

Dein erster Stream: von null bis live

Ein allgemeiner Guide für den ersten Gaming- oder Gesprächsstream mit einem Windows-PC und OBS Studio. Du brauchst keine vorhandene Streaming-Erfahrung. Ziel ist ein verständlicher, stabiler Stream auf einer Plattform. Für die erste Einrichtung etwa 60-90 Minuten einplanen; eine Plattform-Freischaltung kann länger dauern.

1. Das brauchst du wirklich

Computer: Er muss dein Spiel bzw. Programm und OBS gleichzeitig bewältigen. Eine aktuelle Grafikkarte mit Hardware-Encoder hilft, ist aber keine pauschale Leistungsgarantie. **Internet:** stabiler Upload, möglichst über LAN. **Ton:** Ein vorhandenes Headset mit Mikrofon reicht zum Testen. Kopfhörer vermeiden Rückkopplungen.

Software: OBS Studio ist kostenlos. Dazu brauchst du ein Konto bei Twitch oder einen YouTube-Kanal.

Optional: Webcam und einfache Beleuchtung. Stream Deck, Mischpult, zweiter PC, Capture Card und kostenpflichtige Overlays sind für diesen Einzel-PC-Einstieg nicht nötig.

Eine Konsole kann je nach Modell direkt streamen. Soll das Konsolenbild über OBS auf dem PC laufen, kommt meist eine compatible Capture Card hinzu. Smartphone-Streams sind ein eigener Einstieg; diese Anleitung beschreibt den PC-Weg.

Ergebnis dieser Anleitung: eine Live-Szene, funktionierender Ton, eine geprüfte Testaufnahme und dein erster bewusst gestarteter Stream. Multistreaming und Hochkant-Clips folgen später.



Plattform wählen und Kanal vorbereiten

2. Für den Anfang eine Plattform auswählen

Twitch: geeignet, wenn dein Schwerpunkt auf regelmäßigen Live-Sessions und Chat liegt. **YouTube:** praktisch, wenn du Livestreams, längere Videos und Shorts auf demselben Kanal bündeln möchtest. Entscheide zuerst nach deinem Inhalt und danach, wo dein gewünschtes Publikum bereits ist. Reichweite entsteht nicht automatisch durch die Plattformwahl.

3. Konto und Profil einrichten

1. Auf der offiziellen Plattform ein Konto erstellen bzw. den eigenen YouTube-Kanal anlegen. Einen gut lesbaren Kanalnamen wählen und die E-Mail-Adresse bestätigen.
2. Ein eigenes Passwort verwenden und Zwei-Faktor-Authentifizierung einrichten. Die Plattform kann zusätzliche Bestätigungen verlangen. Wiederherstellungscodes sicher verwahren.
3. Profilbild und eine kurze Beschreibung ergänzen: Wer bist du, was streamst du und in welcher Sprache? Zum Einstieg reichen wenige klare Sätze.
4. Das Creator-Dashboard bzw. YouTube Studio öffnen und die Live-Funktion prüfen. Bei YouTube den Kanal bestätigen und die Freischaltung frühzeitig anstoßen; die erste Aktivierung kann bis zu 24 Stunden dauern. Beachte die aktuellen Alters- und Kontovoraussetzungen.

4. Den Inhalt für den ersten Abend festlegen

Wähle ein vertrautes Spiel oder Thema und plane zunächst eine überschaubare Session. Überlege dir eine kurze Begrüßung und was Zuschauer im Stream erwartet. Eine Webcam ist freiwillig; verständlicher Ton ist auch ohne Kamera wichtig.

YouTube verlangt derzeit mindestens 16 Jahre für eigenständiges Livestreaming. Kontovoraussetzungen können sich ändern: Prüfe die verlinkte Plattformhilfe vor dem Start. Für Musik, Bilder und andere fremde Inhalte nur Material nutzen, das du entsprechend verwenden darfst.

