Du hast dann unten den Namen, du hast die Energieanzeige, du hast Wetterdaten, du hast einen Kompass. Also du bist in dem Moment, wenn wir in diese Perspektive schalten, immer in dem Videospiel. Und es ist erstaunlich. Also die rennen halt hoch und runter, Felsen. Und es ist wirklich ruhig. Es ist smooth und sieht richtig gut aus.

(05:10 – 06:05)

7. Welche Herausforderungen gab es dabei, dieses Format zu entwickeln?

Es gab einfach die Herausforderung, dass wir gesagt haben, wir möchten ein technisch extrem aufwendiges Format in den Highlands in Schottland drehen. Das haben wir dann auch vor Ort gemerkt, dass das einfach sehr, sehr viele Herausforderungen mit sich gebracht hat. Alleine die Fahrwege. Das ist alles hügelig, es ist extrem windig gewesen, es hat geregnet die ganze Zeit. Und natürlich, wenn man so was das erste Mal macht und es keine

Erfahrungswerte gibt, haben wir zig Dinge, die wir beim nächsten Mal anders machen würden, weil wir unglaublich viel gelernt haben. Aber ich würde sagen, das war für alle Beteiligten auf technischer Seite – ohne Internet da – wirklich extrem aufwendig.

(06:07 – 06:44)

8. Zehn bekannte Creatorinnen und Creator treten gegeneinander an. Nach welchen Kriterien wurde der Cast zusammengestellt?

Na, wir haben schon versucht, dass wir auch Leute finden wollten, die Bock haben und die aus dieser Welt kommen, aus dieser Gaming-Welt, das immer spielen, dafür auch bekannt sind und das einfach lieben. Das heißt, wir wollten nicht Leute haben, die, ich sage mal, jetzt nur aus dem Entertainmentbereich kommen und dann sagen, sie wollen eine Show abliefern, sondern wir wollten vor allem Mädels und Jungs haben, die einfach Bock haben, in diese Welt einzutauchen und wirklich ein Teil dieses Video-Spiels zu werden und das lieben – auch strategisch. Wir haben da einen Taktik-Tisch aufgebaut, die wirklich nach jedem Angriff sich hinsetzen und das super ernst nehmen und sagen: Wie könnte der nächste Angriff starten, was sollten wir machen? Verteidigen wir eine Flagge? Gehen wir auf den vollen Angriff? Von wo schleichen wir uns ran? Und da brauchst du halt Leute, die das so ein bisschen kennen aus ihren Videospielen und da wirklich auch eintauchen. Und das hat zum Glück geklappt. Also, wir waren selber überrascht, wie ernst die das doch genommen haben und wie auch jeder Angriff immer wieder anders war. Wo man einfach auch gemerkt hat, sie kommen aus dieser Welt und sie verstehen das, wie man taktisch da rangehen muss. Und deswegen haben wir wirklich zehn großartige Leute da gefunden, die das ganz toll gemacht haben.

(06:47 – 07:53)

9. Um nochmal auf das Jubiläum zurückzukommen: Was hättest du dem Torge von damals gern gesagt, als du mit deinen ersten Videos angefangen hast?

Ich glaube, ich hätte ihm jetzt im Rückblick gesagt: Genieß es ein bisschen mehr. Weil ich natürlich damals auch immer so ein bisschen die Angst hatte: Also, wie schnell ist das vielleicht vorbei? Ich war auch immer so: Jetzt muss ich wieder ein Video hochladen, weil der Algorithmus bestraft mich, wenn ich eine Woche nichts hochgeladen habe. Dann immer die Angst, dass man da irgendwann die Leute nicht mehr erreicht, die war schon da. Und das habe ich so in den letzten Jahren für mich einfach gemerkt, dass ich da deutlich lockerer geworden bin, und dass es total in Ordnung ist, auch mal zu sagen,

ich mache jetzt mal zwei Wochen Pause. Ich weiß, es ist ein absolutes Privileg. Das können nicht viele Menschen einfach in ihrem Beruf, das ist mir total bewusst. Aber wenn man so kreativ arbeitet, ist es einfach wahnsinnig wichtig, auch den Kopf mal wieder freizubekommen. Und dass man die Lockerheit nicht verliert. Und da würde ich sagen, war ich zumindest 15 Jahre von den 20 Jahren doch immer sehr auf Abliefern, abliefern, machen und noch weiter, weiter, weiter. Wenig Freizeit, wenig Familie. Und wenn ich mir das noch mal sagen könnte, würde ich sagen Torge: "Chill deine Base, es ist alles gut, genieße es." Dann kommen die besten Ideen.
(07:56 – 09:02)

