

ÜBER DIE AUTOREN:

Die YouTube-Truppe **PIETSMIET** gründete sich 2011, heute gehören die fünf Jungs mit über einer Milliarde Klicks zu den erfolgreichsten YouTube-Stars in Deutschland. Peter, Brammen, Jay, Chris und Sep haben schon zu Schulzeiten gerne gemeinsam Videospiele gespielt, mit dem Format »Let's Play« tun Sie das heute regelmäßig vor einem digitalen Millionenpublikum.

Seit Abschluss seines Volontariats im Jahr 2003 schrieb **CHRISTIAN LÜTJENS** für unterschiedlichste Magazine. In seiner Funktion als Ghostwriter verbrachte er u. a. viele, viele Stunden im »Classic Tattoo«-Studio von Daniel Krause (»Berlin Tag & Nacht«) und unternahm im Tourbus von McFitti eine halbe Deutschlandreise.

PIETSMIET
MIT CHRISTIAN LÜTJENS

TOTAL VERZOCKT

Das PietSmiet 1x1



KNAUR*

TOTAL VERZOCKT – MENU



INTRO

Vorwort	8
Total verzockt – Die zehn Goldenen PietSmiet-Gebote	12
Porno-PC und wir – Das Let's-Play-Home-Studio	24
LAN-Szene und wir – LAN-Partys und ihre Ursprünge	28
Youtube und wir – Die Let's-Play-Bewegung im Überblick	34
Chose Your Character – Welcher Schnittchen-Typ bist du?	42

LEVEL 1 – PETER 48

Battle No. 1 – Peters großes Fingerhakeln	50
Peters Sandbox-Coaching	52
Peters Lookbook	58
Peters Top 10 – Die wichtigsten PietSmiet-Videos	60

LEVEL 2 – SEPS 68

Battle No. 2 – Seps Weisheiten-Bingo	70
Seps Sport-Game-Coaching	74
Seps Lookbook	80
Seps Top 10 – Die wichtigsten Spiele	82

LEVEL 3 – CHRIS 90

Battle No. 3 – Feuerfangen mit Chris	92
Chris' Shooter-Coaching	96
Chris' Lookbook	104
Chris' Top 10 – Die größten Flop-Games	106



LEVEL 4 – JAY

112

Battle No. 4 – Torwandschießen mit/auf Jay	114
Jays Rollenspiel-Coaching	117
Jays Lookbook	124
Jays Top 10 – Die erfolgreichsten PietSmiet-Videos	126

LEVEL 5 - BRAMMEN

134

Battle No. 5 – Der Turmbau zu Brammen	136
Brammens Dating-Simulator-Coaching	140
Brammens Lookbook	146
Brammens Top 10 – Die größten Trash Games	148

LEVEL 6 – DAS PIETSMIET-MULTIPLAY-LEVEL

156

Battle No. 6 – Jeder gegen jeden	158
Die PietSmiet-Story	168
E-Sport	178
Gaming weltweit	180
Hidden Players	188
Die ATS-Charaktere	193
Die Total-verzockt-Tour zum Nachspielen	196

GAME OVER

202

Absacker – Mit PietSmiet an der Bar	202
Das PietSmiet-Alphabet (Glossar)	204
Bramminös – Die Lyrics	207



TOTAL VERZOCKT – DIE ZEHN GOLDENEN PIETSMIET-GEBOTE

Skandal! Wir beginnen, indem wir eiskalt unsere eigenen Betriebsgeheimnisse ausplaudern. So was macht man nicht? Weil es ja dann alle nachmachen können? Stimmt. Aber genau deshalb erzählen wir's ja. Was bei uns geklappt hat, klappt bei anderen Let's Playern vielleicht auch.

Und dann klappt es bei den Zuschauern. Und am Ende profitieren alle vom großen Ausplaudern. Außerdem kann man dabei die Prinzipien von Let's Plays gut erfassen. Also raus damit. Die Regeln lauten:

1. **ES LEBE DAS CHAOS!**
2. **IMPROVISATION RULES!**
3. **ZUSAMMEN GEHT MAN WENIGER AUSEINANDER**
4. **DIE LETZTEN WERDEN DIE ERSTEN SEIN**
5. **EIN FEST IST EIN FEST IST EIN FEST!**
6. **DURCHBRUCH KOMMT VON DURCHHALTEN**
7. **EHRlich KNALLT AM DOLLSTEN**
8. **PORNO FICKT PONYHOF**
9. **BALLERN FÜR DEN WELTFRIEDEN**
10. **VERANTWORTUNG IST, WENN MAN TROTZDEM LACHT**

1

ES LEBE DAS CHAOS!