Twitch

<https://www.twitch.tv/>

YouTube Studio

<https://studio.youtube.com/>

YouTube: Livestreaming aktivieren

<https://support.google.com/youtube/answer/2474026?hl=de>

Twitch: Zwei-Faktor-Authentifizierung

<https://help.twitch.tv/s/article/two-factor-authentication?language=de>

OBS installieren und kennenlernen

5. OBS installieren und den Assistenten verwenden

1. OBS ausschließlich von obsproject.com für dein Betriebssystem herunterladen und installieren. Unter macOS/Linux weichen Aufnahmequellen und Berechtigungen von diesem Windows-Beispiel ab.
2. OBS öffnen. Den Auto-Konfigurationsassistenten starten; falls er nicht erscheint: Werkzeuge → Auto-Konfigurationsassistent. Als Ziel Streaming wählen.
3. Den Anweisungen folgen und die Plattform auswählen. Wenn möglich „Konto verbinden“ nutzen und den offiziellen Anmeldedialog prüfen. Alternativ den Streamschlüssel aus dem eigenen Plattform-Dashboard eintragen.
4. Die vorgeschlagenen Werte als Ausgangspunkt übernehmen. Der Assistent ersetzt den späteren Bild-, Ton- und Belastungstest nicht.

Ein Streamschlüssel ist geheim wie ein Passwort. Nicht in Screenshots, Tutorials oder im Livestream zeigen. Es ist noch kein Live-Start nötig, um Szenen einzurichten.

Die vier wichtigsten Begriffe

Szene: ein vollständiges Layout, etwa „Live“ oder „Pause“. **Quelle:** ein einzelner Inhalt wie Spielbild, Kamera oder Mikrofon. **Mixer:** Pegel und Lautstärken der Tonquellen. **Encoder:** verarbeitet das Bild für Übertragung oder Aufnahme.

OBS herunterladen

<https://obsproject.com/download>

OBS: offizieller Schnellstart

<https://obsproject.com/kb/quick-start-guide>



Dein erstes Bild einrichten

6. Eine Live-Szene erstellen

1. Unter Szenen auf + klicken und die Szene „Live“ nennen. Dann unter Quellen auf + klicken.
2. Für ein Windows-Spiel „Spielaufnahme“ wählen und das gewünschte laufende Spiel erfassen. Für ein einzelnes Programm „Fensteraufnahme“ verwenden. „Bildschirmaufnahme“ zeigt den gesamten Bildschirm und kann auch private Fenster erfassen.
3. Quelle auswählen und über Rechtsklick → Transformieren an die Leinwand anpassen. Das Seitenverhältnis beibehalten. Nicht durch freies Verzerren ein breiteres oder höheres Bild erzwingen.
4. Optional „Videoaufnahmegerät“ hinzufügen und die Webcam auswählen. Bild kleiner ziehen und an eine freie Stelle setzen. In der Quellenliste muss die Kamera über dem Spielbild liegen, damit sie sichtbar ist.
5. Mit den Augensymbolen prüfen, welche Quellen sichtbar sind. Fertige Positionen über das Schloss sperren. Eine zweite Szene „Pause“ mit einer Farb- und Textquelle ist für Unterbrechungen praktisch.

7. Webcam und Umgebung vorbereiten

Kamera ungefähr auf Augenhöhe aufstellen. Licht möglichst von vorn oder leicht seitlich setzen; ein helles Fenster direkt hinter dir erschwert die Belichtung. Gesicht und Augen sollen gut sichtbar bleiben. Ein einfacher ruhiger Hintergrund genügt.

Vor dem ersten Live-Bild kontrollieren

Schließe private Browser-Tabs und Nachrichtenfenster. Schalte störende Desktop-Benachrichtigungen aus. Prüfe im OBS-Vorschaubild, ob Namen, E-Mails oder Zugangsdaten sichtbar sind. Beim Bildschirmwechsel erneut kontrollieren.