10. Wie hat sich dein Blick auf YouTube und die Creator-Welt in den vergangenen 20 Jahren verändert?

Also, ich glaube, es sind immer noch viele junge Leute, die Bock haben, was zu machen, die kreativ sind. Ich glaube, die Plattformen haben sich einfach geändert. Damals war es halt nur YouTube und alle waren auf YouTube. Es war auch so ein bisschen so ein Ding von wirklich jungen Leuten, sage ich mal, wo alle über 25 gar nicht wussten: Was ist das überhaupt? Und kann man sich da irgendwelche Leute angucken? Da waren einfach ganz, ganz viele junge, kreative Menschen, die diese Plattform groß gemacht haben. Damals gab es halt nur witzige Katzenvideos, und dann schwappte es so langsam rüber. Und dann hatten hier wirklich viele tolle, kreative Menschen Ideen und haben diese Plattform zum Leben erweckt, zu etwas gemacht, was, glaube ich, auch die Erfinder der Plattform gar nicht gedacht hätten. Aber dass das dann zu einer richtigen Entertainment-Plattform wurde, ich glaube, das haben viele auch gar nicht so mitgerechnet. Jetzt hat sich das viel mehr verteilt, jetzt gibt es TikTok, Instagram, Snapchat usw. und so fort. Das heißt, YouTube ist nicht mehr die einzige Plattform, sondern es gibt noch andere Sachen. Die Formate haben sich geändert. Es ist nicht mehr unbedingt 16:9, sondern viel 9:16. Es ist deutlich schneller geworden. Also, ich merke selber, wenn ich bei Instagram ein Reel hochlade, muss es ein ganz anderes Tempo haben, weil ich weiß, es sind viel jüngere Leute, da muss man viel schneller auch zur Pointe kommen und die Leute abholen, sonst ist es ein Wisch, und die sind wieder weg. Bei YouTube und auch bei Facebook kann man sich deutlich mehr Zeit lassen, weil das Publikum da ein bisschen älter ist und die das auch noch gewohnt sind, sich eine Geschichte anzuhören, wo es dann einen Höhepunkt gibt und ein Ende. Also, ich bin nicht aus dieser Kategorie und sage "früher war alles besser". Das hat alles seine Berechtigung, was da heute passiert. Ich glaube, wichtig ist einfach, dass man da nicht stehenbleibt und auch die verschiedenen Plattformen

bespielt, um möglichst viele Leute zu erreichen.
(09:04 – 10:47)

11. Wie gehst du mit dem Druck um, nach so langer Zeit immer wieder neue Ideen liefern zu wollen?

Ja, ich glaube tatsächlich, Pausen sind einfach sehr, sehr wichtig. Also den Kopf freizubekommen und auch mal aus dieser Welt YouTube, online, rauszugehen und mal einfach offline zu sein und andere Dinge zu erleben. Weil in der echten Welt, da bekomme ich die Inspiration her, wenn ich Leuten begegne, die eine gewisse Eigenart haben, die ich dann beobachte und überlege: "Ah okay, ja, stimmt, solche Leute gibt es öfter in Deutschland. Das könnte witzig sein. Da könnte man vielleicht eine Figur draus machen." Und das merke ich immer wieder, dass in den Pausen die besten Ideen kommen – in der Freizeit, wenn ich reise. Und von daher mache ich mir da nicht mehr so den Druck, wie das früher mal war. Es ist auch einfach jetzt so, mittlerweile, nach 20 Jahren, habe ich das große Glück, dass mich wirklich auch viele kennen und im Kopf haben und es nicht so schnell geht, dass ich da wieder raus komme aus dem Kopf, ob das wollen oder nicht. (lacht) Und das ist natürlich auch ganz schön, dass ich dann mittlerweile einfach auch ein Standing habe, was ich sehr genieße, wo ich mich sehr darüber freue und das alles ein bisschen entspannter angehen kann.
(10:50 – 11:50)