Bei PietSmiet vereinen sich konzeptuelles Denken und abstruse Zufälle, sodass am Ende eine Art geplantes Chaos rauskommt. Vieles passiert einfach und das soll auch so sein. Denn erst dann wird es lustig. Zugegeben: Wir haben mittlerweile feste Sendepläne, die nach Formaten eingeteilt sind. Es steht also durchaus fest, dann und dann wird das und das Format hochgeladen. Früher haben wir von 13 bis 20 Uhr im Halbstundentakt Videos rausgehauen, inzwischen kommt um 14, 15, 16 und 18 Uhr neuer Content. Klingt total organisiert? Ist es auch. ABER: Alles, was danach passiert, ist zu 70 Prozent Chaos. Weil die Entwicklung einer Session nicht planbar ist. Nur dadurch bleibt es spannend. Dass sich das Chaos-Prinzip bei uns auch außerhalb der Videospiele fortsetzt ... Geschenk! Wen juckt's, dass wir mit Navi genauso orientierungslos sind wie ohne? Oder dass wir unsere eigenen Absprachen verpeilen. Oder dass wir bei Events immer, aber auch wirklich IMMER Ausrüstungsgegenstände vergessen. Das hat ja auch was Gutes. Aber dieses Gute gehört schon zum nächsten Gebot.





BATTLE NO. 1 – PETERS GROSSES FINGERHAKELN



Kirmes in Peters Heimatort Weeze!!! Jeder, der den PietSmiet-Dauerbrenner *Modern Warfare 2* von Anfang an verfolgt hat, weiß: Kirmes ist gefährlich. Dort hat Peter sich beim Fingerhakeln mal den Finger gebrochen. Seitdem fingerhakelt er nicht mehr. Außer mit dir. Bevor es losgeht, wird getrunken. Schnaps! Wie viel, kommt auf deine Antworten an. Entscheide schnell und trage den Schnaps-Count jeder Antwort in die Schnapstabletts unten ein (jeder Schnaps ein Kreuz). Wer am Ende mehr Schnäpse hat (also besoffener ist), bricht sich beim Fingerhakeln den Finger und verliert!

Mit Peter geht's auf der Kirmes als Erstes zur:

Loopingbahn

Nein! Peters schießt, statt geschossen zu werden

Du ▼▼ / Peter 0

Schießbude

Er schießt zwar schlecht, aber gern. Gute Wahl!

Du 0 / Peter ▼▼

Ihr wollt filmen auf der gamescom! Was packt ihr ein?

Ersatz-T-Shirt & Deo

Du bist genauso verpeilt wie Peter! Der vergisst zur gamescom auch immer die Filmausrüstung!

Du ▼▼ / Peter ▼▼

Kamera und Mikro

Wow, da denkt einer mit! Peter hätte mindestens das Mikro vergessen!

Du 0 / Peter ▼▼

Porno-PC ist im Arsch. Macht nix. Dann spielt Peter halt mit:

Playmobil

Playmobil ist langweilig.
Nix für Schnittchen.

Du  / Peter 0

Lego

Peter sagt: Wer Lego baut,
hat eine reine Seele.

Du 0 / Peter 

Filmabend mit Peter! Welches Genre gibt's?

Horrorfilm

Peters reine Seele steht nicht
auf Splatter! Du guckst und
trinkst alleine

Du  / Peter: 0

Thriller

Gute Wahl! Filme sind wie
Videospiele, erst eine gute Story
erzeugt Spannung!

Du  / Peter 

Du lädst Peter ins Fußballstadion ein. Wo landet ihr?

Gladbach

Fangfrage! Peter steht generell
nicht auf Fußball. Aber sein
Vater steht auf Gladbach!

Du  / Peter 

Dortmund

Fangfrage! Peter steht generell
nicht auf Fußball. Auf BVB
stehen Sep, Chris und Jay.