Eine Pause-Szene schaltet das Mikrofon nicht zwingend stumm: Globale Audiogeräte können weiterlaufen. Für eine private Pause die gewünschten Tonquellen ausdrücklich stummschalten und die Pegel kontrollieren.

OBS: Szenen und Quellen

<https://obsproject.com/kb/sources-guide>

Ton verständlich einstellen

8. Mikrofon und Spielton auswählen

1. Kopfhörer aufsetzen. Unter Einstellungen → Audio das verwendete Mikrofon ausdrücklich auswählen. Für den ersten Test den gewünschten Wiedergabeweg als Desktop-Audio festlegen.

2. Alternativ Ton über Audioquellen innerhalb der Szene erfassen. Dieselbe Quelle nicht zusätzlich global erfassen: doppelte Erfassung kann Echo oder einen verfärbten Klang erzeugen.

3. Normal sprechen und Spielton wiedergeben. Die zugehörigen Pegel im Mixer müssen reagieren. Stummschalter kontrollieren.

4. Den Mikrofonabstand konstant halten und den Eingangspegel anpassen. Als grobe Orientierung können normale Sprachspitzen etwa zwischen -12 und -6 dBFS liegen; wichtig sind verständliche Sprache und kein Übersteuern.

5. Spielton so absenken, dass die Stimme auch während lauter Spielszenen verständlich bleibt. Audio-Monitoring zunächst ausgeschaltet lassen, wenn du den Ton ohnehin direkt hörst.

Die Tonqualität lässt sich nicht am Pegelbalken allein beurteilen. Spiele eine Testaufnahme mit Kopfhörern ab. Rauschunterdrückung oder Kompressor erst ergänzen, wenn die Grundaufnahme funktioniert; starke Filter können Sprache hörbar beschädigen.

Für einen einfachen gemeinsamen Mix die gewünschten Quellen in den Erweiterten Audioeigenschaften auf die genutzte Stream-/Aufnahmespur legen, beispielsweise Spur 1. Mehrspur-Aufnahmen sind eine spätere Erweiterung.

OBS: Audioquellen

<https://obsproject.com/kb/audio-sources>

OBS: Aufnahmespuren verstehen

<https://obsproject.com/kb/advanced-recording-guide-and-multi-track-audio>

Ton prüfen: Stimme zuerst

Sprich normal und teste zusätzlich einen lauten Spielmoment.

Mikrofon



Spielton



Kein dauerhaftes Rot. Die Stimme bleibt verständlich.

Kopfhörer tragen, doppelte Tonquellen vermeiden, Testdatei anhören.

Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Bildqualität und Leitung abstimmen

9. Mit einem einfachen Profil anfangen

Beginne mit den Werten des OBS-Assistenten. Als vorsichtiger eigener Einstieg kann 1280 × 720 bei 30 FPS sinnvoll sein. 60 FPS und höhere Auflösung benötigen mehr Leistung bzw. Bandbreite. „Mehr“ ist nicht automatisch besser, wenn dadurch Bildaussetzer entstehen.

1. Unter Einstellungen → Video Basisleinwand und Ausgabeauflösung prüfen. Die Leinwand beschreibt dein Layout, die Ausgabeauflösung das gesendete Bild. Zum Einstieg bei einem einheitlichen 16:9-Format bleiben.
2. Unter Einstellungen → Ausgabe den Encoder prüfen. Für breite Kompatibilität eignet sich H.264; ein vorhandener Hardware-Encoder kann CPU-Last sparen. Die aktuell empfohlenen Plattformwerte verwenden.
3. Die verfügbare Uploadrate über mehrere Messungen beurteilen, möglichst zu deiner üblichen Streamzeit. Downloads, Cloud-Synchronisation und andere Nutzer können die Leitung beeinflussen. Eine LAN-Verbindung vermeidet zusätzliche WLAN-Schwankungen.
4. Nicht die gesamte gemessene Uploadrate für den Stream verplanen. Video, Audio, Protokoll-Overhead und andere Geräte brauchen gemeinsam Bandbreite. Als eigene Planungsreserve beispielsweise mindestens 25-30 Prozent frei lassen.