12. Was bedeutet dir die Verbindung zu deiner Community?

Oh, die ist natürlich unglaublich wichtig. Das ist mir immer wieder total bewusst, dass diese Leute, die sich das angucken und mich supporten, oder auch sich Tickets holen für meine Shows oder mein Merch kaufen, dass die mir das alles ermöglichen. Dass die mir das ermöglichen, dass ich mein Hobby, meine Leidenschaft, zum Beruf machen durfte. Das ist unglaublich wichtig und hat natürlich auch eine große Verantwortung. Also klar, auch zu wissen, wie viel Werbung mache ich? Am Ende ist es mein Beruf, ich möchte gerne davon leben. Ich möchte es aber auch nicht mit Werbung überladen. Dann sind die Leute natürlich auch zurecht irgendwann genervt. Shows zu machen ist wahnsinnig schön, weil dann auch ich die Möglichkeit habe, endlich mal mit den Leuten zu quatschen, die mal zu sehen. Weil am Ende sind es nur Zahlen und irgendwelche Namen, die ich online immer sehe. Und ich hab halt das große Glück, muss man einfach sagen, dass ich eine Community habe, die sehr, sehr wohlwollend ist, sehr, sehr gut differenzieren kann und auch Gags gut einordnen kann. Also, ich habe wirklich auch viel Freiraum von meiner Community, Dinge auszuprobieren,

und werde nicht gleich furchtbar abgestraft, wenn gewisse Dinge mal nicht so gut ankommen. Und das ist wirklich total schön, zu sehen. Und da bin ich unglaublich dankbar für.

(11:52 – 13:02)

13. Dein neues Format "Terrain – Battle of the Flags" ist anlässlich des Jubiläums für ZDFneo entstanden. Warum war gerade dieser Zeitpunkt für dich passend, um ein solches Projekt umzusetzen?

Ich hab natürlich nach 20 Jahren einfach mal so überlegt: "Okay, was habe ich bisher so gemacht und was habe ich vielleicht noch nicht gemacht. Da ist mir irgendwann mal aufgefallen, dass ich als Torge noch gar nicht so viel gemacht habe. Also, ich bin ja seit 20 Jahren da mit meinen Figuren und das ist auch schön. Das gibt einem auch einen gewissen Schutz. Man ist dann ja auch nicht so angreifbar, wenn man halt eine Figur ist. Aber irgendwann war dann schon auch mal so der Punkt, wo ich vielleicht gesagt habe: Es würde mich schon mal interessieren, was möchte Torge eigentlich gerne noch mal machen, der Mensch? Und deswegen waren diese 20 Jahre ein sehr guter Zeitpunkt, da mal drauf zurückzublicken und vielleicht auch mal zu sagen: "Lass uns mal was entwickeln, wo ich vielleicht auch eine Idee mit rein gebe, die ich dann vielleicht auch moderieren darf, wo ich aber sage, das ist meine Show und da stehe vielleicht auch nicht ich im Mittelpunkt, sondern ich präsentiere diese Show." Ich biete auch diesen Jungcreatoren noch mal vielleicht eine größere Plattform und ein anderes Format, wo die dann glänzen dürfen. Das war mir einfach sehr, sehr wichtig.

(13:04 – 14:00)

14. Wie viel Gaming-DNA steckt in "Terrain" – und wie viel klassische Abenteuershow?

Ich glaube, wir haben eine ganz gute Mischung gefunden. Also am Ende ist es eine Entertainment-Show, die in ein Gaming-Gewand eingepackt wurde. Man könnte dieses ganze Format, glaube ich, auch ohne das Gaming machen. Aber dieses Gewand von Gaming mit diesen Egoperspektiven, und auch, wenn gewisse Dinge passieren, ein Tag vergeht, steht da Loading, als würdest du ein Game zocken. Das gibt diesem Ganzen noch mal einen anderen Spirit und etwas Neues. Auch was wir mit dem ZDF gemacht haben: "Einsame Herzen", die Show. Es ist mir immer wichtig, dass etwas passiert, was es so noch nicht gab. Ich bin immer kein Freund von: Na, das hat mal in den USA gut funktioniert, das kaufen wir jetzt ein, das Format, und jetzt machen wir das nach. Ich habe immer Bock, neue Dinge zu machen und kreativ zu werden und neue Sachen zu erfinden. Das war bei "Einsame Herzen" schon

so. So was gab es noch nicht, dass ein Typ irgendwie alle Figuren spielt und man dann eine Geschichte daraus erzählt. Und das war bei "Terrain" auch so. Dieses Format gab es noch nicht, plus dann dieses Gaming-Gewand ist auch noch mal was Neues, was wir drum herum gebaut haben. Das ist mir einfach immer unglaublich wichtig, und ich glaube, bei dem Ding haben wir eine ganz gute Mischung gefunden.

(14:03 – 15:10)

15. Das Format wird im ZDF gestreamt, in ZDFneo ausgestrahlt und zusätzlich auf YouTube sowie Twitch begleitet. Wie denkst du heute über Fernsehen, Streaming und Social Media als gemeinsames "Ökosystem"?