Du  / Peter 0

SCHNAPS-COUNT GESAMT: PETER



SCHNAPS-COUNT GESAMT: DU





PETERS SANDBOX-COACHING

SANDBOX-GAMES – DIE DEFINITION

Im Englischen hat der Begriff »Sandbox« eine etwas weitgehendere Bedeutung als seine deutsche Übersetzung »Sandkiste«. Er bezieht sich nicht nur auf das berühmte Viereck, in dem viele von uns in der Kindheit Burgen gebaut oder Matschkuchen gebacken haben. In der Informatik werden damit auch isolierte Bereiche bezeichnet, in denen Software und Betriebssysteme arbeiten, ohne auf andere Bereiche eines Rechners zuzugreifen oder sie zu beeinträchtigen. Im Genre der Sandbox-Games (auch Open-World-Spiele genannt) verschmelzen diese beiden Aspekte. Man bewegt sich in einer Welt, in der man zwar Ziele und Aufgaben hat, sie können aber auf sehr individuelle Weise erreicht und gelöst werden. Hinzu kommen Neben-Quests und kreative Aspekte, die Spaß machen, aber nicht zwangsläufig zum Vorantreiben der Hand-

lung beitragen. Wie variabel das Sandbox-Genre ist, zeigt sich daran, dass es sowohl Spiele mit klaren Hauptaufträgen wie *Grand Theft Auto* einschließt als auch explizit gestalterische Games wie den Baukasten-Hit *Minecraft*, um den es an dieser Stelle geht. *Minecraft* ist nicht nur einer der ungeschlagenen PietSmiet-Klassiker, es steht für die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten des Sandbox-Genres. Nicht umsonst führt die Möglichkeit des Veränderns und Miterschaffens der vorgegebenen Welt dazu, dass Spieler innerhalb dieser Welt eigene Welten bauen, die sie als *Adventure Maps* veröffentlichen. Bevor man so weit ist, muss man aber erst mal die Tücken der Primärwelt beachten und beherrschen. Hier kommen Peters Tipps, mit denen die Sandkiste nicht zur Treibsandkiste wird!

SANDBOX-BEISPIEL-SPIEL: MINECRAFT

Regel 1: Verlauf dich nicht!

Kennst du dieses Gefühl, wenn sich die Nackenhaare sträuben, dein Herz in die Hose rutscht und dir schlagartig klar wird, dass du richtig Mist gebaut hast? Willkommen im Club. Genau so ging es mir, als ich mich in einer frühen Version von *Minecraft* komplett auf meinem eigenen Server verlaufen habe. So viel zu den grenzenlosen Gefahren eines Genres der unbegrenzten Möglichkeiten. Ich kann aber auch Entwarnung geben. Mittlerweile kann man in *Minecraft* Karten craften oder einfach F3 für die Koordinaten drücken. Damals musste ich meine Position noch durch langwieriges Googlen und mithilfe externer Tools herausfinden.





Regel 2: Die wahren Gegner sind andere Spieler

Als Gamer ist man es gewohnt, die innerhalb eines Games programmierten Gegner als natürliche Feinde zu empfinden. Macht ja auch Sinn. Skelette, Zombies und vor allem Creeper sind ohne Frage furchteinflößende Gestalten. Aber ganz ehrlich: Was ist ein stumpf explodierender Creeper gegen einen niederträchtigen 12-Jährigen, der aus reiner Boshaftigkeit eine Bombe neben deinem mit viel Mühe erbauten Tempel zündet? Und was ist ein ziellos in der Gegend herumschießendes Skelett gegen Jay, der jeden Baufortschritt im Keim durch Sabotageakte verhindert? Halten wir also fest: In ihrer Berechenbarkeit sind programmierte Gegner harmlos gegen die Unberechenbarkeit von Mitspielern!

Regel 3: Selber sammeln ist geiler

Spielen ist Emotion. Und Emotionen entstehen durch Widerstände. Will sagen: Klar kann man sich im Creative Modus ohne Ende Baumaterial zur Verfügung stellen lassen und damit die prächtigsten Baukunstwerke erschaffen. Aber ist es nicht viel erfüllender, die Rohstoffe im Survival Modus durch stundenlanges Grinding selbst abzubauen und am Ende zu wissen, dass der daraus entstandene Tempel von vorne bis hinten ein Produkt der eigenen Mühen ist? Ich beantworte diese Frage ganz klar mit Ja. Weil die emotionale Bindung zum Bauwerk dann viel größer ist. Auch wenn die Angst vor 12-jährigen Bombenlegern und Sabotage-Jays dadurch zugebenermaßen steigt (siehe Regel 2).