Ein Rechenbeispiel - keine feste Vorgabe

Bei stabil gemessenen 10 Mbit/s Upload wären beispielsweise 4 Mbit/s Video plus Ton und Overhead deutlich unter dem gesamten Upload. Ob die Bildqualität ausreicht und die Plattform diese Einstellung empfiehlt, muss im Test geprüft werden. Ein einzelner guter Speedtest garantiert noch keine störungsfreie Verbindung.

10. Eine lokale Testaufnahme anlegen

1. Unter Ausgabe einen Aufnahmeordner mit genügend freiem Speicher festlegen. MKV ist ein sinnvoller Einstieg, weil ein unsauberer Abbruch gewöhnlich nicht die ganze Datei unbrauchbar macht.
2. „Aufnahme starten“ anklicken, 30-60 Sekunden sprechen und spielen, dann „Aufnahme beenden“. Das ist eine lokale Aufnahme und noch kein Livestream.
3. Datei abspielen: Bild, Stimme, Spielton, Lippenbewegungen und Ausschnitt prüfen. Falls für den Schnitt MP4 nötig ist, Datei → Aufnahmen remuxen nutzen.

OBS: Aufnahmeformate und Remuxen

<https://obsproject.com/kb/standard-recording-output-guide>

Twitch: Übertragungseinstellungen

<https://help.twitch.tv/s/article/broadcasting-guidelines?language=de>

YouTube: Encoder-Einstellungen

<https://support.google.com/youtube/answer/2853702?hl=de>

Den ersten Stream bewusst starten

11. Titel und Plattform vorbereiten

Twitch: Im Creator-Dashboard den Stream-Manager öffnen und über die Stream-Informationen Titel, Spiel/Kategorie und Sprache setzen. Prüfen, ob OBS mit dem richtigen Kanal verbunden ist. Twitch besitzt keinen üblichen privaten Zuschauer-Teststream; die lokale Aufnahme zuerst verwenden.

YouTube: In Studio über Erstellen → Livestream starten eine Übertragung mit Streamingsoftware anlegen. Titel, Beschreibung, Zielgruppe, Sichtbarkeit und ggf. Zeitpunkt setzen. Für einen Test „Privat“ wählen; „Nicht gelistet“ ist für jeden mit dem Link zugänglich. Den vorhandenen Termin in OBS auswählen, wenn die Kontoverbindung dies unterstützt. Sonst den zugehörigen Streamschlüssel verwenden.

12. Starten und beim Publikum prüfen

1. Die gewünschte Szene und Tonpegel kontrollieren. Erst dann in OBS „Streaming starten“ wählen. Bei Twitch kann das direkt öffentlich live gehen.
2. Bei YouTube die eingehende Vorschau und Streamqualität im Studio prüfen. Je nach automatischer Start-Einstellung zusätzlich „Livestream starten“ bzw. „Übertragung starten“ bestätigen. Bei einem privaten Test bleibt die gewählte Sichtbarkeit maßgeblich.
3. Auf der Plattform prüfen, ob der richtige Kanal tatsächlich live ist. Die Zuschauervorschau auf dem Streaming-PC stummschalten, damit ihr Ton nicht erneut aufgenommen wird.
4. Eine zweite Person oder ein zweites Gerät mit Kopfhörern zur kurzen Bild-/Tonprüfung nutzen. Begrüßen, Thema erklären und weitermachen; Übertragungsverzögerung ist normal.

Wenn YouTube „In zwei Formaten streamen“ anbietet, vorab bewusst entscheiden: Für diesen einfachen Querformat-Einstieg ausschalten. Eine zusätzliche Hochkant-Ausgabe wird separat eingerichtet.