Ich hätte tatsächlich gedacht, dass wir da schon ein bisschen weiter sind. Also, ich finde, es ist teilweise immer noch relativ getrennt. Das gibt so die im Fernsehen, die die großen Shows machen – irgendwie Samstagabend, 20.15 – und es gibt so diese Onlinewelt. Natürlich ist es schon deutlich mehr aufgebrochen, und Online-Stars kommen auch immer mehr ins Fernsehen, und alle etablierten Fernsehleute sind auch irgendwie online jetzt drin. Aber ich hätte wirklich gedacht, dass sich das Fernsehen und online, dass das noch mehr vermischt mittlerweile, dass in der Live-Show noch mehr online abgestimmt wird. Ich weiß noch nicht, ob da das Fernsehen ein bisschen bremst oder die Onlinewelt nicht so ganz mitziehen möchte. Aber ich hätte tatsächlich gedacht, dass wir schon ein bisschen weiter sind. Aber ich merke das ja auch, wenn ich dann beim ZDF sein darf, da dauert's immer ein bisschen, bis dann Entscheidungen getroffen werden. Das muss ich dann auch lernen. Ich kannte diese ganze Welt ZDF ja auch nicht.

(15:12 – 16:11)

16. Was glaubst du: Warum könnte gerade eine junge Zielgruppe bei "Terrain" dranbleiben?

Gaming ist das große Ding. Die großen Stars sind alle auf Twitch und nicht mehr auf YouTube. Also, alles findet dort statt. Deswegen glaube ich, dass es gerade für junge Leute ein sehr, sehr spannendes Format sein wird, weil sie ihre Helden, die sie von Twitch kennen, jetzt in einer völlig anderen Ausnahmesituation mal kennenlernen. Glaube aber trotzdem, dass auch Menschen, die ein bisschen älter sind und vielleicht gar nicht so viel mit Gaming zu tun haben, das trotzdem sehr, sehr feiern werden, weil das einfach ein taktisches Spiel ist. Und ich glaube, deswegen wird auch "Terrain" sehr wahrscheinlich, vermute ich mal, ein guter Erfolg werden, weil die Leute da Spaß dran haben werden, mitzudenken. Wie würde ich das machen? Würde ich direkt auf die Flagge zugehen? Würde ich ablenken?

Würde ich mehr verteidigen? Würde ich einzelne Leute losschicken? Wer bleibt im Dorf, wer passt auf? Also, ich glaube, die Leute werden da gut mitmachen können.

(16:13 – 17:03)

17. Du bist seit vielen Jahren online präsent. Wie wichtig ist es für dich, dich immer wieder neu zu erfinden?

Also, ich versuche im Kern schon das zu machen, was ich immer gemacht habe, weil ich das auch öfter höre von Zuschauern und Zuschauerinnen, die dann sagen: Ey, du hast dich ja gar nicht verändert, du machst immer noch den gleichen Kram wie früher. Das hört sich manchmal im ersten Moment negativ an, aber es hat sich eigentlich immer bewährt, dass das gut funktioniert. Und die Leute wissen einfach, wenn sie ein Video von mir anklicken, was für eine Art Humor das ist. Die wissen, dass das schräg ist, dass das drüber ist, oftmals. Die wissen, dass da Figuren stattfinden. Es gibt viele lustige Dialoge. Das heißt, im Kern habe ich mich nicht viel verändert. Natürlich hat sich der Humor ein Stück weit verändert. Als ich 16 war, habe ich mein erstes Video hochgeladen, mit Sandra. Dass das eine andere Albernheit noch mal hatte, ist ja völlig klar, was ja auch total in Ordnung ist. Ich war einfach viel jünger, damals. Und jetzt merke ich, doch auch mit Helge und Marianne und anderen Figuren – und ich bin jetzt 37 –, dass ich auch eine andere Zielgruppe anspreche und deswegen der Humor auch ein bisschen anders geworden ist. Der ist immer noch schräg, der ist immer noch drüber, aber es sind andere Themen, da ist viel mehr Politik drin; gesellschaftskritische Sachen sind da mit drin. Der Kern ist schon geblieben, aber die Schärfe und auch so ein bisschen das Feine hat sich etwas verbessert.

(17:05 – 18:20)

(Abmoderation:

Die zehn Folgen von "Terrain – Battle of the Flags" sind ab Donnerstag, 24. September 2026, wöchentlich gegen 23.45 Uhr in ZDFneo und bereits ab 20.00 Uhr im ZDF zu streamen.)

*(*Die Audio-Aufnahme wird in dieser *Transkription exakt wiedergegeben.)*