Regel 4: Nutz das Bett!

Auf der langen *Minecraft*-Reise lauert der virtuelle Tod überall, aber er erfolgt in den seltensten Fällen in der Nähe des ursprünglichen Spawnpunkts. Meiner Meinung nach gibt es nichts Frustrierenderes, als nach dem Respawnen (Reinkarnieren) die komplette lange Reise noch mal von vorne machen zu müssen, um dort weitermachen zu können, wo man gestorben ist. Man sollte also regelmäßig das Bett nutzen. Mit dem Bett werden nicht nur Nächte übersprungen, sondern auch neue Spawnpunkte gesetzt, die die Koordinaten für den Respawn festlegen. Daraus resultiert eine weitere Regel: Schön aufpassen, dass dir andere Mitspieler (zum Beispiel niederträchtige 12-Jährige oder sabotierende Jays) deine Betten nicht zerstören.





Regel 5: Halt durch!

Es ist ein Merkmal vieler Sandbox-Games, dass sie nicht besonders einsteigerfreundlich sind. Da macht *Minecraft* keine Ausnahme. Die meisten werden also mit Anfangsschwierigkeiten zu kämpfen haben, die die Unkenntnis der Welt und ihrer Regeln nun mal mit sich bringt. Da wird man schnell mal von Zombies gefressen oder von Pfeilen durchbohrt. Wer auf Servern spielt, hat zusätzlich mit den teilweise sehr verwirrenden Konditionen derer zu kämpfen, die sie eingerichtet haben. Aber auch hier ist es wie in Regel 3: Wenn man sich seine Sporen erst mal verdient hat, ist der Spielspaß umso größer. Es lohnt sich also durchzuhalten. Irgendwann wirst auch du so schön bauen können wie Brammen. Ähem!



SEPS TOP 10 – DIE WICHTIGSTEN SPIELE

»Die lustigste Stelle gibt es, glaube ich, gar nicht. Die lustigste Stelle war aber, glaube ich ...« – gab ich irgendwann als Antwort, als ich nach meinem witzigsten PietSmiet-Moment gefragt wurde. Ähnlich reagiere ich, wenn sich Leute nach Games erkundigen, die für die PietSmiet-Geschichte besonders wichtig waren. Indem man bestimmte Titel nennt, wird man zwangsläufig anderen nicht gerecht. Aber egal: Die wichtigsten Games sind ...

1 MINECRAFT In Peters Sandbox-Coaching kamen die Vielzahl von Möglichkeiten und das Ausmaß der Freiheiten, die *Minecraft* seinen Spielern bietet, bereits zur Sprache. Darüber hinaus wird das Spiel immer wieder durch Mods aus der Community verändert und erweitert. Um nur ein paar zu nennen: *Minecraft Season*, *Minecraft Adventure Maps*, *Minecraft Hardcore Season*, *Minecraft Battle Season*, *Minecraft Hexxit*. Damit hat der Über-Hit des schwedischen Publishers Mojang seinen ersten Platz in der Liste der wichtigsten Spiele zumindest aus Sicht der LP-Szene mehr als verdient. Auch die Zahlen sprechen für sich. Ende 2012, dreieinhalb Jahre nach der Erstveröffentlichung, gab es bei Youtube 4 Millionen Videos über *Minecraft*, zwei Jahre später waren es schon über 78 Millionen. Über tausend davon stammen von uns. Außerdem hat das Spiel be-

merkwürdige Auswirkungen auf die Popkultur der Gegenwart. Warner Bros. arbeitet an einem Blockbuster-Film, der in der *Minecraft*-Welt spielt, Lego hat eine eigene *Minecraft*-Reihe herausgebracht, seit 2010 findet einmal jährlich an wechselnden Orten in aller Welt die Convention *MineCon* statt und sogar im Museum of Modern Art hat das Spiel einen Sonderplatz.