YouTube: Streaming mit Encoder

<https://support.google.com/youtube/answer/2907883?hl=de>

Sicher vom Test zum Livestream

Aufnahme starten und Streaming starten sind zwei unterschiedliche Aktionen.

1. Lokal aufnehmen

30-60 Sekunden testen
Noch nicht öffentlich

2. Datei abspielen

Bild, Ton und Ausschnitt
bewusst kontrollieren

3. Live starten

Titel, Kategorie, Vorschau
und Plattform prüfen

Bei YouTube kann nach dem Encoderstart ein weiterer Live-Klick nötig sein.

Am Ende: Stream beenden und kontrollieren, dass die Plattform offline ist.

Schematische Darstellung • keine Original-Programmoberfläche

Beenden, prüfen und fürs nächste Mal sichern

13. Den Stream sauber abschließen

1. Verabschieden und bei Bedarf auf die Pause-/Endszene wechseln. Danach Streaming in OBS beenden. Im Plattform-Dashboard kontrollieren, dass die Übertragung tatsächlich beendet ist; bei YouTube ggf. auch dort „Stream beenden“.
2. Eine zusätzlich laufende Aufnahme separat stoppen und das Speichern abwarten. Vor dem Schließen von OBS den Offline-Status überprüfen.
3. Eine kurze Stelle der Aufnahme oder des verfügbaren Streamarchivs anhören. Für den nächsten Abend höchstens ein bis zwei konkrete Verbesserungen notieren.

Checkliste vor jedem Stream

- Kamera/Spielbild und richtige Szene sichtbar.
- Mikrofon und Spielton hörbar; keine doppelten Tonquellen.
- Private Fenster geschlossen und Benachrichtigungen kontrolliert.
- Titel, Kategorie, Kanal und Sichtbarkeit stimmen.
- Upload und freier Speicher reichen aus.
- Lokale Testaufnahme geprüft; Kopfhörer bereit.

Wenn etwas nicht funktioniert

Schwarzes Bild: richtige Aufnahmequelle, laufendes Spiel und Sichtbarkeit prüfen.

Kein Ton: ausgewähltes Gerät, Pegel, Stummschaltung und Spur prüfen.

Echo: Lautsprecher, laufende Streamvorschau und doppelte Audioquellen prüfen.

Ruckeln: Ansicht → Statistiken öffnen. Rendering-/Encoderverluste deuten auf lokale Überlastung hin; netzwerkbedingte verlorene Frames auf Übertragungsprobleme. Spiel-FPS begrenzen, Zusatzlast reduzieren bzw. Leitung/Bitrate prüfen.

14. Das funktionierende Setup sichern

Über Profil → Exportieren und Szenensammlung → Exportieren den Stand sichern. Für eine vollständige Wiederherstellung bei geschlossenem OBS zusätzlich den OBS-Konfigurationsordner und verwendete Bilder, Videos und Plugin-Einstellungen kopieren. Die normalen Exporte enthalten nicht automatisch alle Medien. Sicherungen können Zugangsdaten enthalten und gehören nicht ins öffentliche Webpaket.

Danach sinnvoll erweitern

Nächste Themen: bessere Mikrofoneinstellungen, Hochkant-Aufnahmen, Replay-Clips, Stream Deck und erst danach Multistreaming. Zuerst sollte der einfache Stream zuverlässig funktionieren.

OBS: Hilfe bei Problemen

<https://obsproject.com/help/>

Twitch: Creator Camp

<https://www.twitch.tv/creatorcamp/de-de/>

Stand: 19.10.2026. Menübezeichnungen können je nach Version abweichen. Die Schaubilder sind eigene vereinfachte Darstellungen, keine Original-Screenshots. Zahlenbeispiele sind Einstiegshilfen und keine universellen Hardware-Vorgaben.