2 ARMA 2/3 ArmaA steht für *Armed Assault* und ist für uns allein deshalb heilig, weil es die von uns hochgeschätzten Mods *DayZ* und *Altis Life* hervorgebracht hat. Ansonsten verbindet die Militärsimulation Anspruch mit Action und individuelle Freiheiten mit Gruppendynamik. Damit ist sie wie für uns geschaffen. Als Taktik-Shooter, der in den tschechischen Bohemia Interactive Studios entwickelt wurde, ist er außerdem ein guter Repräsentant für die Stärke osteuropäischer Publisher im Bereich der Strategiespiele.



3 **BATTLEFIELD 3** Viele verschiedene Spielmodi, revolutionäre Grafik dank Frostbite 2, ein eigenes Battlelog – das sind nur drei Gründe, die für den dritten Teil der *Battlefield*-Serie aus dem Jahr 2011 sprechen. Auch dass *Battlefield 4* keine nennenswerten Veränderungen mit sich brachte (abgesehen davon, dass es sich viel schlechter spielen ließ) spricht dafür, dass der dritte Teil hochgradig innovativ war. Für uns hat er zusätzlich eine ganz persönliche Bedeutung. Dass wir direkt zum Release und damit vor vielen anderen einige Videos dazu online hatten, trug zu unserem Durchbruch als Let's Player bei.

4 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 Als der sechste Teil der *Call of Duty*-Reihe im Herbst 2009 erschien, lebten wir alle irgendwo verstreut. Am weitesten entfernt war Jay, der damals in Budapest studierte. Wenn man so will, hat der gemeinsame Hype um *Modern Warfare 2* (MW2) uns trotz aller Distanzen zusammengeschweißt. Außerdem kam über dieses Spiel die Freundschaft mit Chris zustande. Es ist für uns also sehr emotional besetzt. Nüchtern betrachtet ist bei MW2 gar nicht so viel anders als bei anderen Shootern, aber es passte einfach in die Zeit. Wir haben alle gleichzeitig damit angefangen, waren vom Skill-Level immer einigermaßen auf Augenhöhe und wurden auch gleichmäßig besser. So was ist für eine Gruppe wichtig, wenn es dauerhaft spannend bleiben soll. Wir spielen MW2 bis heute gerne. Die Spielmechanik, die Art, wie man die Maus bewegt, der Flow – keiner der nachfolgenden *Call of Duty*-Teile hat es geschafft, wieder ein solches Zuhausegefühl zu erzeugen. Ein verdienter vierter Platz!



5 GARRY'S MOD Vielleicht das ultimative Beispiel für ein Game, das sein wahres Potenzial erst mit Mods entwickelt. Nicht zuletzt, weil es selbst als Mod gestartet ist. Zwei Jahre lang gab es GM nur als Ableger von *Half Life 2*. Erst 2006 wurde es zum eigenständigen Spiel – das wiederum den Ableger *Trouble in Terrorist Town (TTT)* hervorbrachte, der bis heute eines unserer erfolgreichsten Formate ist.

6 TABLETOP SIMULATOR Es lebe das Crowdfunding! Diesen Simulator würde es nicht geben, wenn er nicht im Frühjahr 2014 durch 1822 Kickstarter-Unterstützer mit gigantischen 37 403 Dollar finanziert worden wäre. Ganz nebenbei: Das waren mehr als 1200 Prozent der 3 500 Dollar, die die Programmierer von Berserk Games ursprünglich angestrebt hatten. Sie haben die Überschüsse vorbildlich in diverse Extras und Erweiterungseditionen investiert. Zum Prinzip: »Tabletop« heißt übersetzt schlicht »Tischplatte«. Der Simulator liefert also die digitale Darstellung eines Tisches, auf dessen Oberfläche man sämtliche Spielfelder von Brettspielen einstellen, aber auch Würfel-, Puzzle- oder Kartenspiele zocken kann. Ein Basis-Instrument, das gerade Let's Playern endlos viel Raum für Variationsmöglichkeiten bietet. Bei PietSmiet nutzen wir *Tabletop* zum Beispiel für Formate wie *Mau Mau*,

Secret Hitler, *Mr. Game* und *Cards against Humanity*.





7 GRAND THEFT AUTO 5 Kommerzieller Erfolg ist nicht zwangsläufig ein Zeichen für die Klasse eines Games, doch bei diesem mit 65 Millionen verkauften Einheiten (Stand: März 2016) bestverkauften Spiel aller Zeiten liegen wirtschaftliche Performance und inhaltliche Qualität gleichauf. Auch drei Jahre nach Erstveröffentlichung setzt GTA 5 noch immer Maßstäbe im Bereich der Open-World-Spiele. Lässt man die nicht ganz unberechtigten Kontroversen über die radikale Darstellung von Folter und frauenfeindlichem Verhalten also außer Acht, bleibt am Ende das Fazit: hammergeiles Spiel. Auch nach Hunderten von Folgen wird uns der Multiplayer-Modus nicht langweilig.

8 LEAGUE OF LEGENDS Wir gehören einer altmodischen Gamer-Generation an, die Free-to-play-Spielen notorisch skeptisch gegenübersteht. Dass diese Skepsis inzwischen immer öfter unnötig ist, zeigt *League of Legends*. Dieses Multiplayer Online Battle Arena Game (HOBA) ist ein absolutes Internetphänomen. Seit seinem Erscheinen im Herbst 2009 hat es alle wichtigen Publikumspreise gewonnen und mit den seit 2011 jährlich stattfindenden *League of Legends World Championships* wesentlich zur Popularisierung des E-Sports in der westlichen Welt beigetragen. Mit über 450 Folgen ist es auch auf unserem Kanal prominent vertreten – wahlweise mit mir als komischem Bärchen.

9 COUNTERSTRIKE – GLOBAL OFFENSIVE Nach Erscheinen im August 2012 war der Erfolg des vierten *Counter Strike*-Teils mäßig. Doch dann begann Spieleentwickler Valve im April 2013, die Spieler durch zeitlich begrenzte Operationen mit Zusatz-Content und der Aussicht auf Status-Upgrades zu ködern. Im August 2013 kam die Einführung der *Skins* hinzu – individueller Designs für Spielerwaffen, die auf dem virtuellen »Schwarzmarkt« der *csgolounge.com* gehandelt wurden. Auf dem Portal konnte man auch Wetten abschließen. Damit war *CS:GO* nicht nur in der interaktiven Gamer-Gegenwart angekommen, sondern setzte zusätzlich Akzente in Sachen Gambling und E-Sport. Ein tolles Beispiel dafür, wie ein durchschnittlich gestarteter Titel durch nachträgliches Bilden einer Community wegweisend werden kann.

10 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Neben *Battlefield 3* ist *The Elder Scrolls V: Skyrim* ein weiteres Beispiel für ein Spiel, bei dem wir einer der ersten deutschen Channels waren, die Videos dazu online hatten. Ansonsten hat dieses wahnsinnig erfolgreiche Open-World-Rollenspiel nicht umsonst den Rekord der meisten simultan spielenden Gamer auf der herstellereigenen Spieleplattform Steam inne (über 274 000 Zocker gleichzeitig). Es macht extrem süchtig, weil die Atmosphäre so dicht ist. Im Grunde ist die gesamte *Elder-Scrolls*-Reihe ein dankbares Projekt für Entwickler. Die Story ist nicht so wichtig, solange die Welt und die Neben-Quests stimmen, und weil die große Karte für das Spiel ohnehin fertig ist, ist bei jeder neuen Folge aus vordefinierten Bereichen eine coole Welt zu erschaffen. Bei *Oblivion* bestand sie aus Grasland mit Dämonen drin, bei *Morrowind* wurde es sumpflastiger, bei *Skyrim* gibt es die Bergwelt und die Drachen. Die Entwickler haben viel Liebe ins Detail gesteckt, sodass es sehr zeitintensiv ist, jeden Winkel dieser Welten zu entdecken, und man sich schnell in ihnen verlieren kann. Aber das ist bei Rollenspielen ja eher ein Qualitätsmerkmal als ein Kritikpunkt.





CHRIS' LOOKBOOK

Manchmal sagen Grimassen mehr als tausend Worte. Auch bei Chris. Das Fratzen-Register unseres Profi-Shooters im Counter Strike-Modus



Camper

Ruhe bitte!
Ich mach Pause.

Hallo, mein Name ist
Chuck Norris!



Cheater



Sniper

Die Welt schießt
scharf? Ich schieß
schärfer!

Bitte, bitte, lasst mich hier raus!!!!



Hostage

Dieser Finger ist eine Pistole!
Und sie bedeutet Krieg!



Separatist

Ich lach so lange,
bis du weinst!



Terrorist

Stehen bleiben oder
ich rieche!



Pistolero